

Pengaruh Tata Cahaya Pada Karakteristik Ruang VVIP Hapup, Dstar, Doremi Karaoke

Anastasia Olivia T.

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: olivia.tanudjaja@hotmail.com

Abstrak—Sebuah tata cahaya merupakan faktor penting dalam membangun suasana pada ruangan. Dimana ruangan tersebut dapat memberikan sebuah suasana atau kesan yang akan ditimbulkan dalam pengaturan tata cahaya yang maksimal. Dengan penggunaan tata cahaya yang maksimal maka ruangan dapat terasa tiga dimensi atau terasa lebih hidup dari bentukan bayangan yang ditimbulkan dari tata cahaya yang direfleksikan pada elemen interior, warna dan material ruangan tersebut. Dalam penggunaan dan penempatan tata cahaya yang baik akan menimbulkan suasana dan pencahayaan yang baik pada ruangan dan pengguna ruang dapat merasa nyaman, dengan penggunaan dan penempatan tata cahaya yang kurang baik atau tidak tepat dapat memberikan kesan ruangan yang berbeda dari keinginan serta dapat mengganggu kenyamanan dalam segi visual dan dapat terjadi kesilauan pada penggunaan ruangan tersebut.

Kata Kunci—Karakteristik Ruang, Karaoke, Pengaruh, Tata Cahaya, VVIP.

Abstract— a light system is really an important factor in establishing the atmosphere in the room. The room in which to provide or give an atmosphere or impression that will result in giving a maximum lighting arrangement. With the use of maximum lighting of the room, the room can feel 3D (three dimensional) or feel more alive than the formation of shadows caused by lighting system reflected on the interior elements, color and material of the room. In the use and placement of good lighting system can create an atmosphere and good lighting in the room and the user of the room itself can feel comfortable, with the use and placement of bad lighting system is not good or not appropriate can give a different impression or opinion of the room as well as the interfere of feeling comfort in the terms of visual and can occur dazzle for the user in the room.

Keyword—Charateristic of the room, Karaoke, Lighting, VVIP.

I. PENDAHULUAN

PADA dasarnya sebuah tempat hiburan keluarga pada era ini sudah merupakan sesuatu hal yang menjadi kebutuhan masyarakat khususnya di daerah perkotaan padat penduduk. Hal ini telah menjadi suatu gaya yang dimiliki oleh masyarakat dengan mendatangi tempat hiburan untuk melepas penat dan lelah. Dengan demikian banyak pengusaha-pengusaha yang menggunakan kesempatan ini untuk membuka tempat usaha baru di bidang hiburan yaitu sebuah karaoke keluarga yang saat ini sedang berkembang pesat.

Dengan adanya persaingan dalam dunia bisnis ini, para pengusaha memberikan sebuah tempat karaoke keluarga yang dapat memberikan kesenangan dan kepuasan kepada para pelanggan. Dalam hal ini para pengusaha membuat sebuah ide kreatif yang dapat menarik pelanggan dengan sebuah desain yang menarik agar dapat menarik minat para pelanggan dari sebuah pandangan dekorasi yang membuat ketertarikan tersendiri agar para pelanggan tertarik.

Sebuah gaya atau desain sebuah tempat karaoke sangat mempengaruhi pengunjung mulai dari minat, psikologi, cara pandang, *brand image* yang dapat menarik sebuah perhatian pengunjung untuk mendatangi tempat tersebut. Desain yang diberikan untuk sebuah tempat hiburan keluarga sebaiknya menggunakan gaya desain yang dapat menarik semua kalangan dan segala usia agar dapat tercapainya tujuan dari fungsi tempat tersebut. Pada setiap tempat karaoke tentunya memiliki beberapa ruang yang disediakan untuk para pelanggan seperti ruang *small*, *medium*, *large*, dan *VVIP*. Dengan demikian tentunya setiap ruang memiliki desain yang inovatif dan dapat menarik pelanggan dari segi interior ruangan. Pada ruang *VVIP* pada dasarnya adalah sebuah ruang yang paling besar dari segi ukuran dan memiliki desain yang paling menonjol dari ruang lainnya, sehingga ruang *VVIP* dapat dikatakan sebagai ruang paling istimewa di sebuah tempat karaoke.

Karena itu, peneliti melihat sekilas pada bagian interior ruang *VVIP* beberapa ruang karaoke keluarga seperti Hapup, Dstar, dan Doremi karaoke yang memiliki sebuah desain masing-masing yang terlihat dari penggunaan tata cahaya yang menarik dan dapat memberikan kesan istimewa pada interior ruang tersebut.

II. LANDASAN TEORI

A. Alat Pencahayaan (*luminaire*):

a. Lampu Pijar (*Incandescent bulb*/Bohlam tungsten)

Paling umum digunakan karena dianggap sebagai bola lampu standar dan mengeluarkan cahaya kuning hangat yang bias diredupkan dengan dimmer. Selain murah dan bisa digunakan dimana saja, juga tersedia dalam berbagai bentuk seperti bentuk mutiara, dengan kaca jernih, atau berwarna, dengan bentuk lilin. Lampu pijar tidak disarankan untuk digunakan, kecuali terpaksa, karena paling boros energi bila dibandingkan dengan *output* cahayanya serta membutuhkan perawatan yang tinggi.[1]

b. Lampu Berpendar (*fluorescent/neon/TL*)

Pada dunia industry lampu ini lebih dikenal dengan sebutan lampu TL. Bentuknya dari lurus panjang sampai lingkaran dan masih banyak lagi. Juga terdapat lampu neon yang memiliki komponen listrik yang terdiri dari kapasitor, *ballast* dan *stater* dalam satu kesatuan, lampu jenis ini disebut sebagai *compact fluorescen*, selain itu lampu ini juga dikenal sebagai lampu SL dan PL. Lampu *fluorescent* diarahkan untuk penerang ruang, khususnya, ruang yang memiliki plafon tinggi. Cahaya lampu neon biasa berwarna putih, sedangkan lampu SL dan PL selain putih juga memiliki tipe warna kuning dan putih kebiruan. Tipe warna kuning (*warm light*) memberikan kesan hangat, dekat, dan intim. Cahaya putih (*cool light*) memberikan kesan dingin dan sejuk. Cahaya putih kekuningan (*day light*) memberikan efek terang yang merata pada keseluruhan objek dan ruang. Namun, efek cahaya yang dihasilkan tidak sebagus lampu jenis lainnya karena objek terlihat tidak seperti warna aslinya dan cenderung pucat.[1]

c. Dioda Pemancar Cahaya (LED)

lampu LED dapat digunakan untuk aplikasi-aplikasi khusus, termasuk lampu tanda dan pencahayaan ruang pameran. Sistem yang digunakan pada lampu LED berwarna merah, hijau, dan biru dapat digunakan untuk menciptakan siraman warna yang berubah-ubah.[1]

- Lampu *Click Strip (continuous lighting)*

Lampu ini memiliki *color rendering index* yang paling baik dari jenis *continuous lighting*. *Click strip* berbentuk seperti pita jepang.[1]

B. Arah Sinar

a. Pencahayaan umum (*general lighting*)

Sistem ini menimbulkan cahaya langsung dan cahaya tidak langsung secara bersamaan. Pencahayaan umum bisa menjadi tata latar belakang. Tata lampu latar belakang adalah tat lampu umum yang terdiri dari cahaya yang menyapu seluruh latar belakang. Biasanya dihasilkan oleh lampu yang diletakkan di tengah dan jauh diatas kepala, tetapi bisa memberikan bayangan yang tidak menyenangkan atau memancarkan terlalu banyak cahaya kuning apabila menggunakan bohlam biasa. Bila digunakan sendirian, tidak memberi suasana nyaman untuk ruang keluarga. Semua tata lampu latar belakang harus bisa diredupkan agar suasana bisa diubah-ubah. Refleksi di mana cahaya yang dipantulkan menyebar dan tidak ada refleksi specular signifikan, karena dari material yang *doff*. [2][4]

b. Pencahayaan khusus (*accent lighting*)

Dibutuhkan untuk jenis pekerjaan khusus, seperti pemakaian lampu *downlight* dan *uplight* yang menyebarkan cahayanya dibatasi pada luasan tertentu, mirip dengan jenis lampu *spot light*, misalnya untuk menonjolkan detail, keunikan elemen interior, seperti pada kubah pada plafon dan pernik-pernik pengisi ruang seperti patung, *cove* pada dinding sehingga tampil dramatis, dan mempertegas garis horizontal dan vertical dari bingkai lukisan.[2]

C. Aspek Perancangan

a. Pencahayaan Langsung

Mengarahkan cahaya ketitik yang gelap/membutuhkannya. Jadi, cahaya lampu langsung ke objek yang perlu diterangi, sehingga efisien. Pencahayaan langsung dari lampu titik(misal lampu pijar) akan memberikan bayangan kuat dan tegas. Ini sangat bagus untuk tujuan dekoratif. Pencahayaan langsung ini perlu diperhatikan kesilauan yang biasanya terjadi akibat mata dapat menatap langsung sumber cahaya. [3]

Bila ingin menciptakan penerangan lembut pada dinding Letakkan lampu pada jarak agak jauh dari dinding untuk menghindari timbulnya efek lingkaran cahaya terang(*hot spot*). Untuk itu hindari jenis lampu lingkaran cahaya jelas (*scalopping*). Makin rapat makin lembut. Jangan menyorot dinding mengkilap karena cahaya lampu akan memantul. Pilihlah bahan dinding yang memantulkan cahaya, tetapi tidak mengkilap. Jangan menyorot pintu atau jendela, kecuali lampu tidak menyilaukan orang yang keluar masuk pintu atau berada dibalik jendela.[3]

Penerangan untuk lukisan atau objek di dinding Biasanya digunakan perpaduan antara penerangan dinding dengan penerangan aksen. Bila cahaya diruangan sudah mencukupi, maka hanya perlu digunakan cahaya aksentuasi saja. Lampu untuk aksen perlu tersembunyi agar tidak terlihat oleh mata dalam posisi berdiri normal. Bila lukisan mengkilap, maka lampu harus diatur agar pantulan cahaya lampu tidak mengarah kemata. [3]

b. Pencahayaan langsung ke Langit-langit Berornamen

Usahakan sumber cahaya tidak terlihat, hanya pendar cahaya ornamen saja yang terlihat.[3]

Terlalu sedikit lampu akan membuat bayangan terlalu kuat, sebaliknya terlalu banyak lampu akan menghilangkan detail.[3]

Lampu pijar dalam jumlah banyak dapat digunakan untuk efek kerlipan pada ornament mengkilap. Lampu robyong menggunakan lampu pijar kecil tapi banyak.[3]

c. Kualitas Permukaan Ruang

Refleksi cahaya permukaan ruang akan berpengaruh langsung pada tingkat gelap-terang ruang tersebut; ruang yang membutuhkan tingkat cahaya tinggi sebaiknya menggunakan warna-warna dengan bilangan pantul tinggi yaitu warna-warna muda. Memakai lampu dengan intensitas tinggi diruangan yang dindingnya berefleksi rendah (warna-warna gelap) akan membuat tidak nyaman karena perbedaan kecerlangan antara lampu dengan dinding terlalu tajam.[3]

Ruangan dengan dinding berpola/ corak besar dan kontras akan terasa sempit, sebaliknya dinding berpola kecil dengan kontras lembut akan terasa lebar.[3]

Warna mempengaruhi kesan ukuran dan jarak objek. Warna cerah membuat objek berkesan lebih besar, sebaliknya warna gelap membuat objek tampak kecil.[3]

d. Memberi Kesan Pada Lingkungan

Kesan luas ruangan dapat dicapai dengan membuat intensitas penerangan dinding lebih tinggi dari pencahayaan umum ruangan. Warna dingin dinding akan menambah kesan lebar. Disamping itu, kaca akan menambah kesan luas ruangan. [3]

Kesan santai dapat dicapai dengan menghindari kesilauan. Lampu meja, lampu aksen, atau lampu penyiram dinding dapat dipakai. *Dimmer* dapat dipakai agar tingkat cahaya dapat disesuaikan kebutuhan. Sumber cahaya disembunyikan, redup, warna lembut, dinding tidak terlalu terang, dan langit agak gelap. [3]

Kesan tertekan dapat timbul di ruang yang terlalu redup, berwarna gelap seperti coklat tua dan hitam. [3]

Kesan menggairahkan dicapai dengan penerangan yang berubah-ubah, bahkan berkelap kelip dengan warna bergairah.

Kesan lorong gelap terjadi bila ruang dalam terang dan ruang luar gelap. Lampu akan terpantul pada kaca yang gelap. Ini dapat dihindari dengan memasang korden (tirai). [3]

D. Pengelompokan Warna

a Warna Hangat

Warna dari merah ke kuning, termasuk oranye, merah muda, coklat dan *burgundy*, warna-warna tersebut disebut warna hangat. Warna hangat merupakan warna yang terang, heboh, agresif, serupa dengan lava yang cair dari kawah. Dari beberapa warna, warna hangat dapat menarik di pandang dan dapat menggairahkan emosi seseorang. Didalam ruang kerja warna hangat dapat merefleksikan orang untuk bekerja lebih cepat dan dapat memiliki inovasi yang tinggi, dan dalam buku, majalah, poster, dapat menarik perhatian kita. Dalam skema warna, warna hangat terlihat bersemangat dan riang. [5]

b Warna dingin

Warna dari hijau ke *violet*, termasuk biru dan abu-abu, adalah warna dingin. Mungkin karena warna tersebut mengingatkan kita pada salju dan *ice*, yang tampak pada foto musim panas di Alaska. Warna dingin merupakan warna sebaliknya dari warna hangat. Warna dingin merefleksikan warna yang membuat metabolisme tubuh menurun, dan biasanya digunakan pada rumah sakit agar meredakan rasa panic pasien. Dalam sesaat, warna dingin terlihat warna yang menindas dan sedikit menakutkan, seperti lukisan *Picasso's Blue Period*. Namun, warna dingin kadang membuat pilihan yang menyenangkan: Bentukkan dingin dari biru dan hijau menunjukkan kebersihan dan mengundang, seperti kekuatan ditengah-tengah dinginnya danau *ic*. [5]

c Warna-warna Gelap (Dark Colors)

Hitam dan corak warna hitam lainnya tampak berat, seperti padatnya awan hujan dengan mosturasi. Hitam, dalam bagian tertentu, sama seperti atau sekuat dan setahan besi dalam mesin boiler yang terpasang di lokomotif kereta lama. Merah gelap, ungu gelap, hijau gelap, dan biru gelap

adalah warna warna yang paling sering berasosiasi dengan royalitas, dan mempunyai aura dari seseorang yang mertabat. Warna warna gelap juga dapat ditemukan didalam warna jas atau setelan pria yang biasanya digunakan pada acara formal atau acara resmi, dan memberi kesan mewah pada perabot rumah dan perabot yang lain, seperti tenunan tangan atau dibuat tangan (hand made). Warna warna gelap sering sekali digunakan pada beberapa tipe dan penggunaan dalam design grafis, dan mereka biasanya dipasangkan dengan warna yang terang, warna warna yang lebih konvensional. [5]

E. Pencahayaan Untuk Tempat Hiburan

Desainer lampu bekerja sama dengan desainer produksi dalam membuat atau membentuk suasana yang dramatis atau menghibur untuk meyakinkan penontonnya. Intensitas dari lampu, arah dari lampu, dan warna semua itu akan di control untuk memproduksi efek yang dibutuhkan. Level dari iluminasi adalah menggunakan pengalamannya dan keahliannya untuk menentukan level yang digunakan. Desainer menyeimbangkan tempat yang terang dan tempat yang gelap dari sebuah panggung untuk menciptakan "gambaran" yang desainer inginkan. [6]

Objek yang utama dalam pencahayaan tempat hiburan malam adalah untuk memberikan *atmosphere visual* yang menyenangkan yang dapat menghasilkan variasi, jadi efek pencahayaannya dapat mencerminkan *atmosphere* dari musik itu sendiri. Saturasi dari warna pencahayaan, dikontrol oleh suara stimulasi peredupan, di kolaborasikan oleh beberapa lampu sorot, menyediakan banyak sekali cahaya dan seringnya penggunaan dalam penggabungan laser dengan beberapa lampu sorot. Ada beberapa, jika ada, peraturan untuk pelatihan *general lighting*. Setiap desain dibuat untuk menemukan kebutuhan dari beberapa tempat yang spesifik. Ada beberapa peralatan spesialis dalam jangka jumlah yang banyak yang tersedia untuk desainer dan satu dapat diberikan untuk mempercayai bahwa objek tersebut dengan mudah digunakan dengan berbagai macam alat yang dapat dipilih oleh desainer sesuai dengan *budget* tertentu. [6]

III. DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Hapup Resto & Karaoke Keluarga



Gambar 1. Hapup Resto & Karaoke Keluarga

Hapup Resto & Karaoke keluarga terletak pada lantai 3 Grand City Mall Surabaya. Pada Hapup ini terdapat satu saja

ruang *VVIP* yaitu ruang *Royal Suite* yang dapat menampung hingga 30 orang. Ruangan ini memiliki gaya desain modern dimana dapat terlihat dari warna dan bentuk elemen interior serta elemen dekoratif pada ruang tersebut. Pencahayaan buatan yang digunakan dalam ruang ini adalah dengan *incandescent bulb* sebagai *general lighting* yang dirangkaikan kedalam sebuah lampu gantung yang dihubungkan dengan saklar dan adapula lampu LED yang dirangkaikan dalam lampu gantung yang diletakkan di tiap ujung ruangan dihubungkan dengan *dimmer* sehingga intensitas cahaya dapat diatur sesuai keinginan.

B. Dstar Lounge & KTV



Gambar 2. Dstar Lounge & KTV

Pada Dstar Lounge & KTV ini memiliki satu ruangan *VVIP* yaitu *Room Sapphire*, ruang tersebut dapat menampung maksimal 25 orang. Ruangan ini memiliki gaya desain modern dengan permainan tata cahaya yang cukup menarik dalam segi interiornya. Terdapat pula beberapa elemen dekoratif yang menarik pada bagian dinding ruangan yang di desain menyerupai bentuk bintang.

Pencahayaan buatan pada ruang ini menggunakan *continuous lighting* yaitu dengan menggunakan *click strip* sebagai *accent lighting* sekaligus sebagai *general lighting* dan ada pula *downlight (warm light)* yang tersebar di plafon sebagai *general lighting*.

C. Doremi Karaoke



Gambar 3. Doremi Karaoke

Pada Doremi karaoke ini memiliki satu ruangan *VVIP*, ruang tersebut dapat menampung maksimal 18 orang. Ruangan ini memiliki gaya desain modern dengan permainan tata cahaya yang cukup menarik dalam segi interiornya. Terdapat pula beberapa elemen dekoratif yang menarik dengan bantuan *accent lighting* pada salah satu dinding ruangan yang di desain seperti gelombang. Pencahayaan buatan pada ruang ini menggunakan *fluorecent lighting*

sebagai *general lighting* yaitu dengan menggunakan *down light (warm light)* di bagian plafon, *continuous lighting* yaitu dengan menggunakan *click strip* sebagai *accent lighting* pada salah satu dinding ruangan, *fluorecent lighting* yaitu dengan menggunakan lampu TL mini (biru dan *warm light*) pada *hidden lamp*.

IV. ANALISIS

A. Hapup Resto & Karaoke Keluarga

Ruang *Royal Suite* ini merupakan salah satu objek yang akan diteliti oleh peneliti dalam kasus karya tulis ini karena memiliki sistem tata cahaya yang cukup baik dalam interiornya. Pada Hapup ini merupakan sebuah karaoke keluarga sehingga fungsinya adalah untuk memberikan kesenangan dan kenyamanan bagi seluruh anggota keluarga dari segala usia mulai dari anak-anak hingga dewasa. Karaoke keluarga adalah sebagai sarana untuk para keluarga yang ingin beryanyi bersama dengan keluarganya. Dengan demikian, sebuah karaoke keluarga sebaiknya memberikan suasana dan desain ruangan yang lebih netral agar dapat diminati oleh segala umur.

Ruangan ini memiliki konsep eksklusif yaitu dengan memberikan sentuhan warna-warna yang mengkilap pada interiornya memberikan kesan yang eksklusif (sumber: Supervisor). Menurut narasumber, konsep dari ruangan ini telah dicapai dan memberikan kepuasan pada owner dan tata pencahayaan dalam ruangan ini juga telah mencapai keinginan dari owner hapup tersebut.



Gambar4. Dinding Hapup pada Ruang Royal Suite

Pada dinding tersebut menggunakan kaca tidak bermotif sehingga menampilkan bentuk yang sederhana. Efek pantulan dari dinding kaca tersebut yang memberikan kesan mewah pada ruangan tersebut serta dinding kaca ruangan ini dapat membantu merefleksikan cahaya yang pada ruangan ini didominasi dengan warna gelap. Warna gelap pada ruangan ini dipilih karena agar dapat memberikan kesan mewah serta menonjolkan suasana yang terbentuk dari pencahayaan ruangan (sumber: Supervisor Hapup).

Gambar 5. Plafon pada Hapup ruang *Royal Suite*

Warna kontras pada plafon tersebut yang memberikan suasana berbeda dan menjadikannya sebagai ketertarikan tersendiri pada ruangan ini. Dengan menggunakan warna putih pada bagian *drop ceiling* membantu mengangkat pencahayaan ruangan yang memiliki intensitas redup serta dengan penggunaan pencahayaan *warm light* (biasa dikenal dengan kata *warm white*).



Gambar 6. Contoh lampu Gantung Eksklusif

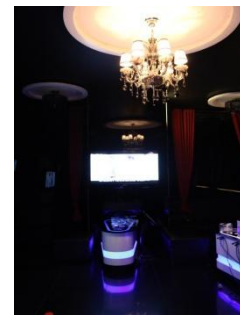
Pada gambar diatas diberikan contoh beberapa lampu gantung yang memiliki kesan mewah dihadirkan melalui penggunaan kristal pada lampu gantung tersebut, sehingga memberikan efek kerlipan dari pantulan lampu tersebut dan memberikan kesan yang mewah pada ruangan.

Gambar 7. Lampu Gantung pada Ruang *Royal Suite*

Pemilihan lampu gantung untuk memberikan efek eksklusif sesuai dengan keinginan owner. Efek dari kerlipan Kristal pada lampu memberikan suasana mewah serta dari bentuk lampu gantung tersebut yang lebih mengarah pada bentuk lampu gantung klasik. Lampu gantung tersebut menjadi *vocal point* pada bagian plafon ruangan karena segi ukuran yang lebih besar dari pada yang lain, serta memiliki bentuk yang berbeda dari lampu gantung yang ada disekitarnya yang memiliki gaya lampu gantung modern. Pada lampu tersebut menggunakan lampu *warm light* yang memberikan kesan kehangatan dalam ruang serta dapat menonjolkan efek kemewahan dari perpaduan lampu *incandescent warm light* dengan lampu kristal karena warna *warm light* merefleksikan

pencahayaan yang paling baik untuk lampu gantung dari pada warna lampu lainnya [3]

Pada ruangan ini dominasi menggunakan warna gelap, mulai dari elemen interior serta perabot ruangan. Dengan penggunaan warna gelap pada ruangan ini menjadikan ruangan terasa menjadi menyeramkan karena terasa seperti tak ber dinding sehingga tidak dapat merasakan batasan-batasan ruangan terutama saat lampu ruangan dipadamkan dan kurang baik untuk anak-anak. Pada saat pencahayaan terang/ kuat cahaya yang tinggi, ruangan dapat menampilkan kesan mewah mulai terlihat dari pemilihan lampu gantung dan penggunaan lampu *warm light* yang menjadikan suasana lebih redup dan komposisi pencahayaan yang dapat mendukung suasana ruang. Pada saat pencahayaan redup/kuat cahaya rendah kesan yang ditimbulkan menjadi lebih santai (*impression of relaxation*) dan ruang menjadi lebih *private* (*impression of privacy*).



Gambar 8. Suasana Saat kuat cahaya redup

Pada saat penggunaan *general lighting* dan *accent lighting* ruangan menimbulkan perasaan *relax*, tetapi pada saat sebagian *general lighting* dan *accent lighting* dimatikan ruangan ini menjadi lebih menyeramkan karena penerangan hanya keluar dari meja saja (seperti gambar diatas). Apabila ruangan ini digunakan bersama keluarga yang membawa anak-anak, akan menimbulkan suasana yang menyeramkan pada anak-anak. Pada orang dewasa suasana seperti ini lebih sering digunakan saat berkaraoke yaitu dengan mengecilkan intensitas cahaya ruangan. Sehingga pada ruangan ini diberikan penggunaan dimmer agar intensitas cahaya dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna mulai dari anak-anak hingga dewasa.



Gambar 9. Suasana Saat Kuat Cahaya Tinggi

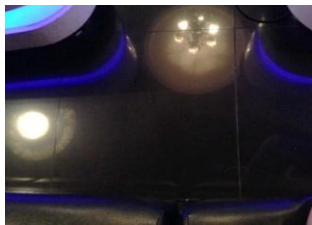
Pada ruangan ini terlihat suasana mewah terbentuk dari pencahayaan *warm light* yang menonjol di ruangan ini.

Pencahayaan tersebut menonjol karena faktor lingkungan yang ada dengan menggunakan warna hitam sebagai *finishing* elemen pembentuk ruang. Pada penggunaan lampu pada prabot yang berwarna-warni tersebut itulah yang dapat memberikan kesenangan dan keceriaan pada anak-anak. Tetapi sangat disayangkan permainan lampu pada meja yang berwarna-warni dan bentukan meja membuat suasana dan tema ruang kurang selaras, meski sebenarnya penggunaan lampu yang berwarna-warni dapat memberikan kesan gembira. [2]



Gambar 10. Accent Lighting Pada Ruang Royal Suite

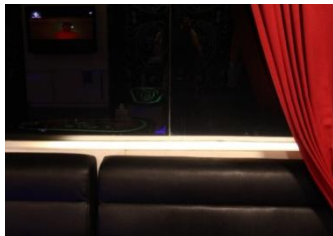
a. Lantai



Gambar 11. Lantai Pada Ruang Royal Suite

Lantai pada ruang ini menggunakan granite tile berwarna hitam dengan *finishing* glossy. Dengan penggunaan warna hitam pada lantai dapat menimbulkan efek menyeramkan dan memberikan efek yang berat. Sebaiknya warna hitam digunakan pada bagian aksesoris ruang atau digabungkan dengan warna terang. Pada ruangan ini terlihat bahwa permukaan lantai *glossy* membantu dalam merefleksikan cahaya yang diberikan dari *general lighting* sehingga suasana ruang tidak terlalu berat karena terpancar dari bantuan lantai yang mengkilap.[2][3][5]

b. Dinding



Gambar 12. Dinding Pada Ruang Royal Suite

Pada bagian dinding ruangan ini menggunakan material dari bahan kaca yang sisi belakang diberi cat berwarna hitam. Dengan penggunaan material dinding yang halus dan *glossy*

cahaya dari ruangan tersebut akan memantul kesegala ruang. Dinding dengan material kaca pada dasarnya kurang baik karena dapat menimbulkan kesilauan. Warna hitam pada dinding terasa mencekam dan terasa seperti tak berdinding terutama saat semua lampu pada ruangan di padamkan. Tetapi dengan penggunaan kaca pada dinding tersebut membantu memberikan kesan yang memantul sehingga ruangan menjadi lebih terang. Kesan tertekan dapat timbul bila suasana ruangan redup dan didominasi menggunakan warna gelap.[4][5]



Gambar 13. Dinding Pada Ruang Royal Suite

Kesan lorong gelap terjadi bila ruang dalam terang dan ruang luar gelap. Lampu akan terpantul pada kaca yang gelap. Ini dapat dihindari dengan memasang korden/tirai. Sehingga terdapat tirai merah pada tiap ujung ruangan yang dapat dipakai apabila terasa pencahayaan dalam ruang silau sehingga mengakibatkan suasana terasa seperti di lorong yang gelap akibat dari pantulan cahaya ke dinding kaca. [4][5]

c. Plafon



Gambar 14. Plafon Pada Ruang Royal Suite

Pada ruangan ini plafon yang digunakan adalah *gypsumboard* dengan *finishing* warna hitam dof. Dengan penggunaan warna gelap pada langit-langit dapat menyebabkan suasana yang mencekam serta dapat membuat orang yang didalamnya merasa tertekan. Dengan penggunaan warna hitam dof pantulan lampu pada plafon tidak maksimal karena menggunakan warna hitam yang menyerap cahaya. Tampak pula penggunaan warna yang menonjol pada bagian *drop ceiling* dengan warna putih yang memberikan ketertarikan tersendiri. Warna putih diletakkan pada bagian *general lighting* sehingga membantu pendistribusian cahaya ke ruangan tersebut karena warna putih memberikan efek terang dan memantulkan cahaya.[3]



Gambar 15. Suasana Ruang Royal Suite

Pencahayaan *warm light* pada ruangan ini terasa menonjol karena didukung oleh lingkungannya yang memiliki warna hitam dan terlihat seram, sehingga kesan mewah tampak dari penggunaan lampu Kristal *warm light* yang menonjol pada ruang tersebut.[4][5][6]

d. Perabot



Gambar 16. Meja Pada Ruang Royal Suite

Meja ini menggunakan kaca 12mm pada bagian *top table* yang diberi *finishing* stiker motif hitam yang diberi lampu pada bagian dalam sehingga memancarkan sinar berwarna pada bagian motif tersebut. Pada bagian bawah menggunakan multiplex yang di cat berwarna putih dan terdapat *acrylic* susu pada bagian bawah sebagai penutup lampu agar cahaya yang keluar lebih halus.



Gambar 17. Accent Lighting Pada Ruang Royal Suite

Accent Lighting sebagai alat dekorasi dan menonjolkan warna dari benda tertentu. Bila pencahayaan lampu umum memberi cahaya datar, maka *accent lighting* memunculkan karakter dan daya tarik pada desain tersebut. Pada meja pada ruangan sekaligus sebagai *accent lighting* pada ruangan karena memiliki bentuk yang beda dari konsep serta memiliki warna yang terang dan dapat berganti-ganti pada bagian *top table* saja. Pada meja ini sebenarnya kurang begitu cocok dengan konsep ruangan karena memiliki bentuk yang kurang mewah yang kurang cocok bila diletakkan pada ruangan tersebut karena terlihat seperti meja yang dibuat untuk anak-anak.[1][2][3]

B. Dstar Lounge & KTV

Ruang *Sapphire* ini merupakan objek kedua yang akan diteliti oleh peneliti dalam kasus karya tulis ini karena memiliki sistem tata cahaya yang cukup baik dalam interiornya. Fungsi utama dari definisi sebuah KTV yaitu sebagai sarana atau salah satu tempat untuk berkumpul dengan rekan bisnis atau dengan teman-teman untuk membicarakan bisnis, menjamu tamu, bersenang-senang dengan cara bernyanyi. Pada KTV ruangan dapat didesain sesuai dengan target pasar yaitu remaja hingga dewasa, sehingga desain ruangan tidak perlu sesuai untuk anak-anak. Dalam segi ukuran ruangan ini sudah memenuhi standar dari sebuah KTV yang dapat menampung pengunjung dalam jumlah banyak dan memiliki harga sewa ruangan yang cukup tinggi dari beberapa jenis karaoke lainnya atau dapat disebut juga tempat hiburan *exclusive*.

Ruang ini menggunakan konsep yang menyenangkan yaitu dengan memberikan banyak warna pada lampu ruang sesuai dengan keinginan *owner* Dstar. Konsep tersebut diinginkan oleh *owner*, karena ingin memberikan kesenangan kepada para pengunjung saat menggunakan ruangan karaoke tersebut melalui gaya desain ruang. Interior ruang ini memiliki gaya desain yang mengarah kepada gaya desain futuristik (sumber: Yanuar sebagai interior desainer) yaitu diterapkan dengan penggunaan material kaca dan *acrylic*, *stainless steel* sebagai simbolik/analog dari bentuk bintang, lampu LED yang memiliki teknologi canggih pada masa kini. Menurut *owner* Dstar, pada bagian tata pencahayaan ruangan kurang begitu menarik, karena permainan tata cahya nya kurang menimbulkan kesan yang menyenangkan. Harapan *owner* Dstar menginginkan tata pencahayaan yang dapat berganti-ganti dengan warna lampu yang tetap terlihat mewah dan bukan menimbulkan kesan yang tidak indah pada ruangan ini.



Gambar 18. Dinding Pada Ruang Sapphire

Pada ruangan ini terlihat pada gambar diatas dengan penggunaan material *stainless steel* pada bentuk dekoratif dinding yaitu dengan pemahaman dari desain futuristik yang bebas dan dekonstruksi. Hal ini diterapkan pada bentuk bintang yang sudah diubah sedemikian rupa menjadi bentuk baru dari sebuah bintang.



Gambar 19. Plafon pada Ruang Sapphire

Pada bagian plafon menggunakan terapan dari bentukan bintang yang telah di sederhanakan berbentuk menyerupai wajik tetapi memiliki panjang yang berbeda dari setiap sisinya. Plafon ini juga menggunakan material *acrylic* susu dengan lampu LED berwarna *warm light* yang memberikan aksan menonjolkan bentukan dari plafon tersebut. Dari segi bentukan dan material yang dipakai ruangan ini sudah memiliki unsur-unsur dari futuristik.



Gambar 20. Suasana Pada Ruang Sapphire

Pada ruangan ini di dominasi dengan penggunaan warna ungu, pada *finishing* elemen interior serta pada *general lighting* dan *accent lighting* sehingga tampak monoton dan flat. *General lighthouse* menggunakan pencahayaan *warm light*, *accent lighting* digunakan *side lighting* yang menerangi area dinding sehingga tampak lebih dramatis serta pada meja yang membuat penampilan meja lebih terkesan mewah dari bentukannya yang minimalis. Tata pencahayaan pada desain futuristik menggunakan penerapan yaitu dengan tidak menampilkan secara langsung lampu pada ruangan, sehingga menggunakan bahan lain sebagai alat yang merefleksikan cahayanya. Misalnya dengan menggunakan *acrylic* sebagai alat bantu untuk merefleksikan pencahayaannya dan tidak memperlihatkan sumber pencahayaan/lampu tersebut seperti yang diterapkan pada ruangan ini. Tetapi dengan penggunaan *downlight* pada plafon membuat suasana futuristik berkurang, karena pada desain futuristik *downlight* biasanya dilengkapi dengan penutup lampu. Pada bangunan futuristik juga menggunakan warna-warna pencahayaan yang kontras/terang, seperti merah, hijau, biru, putih, kuning, sehingga dapat menghidupkan suasana ruangan bergaya futuristik/ masa depan.



Gambar 21. Contoh Ruang Dengan Tema Futuristik

Dengan penggunaan warna-warna yang menonjol dan berani membantu menghidupkan/ membangun suasana futuristik dan tentunya harus di dukung dengan bentukan dan material dari elemen interior agar terciptanya suasana sesuai dengan tema yang ada.

Pada penggunaan *general lighting* terkesan pencahayaan yang agak redup dikarenakan penggunaan warna yang monoton (*impression of boredom and momotony*). Dengan pemilihan warna ungu pada ruangan ini dapat tercipta suasana yang romantis (pada saat cahaya redup), suasana yang mewah, serta kesan mewah juga ditampilkan melalui penggunaan *stainless steel* yang dijadikan elemen dekoratif dinding yang dapat memantulkan cahaya serta bahan materialnya yang mengkilap menjadi *point of interest* pada ruangan tersebut.



Gambar 22. Contoh Warna Lampu Yang Menimbulkan Efek Kesenangan

Dengan demikian, konsep ruang yang menyenangkan yang diinginkan oleh owner belum tercapai pada ruangan ini karena ingin menonjolkan tema menyenangkan dalam ruangan ini. Apabila penggunaan warna ruangan dengan menggunakan warna netral (misalnya putih) pada dinding, maka dapat diberikan tata pencahayaan yang lebih berwarna sesuai dengan keinginan owner.



Gambar 23. General Lighting Pada Ruang Sapphire

Pencahayaan pada ruangan ini menggunakan *Continuous Lighting* pada bagian *general lighting* dan *accent lighting* menggunakan warna ungu dan menggunakan warna *warm light* pada bagian *drop ceiling*. *Continuous lighting* pada ruang ini dengan menggunakan lampu *click strip* yang termasuk

dalam jenis LED yang cahayanya tidak putus melainkan *continue*. [1]



Gambar 24. Accent Lighting Pada Ruang Sapphire

Accent Lighting sebagai alat dekorasi dan menonjolkan warna dari benda tertentu. Bila pencahayaan lampu umum memberi cahaya datar, maka *accent lighting* memunculkan karakter dan daya tarik pada desain tersebut. [1]

a. Lantai



Gambar 25. Lantai Pada Ruang Sapphire

Lantai pada ruangan ini menggunakan garnit tile dengan warna hitam *finishing* glossy. Penggunaan material dengan *finishing* glossy membantu pemantulan cahaya, tetapi apabila terlalu banyak permukaan yang glossy maka akan menyilaukan mata (*glare*). Tetapi pada ruangan ini lantai menggunakan warna hitam yang memiliki sifat menyerap cahaya, sehingga pada ruangan ini lantai tidak terlalu menyilaukan karena sebagian cahaya diserap oleh warna hitam dari lantai tersebut. [5]

b. Dinding



Gambar 26. Dinding pada Ruang Sapphire

Pada dinding ruangan ini menggunakan bahan papan multiplex yang dicat warna ungu dan menggunakan panel *stainless steel* sebagai elemen dekoratif pada dinding dengan pola menyerupai bentuk bintang. Pada dinding bagian dinding TV menggunakan *fiber glass* berwarna putih mengkilap dan terdapat pula *side light* pada bagian samping dinding yang memberikan efek bayangan agar dinding tersebut terkesan lebih menonjol. [1][2]

Dengan penggunaan cat berwarna ungu serta penggunaan lampu yang berwarna ungu menimbulkan kesan romantis dan kesan mewah. Tetapi dengan penggunaan warna yang sama pada bagian dinding dan lampu juga menimbulkan kesan monoton dan flat. Kesan lebih hidup ditonjolkan melalui *stainless steel* yang memiliki warna mengkilap sehingga pencahayaan dipantulkan melalui bagian elemen dekoratif pada dinding tersebut. [5]



Gambar 27. Detail Dinding Dekoratif

Penerangan untuk objek didinding biasanya menggunakan perpaduan antara penerangan dinding dan penerangan aksent. Bila cahaya ruangan mencukupi maka perlu digunakan cahaya untuk aksentuasi saja. Lampu aksent tersembunyi agar tidak terlihat oleh mata dalam posisi berdiri, bila lukisan atau objek yang diterangi mengkilap maka lampu harus diatur agar pantulan cahaya tidak mengarah ke mata.

Pada penggunaan *stainless steel* pada dinding tidak menimbulkan kesilauan pada mata karena lampu yang menyorot dinding diberi penutup *acrylic* susu yang membuat cahaya lebih lembut. Serta arah pencahayaannya pula dari bawah dan samping ornament dekoratif tersebut. Lampu yang menitari dinding dapat menjadi *accent lighting* dan dapat menjadi sebuah *vocal point* karena dikolaborasi dengan material *stainless steel* yang memiliki *finishing* yang berbeda dari lainnya (menonjol). [1][2]

c. Plafon



Gambar 28. Plafon Pada Ruang Sapphire

Pada plafon menggunakan *gypsumboard* dengan *finishing* cat berwarna ungu dof dan pada bagian *drop ceiling* menggunakan *acrylic* susu sebagai penutup pada bagian lampu. Variasi plafon pada tempat hiburan menjadi peranan penting pada pencahayaan karena apabila pencahayaan pada plafon baik, maka dapat disimpulkan pencahayaan pada ruang tersebut bisa dikatakan bekerja dengan baik.

Acrylic sifatnya memantulkan cahaya, sehingga kurang baik untuk digunakan dalam ruang. Tetapi pada ruang ini *acrylic* tidak terlalu dominan karena hanya digunakan sebagai penutup lampu pada bagian *general lighting* dan *accent*

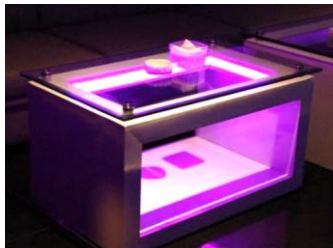
lighting. Lampu yang ditutup dengan *acrylic* susu akan menimbulkan kesan yang lebih halus karena cahaya lampu direfleksikan terlebih dahulu pada *acrylic* yang kemudian barulah dipancarkan keseluruh ruangan.[3][6]



Gambar 29. Detail Plafon Ruang Sapphire

Pada *dropceiling* terdapat *hidden lamp* dengan pencahayaan *warm light* yang dipasang menghadap keatas. Sehingga cahaya didistribusikan melalui plafon (tidak langsung). *Dropceiling* berbentuk bujur sangkar cahaya lampu di distribusikan melalui *acrylic*, sehingga cahaya lebih terasa lembut. Warna pada plafon dengan menggunakan ungu yang memberikan kesan mewah tetapi sekaligus monoton karena ruangan ini didominasi oleh warna ungu serta lampu yang dipasang juga warna ungu sehingga suasana ruang kurang begitu menarik dari segi pencahayaannya. Serta permainan gelap terang pada cahaya lampu yang digunakan kurang terlihat sehingga suasana kurang begitu hidup.[1][2]

d. Perabot



Gambar 30. Meja Pada Ruang Sapphire

Meja pada ruangan ini menggunakan kaca 12mm sebagai *top table* dan multiplex dengan *finishing* ducco putih *glossy*. Terdapat pula lampu *click strip* sebagai aksentuasi pada meja tersebut. Pada meja ini lampu tersebut dihubungkan dengan dinding (*accent lighting*) yang menonjol saat *general lighting* di matikan. Pada meja ini pemasangan lampu dihadapkan kesamping sehingga tidak menyilaukan mata pada saat pengguna ruang menggunakan meja tersebut. Warna putih meja tersebut membantu dalam merefleksikan cahaya ke seluruh ruang dan bentukan yang miimalis terkesan mewah dan cocok dengan ruangan karakter dari ruangan tersebut.[5]

C. Doremi Karaoke

Ruang *VVIP* ini merupakan objek ketiga yang akan diteliti oleh peneliti dalam kasus karya tulis ini karena memiliki sistem tata cahaya yang cukup baik dalam interiornya. Doremi karaoke merupakan salah satu dari KTV (karaoke televisi)

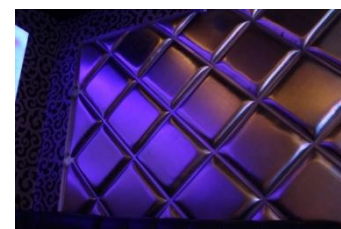
yang tidak memasukan unsur keluarga pada fungsi utama dari karaoke tersebut. Karaoke ini berfungsi sebagai sarana/ tempat yang dapat memberikan hiburan dalam bidang menyanyi dan tempat untuk berkumpul bersama dengan teman-teman

Ruangan pada Doremi karaoke tidak memiliki konsep tertentu pada interiornya dan hanya menggunakan *style* modern sebagai tema ruangan dan mementingkan kenyamanan. *Style* modern pada ruangan ini dicapai dengan penggunaan elemen interior dan jauh dari detail karena prinsip dari modern sendiri adalah *less is more*. Menurut arsitek ternama Mies van der Rohe, merangkumkan kalimat "*less is more*" memiliki arti dimana tanpa detail pun desain dapat menjadi indah dan bernilai seni tinggi. Pada *style* modern ini lebih mementingkan fungsionalnya dari pada estetika ruangan. Kenyamanan pada ruang ini ditempuh dengan pemilihan warna-warna elemen interior dengan warna hangat dan pencahayaan *warm light* sebagai *general lighting*.



Gambar 31. Dinding Ruang VVIP

Dapat dilihat dari ruangan ini masih banyak sekali terdapat elemen dekoratif pada dinding. Dinding sendiri menggunakan 3 macam tekstur dan pola yang dapat dilihat pada gambar diatas. Pola dari wallpaper itu sendiri kurang begitu cocok dengan *style* modern yang biasanya menggunakan motif-motif yang sederhana dan diulang (keiza,2009). Dinding dengan pola wajik besar pada ruangan ini menimbulkan kesan lebih sempit karena dengan pola nya yang besar. Dari segi ruangan karaoke ini yang memiliki keterbatasan pada segi ukuran sebaiknya menggunakan pola yang lebih kecil pada bagian dinding serta menggunakan warna-warna terang yang membantu memberikan efek luas pada ruangan. [3]



Gambar 32. Dinding Motif Pada Ruang VVIP Doremi Karaoke

Pada bagian dinding dengan menggunakan material oscar metalik memberikan bantuan pemantulan cahaya lebih menyebar karena permukaannya yang mengkilap dan pencahayaan ruangan yang cukup redup. Karena terdapat banyak motif pada ruangan ini unsur modern yang

mengutamakan kesederhanaan kurang menonjol pada ruangan ini. Terdapat motif wajik, motif abstrak, dan motif gelombang pada dinding dekoratif.



Gambar 33. Dinding Dekoratif Ruang VVIP

Lampu yang digunakan pada salah satu dinding yaitu dengan penggunaan lampu *click strip* menjadi *point of interest* dari ruangan tersebut, karena pada dinding tersebut lampu menjadikan dinding lebih hidup dengan adanya bayangan gelap dan terang pada dinding tersebut serta dinding tersebut menggunakan warna putih (kontras) dengan suasana ruangan yang gelap.

Pada ruangan ini menggunakan pencahayaan tipe *fluorescent lighting* dengan berbagai warna *warm light* sebagai *general* dan *accent lighting* ruang, serta terdapat tipe *continuous lighting* dengan menggunakan lampu *click strip* sejenis dengan lampu LED berbentuk seperti pita jepang yang berwarna ungu.

Dalam penggunaan lampu *hidden lamp* berwarna *warm light* menghadap keatas membuat suasana plafon lebih hidup, tetapi pada penempatannya kurang begitu baik sehingga menimbulkan bayangan patah pada setiap sinar lampu satu dengan lainnya.



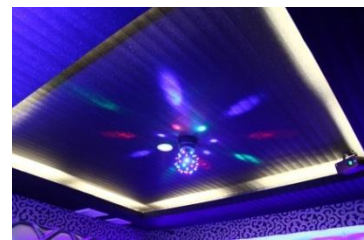
Gambar 34. Pencahayaan Pada Ruang VVIP Doremi Karaoke

Suasana yang ditimbulkan dari pencahayaan pada ruang ini terlihat gelap dan kurang menyatu karena penggunaan tiga warna pencahayaan yang berbeda. Terdapat warna biru pada bagian dinding TV dan terdapat warna ungu pada dinding dekoratif serta terdapat warna kuning (*warm light*) dan lampu laser (dinyalakan saat diinginkan) pada bagian plafon. Tetapi karena pencahayaan diruangan ini redup, suasana yang terbentuk adalah suasana hangat dan relax karena elemen interior didominasi warna hangat serta didukung dengan pencahayaan *warm light*.



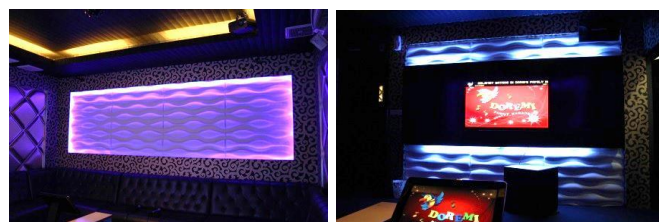
Gambar 35. Pencahayaan Warm light pada Style Modern

Pada gambar diatas merupakan contoh pencahayaan warm light pada rumah tinggal dengan style modern. Pencahayaan dengan warna warm light menimbulkan efek psikologi pada pengguna untuk merasakan suasana lebih hangat dan kekeluargaan. Dengan penggunaan warna warm light pada karaoke ini memberikan suasana hangat dan menimbulkan kenyamanan pada pengguna ruang karena dapat merasakan relax dan nyaman.[3]



Gambar 36. General Lighting pada Ruang VVIP

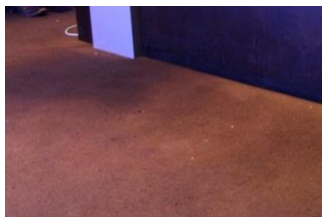
Pada Doremi karaoke ini memiliki satu ruangan VVIP, ruang tersebut dapat menampung maksimal 18 orang. Ruang ini memiliki gaya desain modern dengan permainan tata cahaya yang cukup menarik dalam segi interiornya. [1]



Gambar 37. Accent Lighting Pada Ruang VVIP

Terdapat pula beberapa elemen dekoratif yang menarik dengan bantuan *accent lighting* pada salah satu dinding ruangan yang di desain seperti gelombang. Pencahayaan buatan pada ruang ini menggunakan *fluorecent lighting* sebagai *general lighting* yaitu dengan menggunakan *down light (warm light)* di bagian plafon, *continuous lighting* yaitu dengan menggunakan *click strip* sebagai *accent lighting* pada salah satu dinding ruangan, *fluorecent lighting* yaitu dengan menggunakan lampu TL mini (biru dan *warm light*) pada *hidden lamp*. [1]

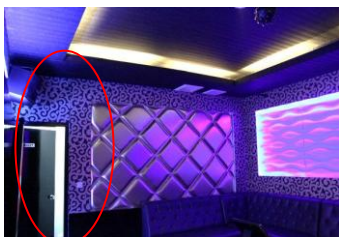
a. Lantai



Gambar 38. Lantai Pada Ruang VVIP

Lantai pada ruangan ini menggunakan karpet halus berwarna coklat yang mengitari lantai pada ruang ini. Warna gelap dapat memberikan perasaan lebih berat, warna gelap sebagian besar digunakan untuk jenis dan aksesoris dalam desain, dan biasanya dipasangkan dengan warna ringan, atau warna yang lebih konvensional. Penggunaan karpet berwarna coklat tanpa motif pada lantai membuat ruangan terasa lebih berat karena penggunaan warna gelap. Tetapi dengan penggunaan lantai karpet coklat membuat suasana ruangan menjadi lebih hangat karena *general lighting* yang digunakan adalah *warm light* sehingga suasana ruang yang terasa menjadi hangat. Refleksi di mana cahaya yang dipantulkan menyebar dan tidak ada refleksi specular signifikan, karena dari material yang doff pada lantai ini.[4][5]

b. Dinding



Gambar 39. Dinding Pada Ruang VVIP

Penggunaan *wallpaper* motif pada bagian dinding dengan warna hitam-putih membuat suasana ruang terlihat agak memusingkan terutama dari motif abstrak *wallpaper* tersebut. Warna yang kurang cocok dan terlalu kontras dengan elemen interior lainnya membuat suasana ruang kurang nyaman dalam segi visual. Untungnya penggunaan wallpaper tidak pada semua area dinding tetapi hanya pada bagian samping saja. Ruang dengan dinding berpola besar dan kontras akan terasa sempit, sebaliknya dinding berpola kecil dengan kontras lembut akan terasa lebar. [2][3]



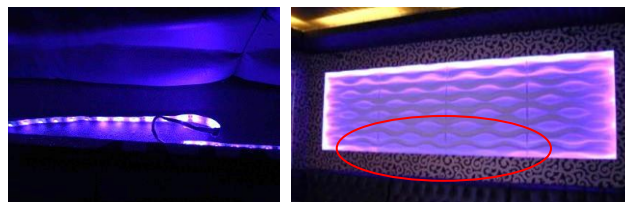
Gambar 40. Motif Dinding Metallic

Penggunaan material oscar *metallic* pada bagian dinding ini membantu penyebaran cahaya kesegala ruang. Pada ruang ini terlihat suasana agak terlihat suram dan sempit, dengan penggunaan oscar *metallic* yang mengkilap dan pola yang besar bila terkena sinar membuat suasana ruangan juga terlihat lebih terang tetapi terlihat lebih sempit. [3]



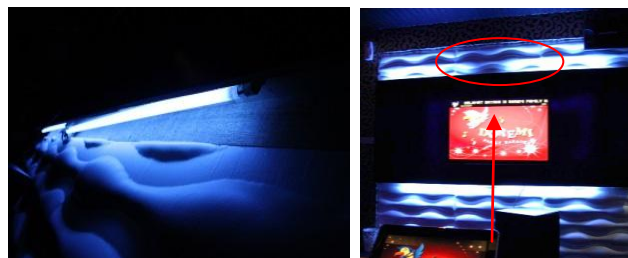
Gambar 41. Dinding Dekoratif dan accent Lighting

Pada bagian dinding lainnya terlihat penggunaan busa dan oscar putih doff, dengan penggunaan warna putih ini menjadi *point of interest* pada bagian dinding ruang ini. Dikarenakan pada dinding tersebut juga terdapat pencahayaan *accent lighting* dengan penggunaan *click strip* yang mengitari dinding dekoratif tersebut.[1]



Gambar 42. Detail Dinding Dekoratif

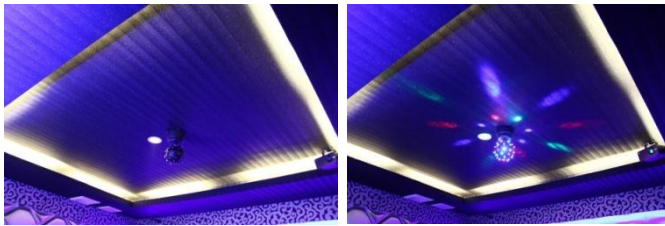
Terlihat pemasangan *click strip* yang kurang baik membuat cahaya yang dipancarkan ke dinding kurang sempurna (gambar diatas). Dengan penggunaan lampu berwarna ungu membuat dinding dekoratif yang berwarna putih tersebut menjadi lebih hidup dan tampak terlihat menjadi tiga dimensi dengan adanya cahaya yang gelap dan terang. Warna putih dari dinding membantu merefleksikan cahaya lebih besar dan membuat suasana yang gelap menjadi lebih terang. *Accent Lighting* sebagai alat dekorasi dan menonjolkan warna dari benda tertentu. Bila pencahayaan lampu umum memberi cahaya datar, maka *accent lighting* memunculkan karakter dan daya tarik pada desain tersebut. [1][3]



Gambar 43. Dinding Partisi TV

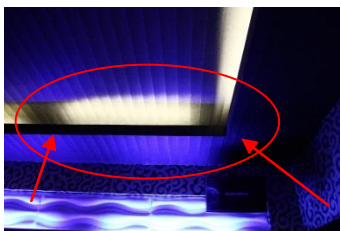
Dengan penggunaan mini TL yang dipasang pada dinding tersebut terdapat 2 menghadap bawah dan dua menghadap atas. Penggunaan mini TL kurang terlihat baik bila pemasangannya tidak tepat sehingga penyebaran cahaya tidak terlihat indah. Apabila dengan penggunaan *click strip* dapat terlihat indah karena lampu tersebut berupa seperti pita yang di lekatkan pada bagian yang ingin disinari cahaya, selain itu lampu tersebut juga hemat energi dan masa hidup lampu yang lama.[1]

c. Plafon



Gambar 44. Plafon Pada Ruang VVIP

Pada plafon menggunakan *gypsumboard finishing wallpaper* gliter berwarna abu tua dengan motif horizontal. Pada plafon Menggunakan bola lampu laser disko yang bisa memutar dan mengeluarkan cahaya yang berwarna-warni. Pada plafon yang ini menggunakan fin. dengan *wallpaper* gliter, pada dasarnya sebuah gliter apabila diberi cahaya akan memberikan kesan berkelau. Dasar dari warna *wallpaper* itu sendiri berwarna abu tua, warna gelap sendiri menyerap cahaya dan tidak merefleksikan cahaya. Dengan penggunaan warna plafon yang gelap dapat membuat pengguna merasa tertekan, tetapi dengan bantuan warna disekitarnya terdapat warna putih maka suasana pada ruang tidak terlalu gelap.[5][6]



Gambar 45. Detail Lampu Pada Plafon

Pada plafon terdapat penggunaan lampu *hidden lamp* yang dipasang menghadap keatas dengan lampu mini TL. Terlihat pada gambar penggunaan mini TL bila pemasangan tidak baik maka akan terlihat tidak merata dan kurang indah dipandang, bila digantikan oleh penggunaan lampu *click strip* maka pencahayaan dapat merata dan tidak terlihat seperti cahaya yang patah.[1][5]

V. KESIMPULAN

Pencahayaan pada Hapup Resto & Karaoke Keluarga yang memiliki konsep eksklusif pada ruangan ini. Dapat dilihat pada analisis bahwa kesan eksklusif tersebut dapat diperkuat dengan penggunaan material-material yang mengkilap sehingga memberikan kesan mewah terutama dengan penggunaan elemen interior berwarna gelap menonjolkan pencahayaan *warm light* pada ruangan tersebut. Kesan eksklusif/mewah tersebut didukung dengan pencahayaan dengan menggunakan chandelier/lampu gantung kristal yang tersebar pada plafon ruangan. Pencahayaan dengan lampu pijar sangat mempengaruhi terciptanya kilauan dari Kristal tersebut yang memberikan efek mewah pada ruangan tersebut. Karena ruangan ini di dominasi penggunaan warna gelap sehingga memberikan kesan relax dan hangat pada pengguna ruangan [3]. Dengan adanya lampu berwarna-warni pada meja, memberikan suasana yang menyenangkan dan sesuai dengan fungsi dari ruangan tersebut yaitu karaoke keluarga yang dapat mencakup segala usia.

Pencahayaan pada Dstar Lounge & KTV yang memiliki konsep ruang menyenangkan dan memiliki *style* futuristik dipenuhi dengan penggunaan material *steel* yang mengkilap serta bentukannya yang mengarah pada bentuk bintang yang sudah diolah menjadi bentuk baru, penggunaan lampu LED dengan warna terang (ungu) pada dinding memperkuat karakter futuristik ruang tersebut dengan warna dari lampu serta penggunaan lampu yang dipantulkan pada material lain yaitu *acrylic*. Pada konsep yang diinginkan *owner* pada ruangan ini belum tercapai karena kesan menyenangkan pada permainan lampu tidak hadir pada ruangan ini. Lampu-lampu yang dapat memberikan kesan menyenangkan dengan *style* futuristik dapat dicapai dengan menggunakan lampu LED yang berganti-ganti dengan warna-warna misalnya, merah, kuning, biru.

Pencahayaan pada Doremi Karaoke yang memiliki konsep kenyamanan dengan *style* modern dipenuhi dengan penggunaan lampu warna *warm light* sebagai *general lighting* serta nuansa ruangan yang di dominasi penggunaan warna gelap. Pada bagian *style* ruangan kurang tercapai dengan penggunaan banyaknya motif dan elemen ruangan dibentuk tidak memenuhi fungsional dan mementingkan estetika dengan pemberian bermacam-macam material pada dinding. Dengan pencahayaan pada *style* modern yang tata cahayanya dibuat berfungsi sebagai penerangan (prinsip fungsional) pada ruangan ini dibentuk melalui penggunaan *downlight* dan *hidden lamp* pada plafon ruangan sebagai *general lighting*. Pada bagian dinding dekoratif terdapat pencahayaan dengan warna ungu pada dinding berwarna putih, sehingga menonjolkan dinding tersebut. Banyaknya warna pencahayaan pada ruangan ini kurang saling mendukung karena *general lighting* memberikan kesan hangat (nyaman), pada dinding dekoratif menggunakan warna ungu yang memberikan kesan intim, dan pada dinding tv yang menggunakan lampu berwarna putih kebiruan yang memberikan efek dingin pada ruangan. Karena terdapat banyak macam warna pencahayaan karakteristik ruangan ini kurang saling mendukung sehingga

suasana nyaman kurang begitu menonjol. Kesan nyaman dan relax dapat ditonjolkan melalui penggunaan warna-warna gelap/hangat pada ruangan dan didukung dengan pencahayaan *warm light*. [3]

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak S.P Honggowidjaja, M.Sc.Arch. sebagai dosen pembimbing dan Bapak Yohan Santoso, S.Sn. sebagai dosen pendamping yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan dan motivasi, serta semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan jurnal yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darmasetiawan, C., Puspakesuma, L. *Teknik pencahayaan dan tata letak lampu*.1991
- [2] Indrani, Hedy. *Sistem Tata Cahaya*, Bahan Kuliah: Fisika Bangunan, universitas Kristen Petra, Surabaya. (2010)
- [3] Suwito,Prasasto. *Fisika Bangunan 2*. Yogyakarta: Andi, 2004.
- [4] Pitchard, D.C. (ed). *Interior Lighting Design*, 6th ed. London: The Lighting Industry Federation Ltd, and The Electricity Council, 1996.
- [5] Chijiwa, Hideaki. *Color Harmony-A Guide to Creative Color Combinations*. United States: Rockport Publishers, 1987.
- [6] Karlen, M., James Benya, and Diana Rumagiti. *Dasar-Dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta: Erlangga, 2007.