

# Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang terhadap Suasana dan Karakter Interior Lobi Hotel Artotel Surabaya

Ayhwien Chressetianto

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: ayhwien@gmail.com

**Abstrak**— Ruang adalah tempat dimana seseorang berinteraksi memberikan aksi dan reaksi. Reaksi manusia dapat timbul dari pengaruh keadaan lingkungan sekitar. Keadaan sekitar/sekeliling lingkungan yang diterjemahkan dalam unsur desain yang dapat memenuhi kebutuhan secara fisik dan spritual bagi si pengguna, disebut juga dengan *suasana*. Pengaruh suasana tidak hanya berasal dari kehadiran elemen-elemen pembentuk ruang tetapi elemen lain seperti aksesoris ruang. Aksesoris ruang yang seringkali dianggap sebagai elemen dekoratif, ternyata memberikan dampak pengaruh yang besar terhadap emosi pengunjung yang akhirnya berdampak pada suasana ruang. Suasana dan karakter ruang yang terbentuk akibat pengaruh dari elemen pembentuk ruang dan aksesoris, antara lain, karakter ruang yang tenang menghasilkan suasana yang relaks, karakter ceria menghasilkan suasana yang menggugah kreativitas, karakter akrab menghasilkan suasana kekeluargaan, dan karakter bersahaja menghasilkan suasana ruang yang simpel. Karakter dan suasana yang terbentuk dihubungkan dan dinilai kesesuaiannya dengan gaya/ fungsi area pada area hotel.

**Kata Kunci** : Elemen pembentuk ruang, Aksesoris, Karakter dan Suasana

**Abstrac**— Space is a place where one interacting delivers action and reaction. Human reaction can arise from the influence of the State of the environment. The circumstances surrounding the perimeter of the environment/translated into design elements that can satisfy the needs of physical and spiritual exercises to the user, also called the atmosphere. Influence of atmosphere not only comes from the presence of the elements composing spaces but other elements such as room accessories. Accessories in a space that is often thought of as a decorative element, it gives impact to influence the emotions of visitors which ultimately impact on the atmosphere of the space. The atmosphere and character of the spaces formed by the influence of the elements composing spaces and accessories, among other things, a quiet space character produces a cheerful character, resulting in a deeply relaxed atmosphere that inspires creativity, familiar characters produce a family atmosphere, and earthy character generates an atmosphere of simple spaces. The character and atmosphere of that form are linked and tagged for compliance with the style/function area on the site.

**Keyword**— Elements of common spaces, Accessories, Character and Atmosphere

## I. LATAR BELAKANG PENELITIAN

**S**URABAYA telah memiliki hotel-hotel berbintang yang memiliki keunggulan, baik dari fasilitas maupun mutu pelayanan, sehingga mereka bersaing untuk menarik pelanggan dengan cara menyediakan konsep-konsep yang berbeda dengan industri hotel pada umumnya.

*Boutique hotel* merupakan sebuah trend dalam industri perhotelan, dimana hal tersebut menitik beratkan kepada gaya hidup yang bertemakan tertentu, yang memiliki keunikan desain dengan konsep pelayanan yang unik pula. Hal tersebut juga diungkapkan oleh KN Hotels Management (2010), bahwa yang dinamakan *boutique hotel* adalah hotel yang memiliki desain bangunan interior yang unik, up to date, dan bergaya modern life style sehingga *boutique hotel* juga dinamakan *design hotel* atau *life style hotel*.

Dalam penelitian kali ini, Hotel Artotel sebagai objek penelitian. Hal ini memiliki alasan bahwa Hotel Artotel mengangkat konsep *boutique, urban, and art* yang mengutamakan berbagai jenis aksesoris karya desainer ternama asal Indonesia. Keunikan hotel tersebut terletak pada penggunaan berbagai macam aksesoris sebagai dominan desain ruang dan desain elemen pembentuk ruang yang cenderung lebih sederhana/ simpel.

Elemen dekorasi, ornamen atau hiasan yang terletak disebuah ruang, seringkali dikenal sebagai aksesoris. Sekalipun aksesoris erat maknanya dengan elemen dekoratif, bukan berarti seorang desainer interior lepas tangan. Seorang desainer interior yang hebat, selayaknya juga seorang dekorator yang hebat, walaupun tidak selalu berlaku sebaliknya. Aksesoris yang ada di Hotel Artotel memiliki beragam jenis, mulai dari coretan pada dinding sampai patung yang berukuran besar pada pintu masuk lobby. Aksesoris sangat diperlukan sebagai sentuhan akhir yang menegaskan karakter dan suasana ruang ( Widyartanti. 2011).

Suasana adalah keadaan sekitar/sekeliling lingkungan yang diterjemahkan dalam unsur-unsur desain yang dapat memenuhi kebutuhan secara fisik dan spritual mengandung nilai-nilai keindahan dan kegunaan bagi si pengguna

(Suptandar, 1999 : 18). Sedangkan karakter merupakan ciri khas dari suatu benda atau ruang, yang apabila ruang tersebut terdapat orang didalamnya, maka timbullah sebuah suasana. Jadi suasana timbul dari karakter dan suasana merupakan sesuatu yang dapat dirasakan orang, seperti rileks, membangkitkan semangat, menggugah kreativitas, dll.

Faktor pembentuk karakter dan suasana, meliputi :

1. Aksesoris

Menurut Suptandar (1999:212), diuraikan bahwa aksesoris dalam interior merupakan unsur dekorasi selain berfungsi sebagai hiasan dalam ruang, aksesoris juga berperan dalam menunjang penciptaan suasana dalam ruang karena tanpa dekorasi suasana keindahan dari ruang akan menjadi berkurang.

2. Elemen Pembentuk Ruang

Elemen pembentuk ruang meliputi lantai, dinding, dan plafon.

Setiap faktor dapat dirinci lebih dalam menurut :

• Garis

<i>Predominant lines</i>	<i>Evoked responses</i>
<i>Straight / garis lurus</i>	
Vertikal	Mengekspresikan kekuatan dan pemaksaan, dapat menciptakan atmosfer yang agung/bermartabat dan memberikan ilusi dari ketinggian ruang
Horisontal	Memberi kesan keluasan/kelapangan, relaksasi, dan menunjukkan tampak yang lebar
Diagonal	Cenderung menunjuk ke suatu ruang dan menjaga mata untuk terus bergerak. Terlalu banyak menggunakan garis diagonal akan melemahkan <i>unity</i> desain
<i>Curved / garis lengkung</i>	
Lingkar (Circles and full curves)	Menstimulasi keceriaan dengan warna yang cerah dan kontras. Terlalu banyak garis lingkaran akan menghasilkan kegelisahan/keresahan
<i>Voluptuous, full and complex curves</i> (lebih tegas)	Garis dan bentuk yang berliku-liku, memberikan kesan keindahan, kemewahan/kekayaan dan

	sandiwara
<i>Softer, delicate curved line and shapes</i> (lebih lembut)	Kurva yang lembut dikombinasi dengan proporsi yang baik akan memberikan kesan keanggunan dan kemurnian. Style klasik cocok dengan karakter tersebut

Tabel 1. Jenis-Jenis Garis (Fred Lawson , 1987 : hal. 111)

• Warna

Menurut Depdikbud 1991, warna adalah corak rupa seperti hijau, kuning, dan sebagainya. Penggunaan warna dalam desain suatu ruang dapat memberi efek psikologis pada si pengguna. Warna juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam penciptaan suasana ruang. Dikatakan oleh J. Pamudji Suptandar dalam bukunya yang berjudul Desain Interior, bahwa perpaduan dari warna-warna yang digunakan dalam suatu ruang menciptakan suasana ruang yang lebih hidup dan tidak membosankan. Menurut Taylor Hartman, Ph. D. Dalam bukunya yang berjudul The Color Code (1987 :141), warna dapat memberikan/ menciptakan suasana dan efek emosional.

• Tekstur

Menurut Ching (1996:238) tekstur adalah kualitas spesifik suatu permukaan yang dihasilkan oleh struktur tri matranya. Tekstur seringkali dipakai untuk menerangkan kehalusan atau kekasaran relatif suatu permukaan. Ia juga dapat dipakai untuk menerangkan karakteristik kualitas-kualitas permukaan bahan-bahan yang sudah dikenal. seperti kekasaran batu serat kayu dan anyaman kain Dan tekstur dalam suatu ruang juga dapat memberikan suasana dalam ruang, seperti batuan akan memberi suasana alami. Tekstur ringan, tipis dan halus memberi kesan ruang yang lebih besar. Tekstur berat memberi kesan ruang menjadi terlihat lebih sempit .

• Bahan/material

Menurut J. Pamudji Suptandar, bahwa bahan yang dipakai akan berpengaruh terhadap pembentukan suasana ruang, antara lain :

a. Lantai :

- Bahan penutup lantai yang memberi *suasana hangat*, misalnya: karpet, parket, jalur kayu, serat kayu, dan sebagainya.
- Bahan penutup lantai yang memberi *suasana dingin/sejuk*. misalnya: marmer batuan alami lantai keramik. dan sebagainya.
- Bahan marmer, mempunyai karakteristik *permanen dan kaku*. Penggunaan bahan marmer sebagai penutup lantai memberikan suasana yang indah dan sejuk (nyaman)
- Bahan keramik tile. mempunyai karakteristik *indah, sejuk, dan luas*.

- Bahan kayu, mempunyai karakteristik alamiah, kedap suara, tahan lama, dan penghantar hangat yang baik. Suasana yang tercipta adalah *suasana hangat, alami, dan indah*.

b. Dinding :

- Batu : Berbagai macam batu alam (batu kali, batu bata, batako dan sebagainya) . Memberi kesan dan suasana relief mirip dengan dinding goa sehingga terasa adanya pendekatan dengan *alam indah hangat* dan merupakan sebuah usaha untuk menciptakan suasana dan unsur yang berlainan.

- Cat : Penggunaan bahan cat sebagai penutup dinding memberi suasana yang *bersih, luas, dan rapi*. Disamping itu juga tergantung warna yang digunakan

- Fiberglass: Penggunaan bahan fiberglass pada ruang memberikan suasana ruang yang *luas, bersih, modern, dan rapi*.

- Gelas : Cermin, kaca (kaca bening, rayben, kaca es) memberikan suasana *indah dan modern, memperluas kesan ruang* dan terang karena bahan kaca dapat merefleksikan cahaya.

c. Plafon :

Bahan yang dapat digunakan sebagai plafon bermacam-macam seperti kayu, gypsum, kaca, triplek, dan sebagainya. Bahan tripleks dan gypsum dapat memberikan suasana yang *rapi, bersih, dan sederhana*.

Suasana dan Karakter ruang yang terbentuk dihubungkan dan dinilai kesesuaiannya dengan fungsi ruang dan konsep hotel Artotel

- Fungsi Area Lobi :

Ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan yang diperuntukkan bagi para tamu yang sedang melakukan aktifitas yang berhubungan dengan area ini seperti menunggu pelayanan selanjutnya dari pihak hotel atau pihak lain.

- Konsep Hotel Artotel :

*Creative, efficient, simple, artistic*

## II. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pengaruh aksesoris dan elemen pembentuk ruang terhadap suasana dan karakter interior hotel Artotel?
2. Apakah peletakan aksesoris dan pengaruh dari elemen pembentuk ruang tersebut, cocok dalam hubungannya dengan fungsi dan konsep ruang pada hotel Artotel?

## III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif, metode kualitatif Moleong (2004, p.3) mengemukakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya.

## IV. ANALISIS DATA

- Analisis Area Lobi

- Analisis Elemen Pembentuk Ruang



Gambar. 1. Lobi Hotel Artotel

### Fungsi Area Lobi :

Ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan yang diperuntukkan bagi para tamu yang sedang melakukan aktifitas yang berhubungan dengan area ini seperti menunggu pelayanan selanjutnya dari pihak hotel atau pihak lain.

a. Lantai Parket



Gambar. 2 Lantai Parket pada Lobi

### Data Lapangan dan Teori :

**Bahan :** Bahan kayu, mempunyai karakteristik alamiah, kedap suara, tahan lama, dan penghantar hangat yang baik. Suasana yang tercipta adalah suasana hangat, alami, dan indah. (Suptandar, 1999 : 206)

**Warna :** warna cokelat memiliki karakter yang dekat dengan tanah dan menyerupai kayu, sehingga mampu menghangatkan suasana dan menimbulkan rasa nyaman. (Widyartanti, 2010 : 23)

**Irama :** Penyusunan suatu benda menggunakan pengulangan dengan kesamaan total secara ketat dari dimensi-dimensi bentuk, raut, ukuran, warna, value, tekstur, gerak, dan jarak akan menimbulkan kesan rapi, tenang, kaku, statis, dan monoton. Desain dengan menggunakan repetisi ini sesuai digunakan untuk desain tekstil, lantai, dan wallpaper. (*Teori Nirmana* 44)

**Garis :** Garis *horizontal* menimbulkan perasaan tenang dan arah garis yang horizontal juga menggambarkan ketenangan, istirahat, mungkin diasosiasikan dengan posisi postur tubuh ketika istirahat atau tidur. (*Teori Nirmana* 60)

**Bentuk :** Bentuk geometris, khususnya bentuk segi empat memiliki sifat yang stabil dan dapat menjadi monoton. (*Teori Nirmana* 71)

### Analisis Lantai Lobi

Berdasarkan data dan teori di atas dapat dianalisis bahwa lantai pada lobi menggunakan material kayu parket yang memiliki karakter yang hangat, natural, dan mewah. Dan berdasarkan warna, irama, garis, dan bentuk dapat dianalisa bahwa lantai pada lobi dapat memberikan kesan yang tenang sehingga menimbulkan suasana yang akrab, menenangkan, menyembuhkan dan relaksasi pada ruang. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Swasty (2010:4).

Sehingga suasana yang timbul dianggap sesuai dengan fungsi area lobi dimana dibutuhkan suasana yang hangat dan relaksasi sehingga pengunjung akan lebih santai dan sabar ketika menunggu proses pelayanan dari pihak hotel atau dari pihak lain, seperti rekan bisnis atau keluarga.

#### b. Dinding Warna Hitam



Gambar. 3. Dinding Lobi Hotel Artotel

### Data Lapangan dan Teori

**Bahan :** Penggunaan bahan cat sebagai penutup dinding memberi suasana yang bersih, luas, dan rapi. Disamping itu juga tergantung warna yang digunakan (Suptandar, 1999 : 208)

**Warna :** Warna yang digunakan adalah warna hitam. Memiliki karakter mengintimidasi dan mengontrol, meskipun kekuatannya dapat menanamkan kepercayaan. Warna hitam disukai oleh pasar anak muda berusia sekitar 16 sampai 35. Warna hitam dapat membuat item terlihat mahal dan berbobot. (Syahputra, par.18)

**Bentuk :** Bentuk geometris, khususnya bentuk segi empat memiliki sifat yang stabil dan dapat menjadi monoton. (*Teori Nirmana* 71)

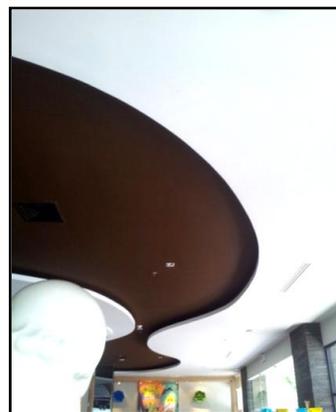
**Target Market :** *bussinessman* dan *bussinesswomen*.

### Analisis Dinding Lobi

Dinding berwarna hitam memiliki karakter yang stabil, terlihat mahal dan berbobot. Hal tersebut dianggap sesuai dengan karakter yang terbentuk karena dinding berwarna hitam digunakan sebagai latar lukisan, sehingga lukisan dapat terlihat lebih menonjol daripada dinding di belakangnya dan pengunjung pun dapat lebih memfokuskan pandangannya ke arah lukisan, bukan ke arah dinding. Sehingga lukisan juga dapat terlihat lebih mahal dan berbobot dengan dinding warna hitam.

Selain itu, menurut Syahputra (par.18), warna hitam juga disukai oleh pasar muda sekitar usia 16-35. Hal tersebut juga sesuai dengan *target market* hotel Artotel untuk kalangan *bussinessman* dan *bussinesswomen*. Perpaduan antara lantai parket dan dinding yang diisi lukisan dengan latar warna hitam menimbulkan suasana yang hangat dan relaksasi, serta tidak terlalu formal.

#### c. Plafon gypsum



Gambar 4. Plafon Area Lobi

### Data Lapangan dan Teori

**Bahan:** Bahan yang dapat digunakan sebagai plafon bermacam-macam seperti kayu, gypsum, kaca,

triplek, dan sebagainya. Bahan tripleks dan gypsum dapat memberikan suasana yang rapi, bersih, dan sederhana (Suptandar, 1999 : 212)

**Warna :** Warna yang digunakan yaitu warna cokelat dan putih. Warna cokelat memiliki karakter yang dekat dengan tanah dan menyerupai kayu, sehingga mampu menghangatkan suasana dan menimbulkan rasa nyaman. Sedangkan warna putih memiliki karakter yang polos, bersih, dan dingin, membuat objek polesannya akan terkesan ringan. Warna putih juga memiliki sifat netral seperti warna hitam, kedua warna tersebut berfungsi sebagai jeda visual agar ruangan tak terasa penuh warna. Putih juga melambangkan gaya modern. (Widyartanti, 2010 : 108)

**Bentuk :** Bentuk Abstrak yaitu bentuk alami yang dapat diubah, disederhanakan, distorsi, ditambahkan, dikurangi, atau apapun yang mengubah bentuk, akan tetapi bentuk utamanya masih dapat dikenali. Bentuk abstrak memiliki karakter yang dinamis. (Teori Nirmana 69)

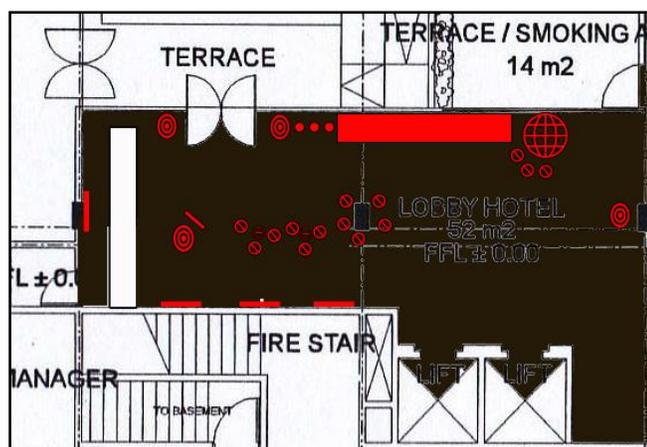
**Up ceiling:** Permukaan plafon yang dinaikkan sebesar lebih dari setengah luas permukaan plafon, secara visual akan membuat ruang terlihat lebih luas dan peletakkan hidden lamp yang sinarnya mengarah ke plafon yang lebih tinggi akan membuat ruang menjadi lebih terang dan berkesan jauh jika dilihat dari bawahnya. (Akmal, 2008 : 55)

**Analisis Plafon Lobi**

Plafon menggunakan warna cokelat dan putih, serta memiliki bentuk yang abstrak, sehingga plafon tetap memiliki karakter hangat yang menimbulkan suasana relaksasi dan juga memiliki karakter ringan sehingga plafon tidak terkesan ramai. Bentuk abstrak dengan komposisi yang dinamis juga menggambarkan pergerakan aktivitas pengunjung/pegawai yang sibuk di area lobi.

Karakter dan suasana yang timbul dianggap sudah sesuai dengan fungsi lobi yang memiliki karakter hangat sehingga menimbulkan suasana yang tenang dan relaksasi. Pemilihan warna putih pada plafon juga dianggap sangat cocok karena berfungsi sebagai jeda visual agar ruangan tak terasa penuh dengan warna dan lobi sendiri sudah memiliki banyak warna akibat dari aksesoris.

• **Analisis Aksesoris pada Area Lobi**



Gambar 5 . Layout Peletakan Aksesoris pada Area Lobi

- Patung berbahan porselen



Gambar 6. Patung Porselen

**Data Lapangan dan Teori:**

- **Bentuk :** Bentuk Abstrak yaitu bentuk alami yang dapat diubah, disederhanakan, distorsi, ditambahkan, dikurangi, atau apapun yang mengubah bentuk, akan tetapi bentuk utamanya masih dapat dikenali. Bentuk abstrak memiliki karakter yang dinamis. (Teori Nirmana 69)
- **Warna :** Warna yang digunakan yaitu warna putih. Warna putih memiliki karakter yang polos, bersih, dan dingin, membuat objek polesannya akan terkesan ringan. Warna putih juga memiliki sifat netral seperti warna hitam, kedua warna tersebut berfungsi sebagai jeda visual agar ruangan tak terasa penuh warna. Putih juga melambangkan gaya modern. (Widyartanti, 2010 : 108)
- **Skala :** Terdapat permainan skala. Ada yang berskala besar dan skala kecil. Pengukuran besar kecilnya skala berdasarkan standar skala manusia pada umumnya. Permainan skala membuat karakter ruang menjadi dinamis. (Teori Nirmana 32)

### Analisis Patung Porselen

Patung-patung yang berada di lobi memiliki bentuk abstrak dengan permainan skala sehingga membuat karakter ruang terasa lebih dinamis dan didukung dengan peletakan aksesoris yang menyebar di area lobi membuat area lobi lebih terasa relaksasi, bebas dan tidak terlalu formal.

Warna yang digunakan pada patung adalah warna putih, dimana warna putih memiliki karakter yang polos, bersih, dan membuat objek polesannya terkesan ringan. Patung warna putih tersebut sangat cocok diletakkan di lobi yang penuh dengan warna warni aksesoris lain, dan warna putih tersebut menjadi jeda visual di dalam area lobi.

### Lukisan



bar 7. Lukisan pada Area Lobi

Gam

### Data Lapangan dan Teori :

- **Bentuk:** Geometris bujur sangkar. Bujur sangkar memiliki karakter yang stabil jika berdiri pada salah satu sisinya dan menjadi dinamis ketika berdiri pada salah satu sudutnya. Bujur sangkar yang jelas dan stabil dapat menjadi monoton, variasi dapat dilakukan dengan mengubah ukuran, proporsi, warna, penempatan atau orientasinya. (*Teori Nirmana 71*)
- **Warna:** Warna yang digunakan dalam tema lukisan menggunakan warna kompleks yaitu semua warna berkumpul menjadi satu, menghadirkan karakter meriah dan segar. Kombinasi warna kompleks menampilkan warna yang terdiri dari warna apa saja yang berada di lingkaran warna. Merah, hijau, kuning-oranye, biru-violet, hijau-biru, merah-violet, serta kuning-oranye. Secara otomatis warna-warna ini akan saling menyeimbangkan temperatur warna dalam pandangan mata kita. Aneka warna yang berkumpul jadi satu ini menimbulkan banyak persepsi. Tak hanya warna merah yang memiliki karakter seksi, warna kuning yang hangat, dan warna hitam yang mencekam, namun kompleksitasnya, satu

kesatuan tampilan lukisan abstrak mengandung semua arti warna tersebut. Jika menggunakan banyak warna, kuantitas pemakaian dalam aplikasi harus dibedakan sehingga dapat memunculkan satu warna dominan dan yang lainnya sebagai warna pendukung. Hal tersebut dapat berfungsi untuk menghindari “kebingungan” secara visual. Warna kompleks menghadirkan karakter yang ceria dan suasana ruang yang menggugah kreativitas. (Widyartanti, 2010 : 32-35)

- **Irama :** Penyusunan suatu benda menggunakan pengulangan dengan kesamaan total secara ketat dari dimensi-dimensi bentuk, raut, ukuran, warna, value, tekstur, gerak, dan jarak akan menimbulkan kesan rapi, tenang, kaku, statis, dan monoton. (*Teori Nirmana 44*)

### Analisis Lukisan :

Bentuk lukisan yaitu geometris bujur sangkar memiliki karakter yang stabil dan tenang, didukung dengan irama penyusunan atau peletakan lukisan yang menggunakan pengulangan dengan kesamaan total, hal tersebut semakin memperkuat karakter tenang di dalam lobi sehingga menghasilkan suasana yang relaksasi.

Untuk menghindari kesan yang monoton dan statis, tema dari lukisan yang menggunakan warna kompleks dianggap sangat sesuai. Warna kompleks pada lukisan membuat karakter ruang lebih terasa ceria dan suasana yang menggugah kreativitas. Hal tersebut juga sesuai dengan fungsi lobi yang memiliki tingkat aktivitas yang padat.

Pengambilan warna yang terdapat dalam lukisan pun dirasa sangat pintar dan sesuai karena memiliki satu dominan warna tertentu, sehingga tidak menimbulkan “kebingungan” secara visual. Sebagai contoh, lukisan di dinding berjumlah tiga dan masing-masing memiliki warna dominan yang berbeda-beda.

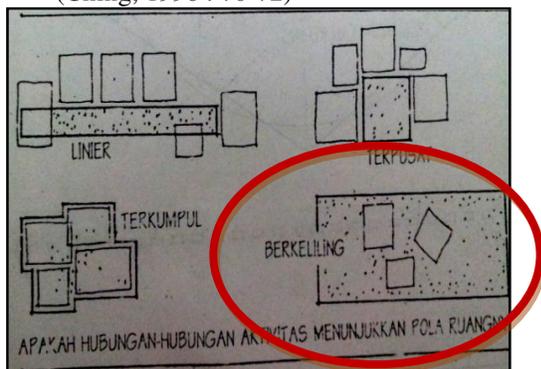
### 🚫 Sofa Puff



Gambar 8 Sofa Puff pada Area Lobi

**Data Lapangan dan Teori :**

- Bentuk: Abstrak yaitu bentuk alami yang dapat diubah, disederhanakan, distorsi, ditambahkan, dikurangi, atau apapun yang mengubah bentuk, akan tetapi bentuk utamanya masih dapat dikenali. Bentuk abstrak memiliki karakter yang dinamis. (*Teori Nirmana 69*)
- Warna: Warna yang digunakan pada sofa *puff* menggunakan warna kompleks yaitu semua warna berkumpul menjadi satu, menghadirkan karakter meriah dan segar. Kombinasi warna kompleks menampilkan warna yang terdiri dari warna apa saja yang berada di lingkaran warna. Merah, hijau, kuning-oranye, biru-violet, hijau-biru, merah-violet, serta kuning-oranye. Secara otomatis warna-warna ini akan saling menyeimbangkan temperatur warna dalam pandangan mata kita. Aneka warna yang berkumpul jadi satu ini menimbulkan banyak persepsi. Tak hanya warna merah yang memiliki karakter seksi, warna kuning yang hangat, dan warna hitam yang mencekam, namun kompleksitasnya, satu kesatuan tampilan abstrak mengandung semua arti warna tersebut. Jika menggunakan banyak warna, kuantitas pemakaian dalam aplikasi harus dibedakan sehingga dapat memunculkan satu warna dominan dan yang lainnya sebagai warna pendukung. Hal tersebut dapat berfungsi untuk menghindari “kebingungan” secara visual. Warna kompleks menghadirkan karakter yang ceria dan suasana ruang yang menggugah kreativitas. (Widyartanti, 2010 : 32-35)
- Berkeliling: Beberapa aktivitas memerlukan hubungan erat atau saling berdekatan, sementara ada juga aktivitas lain lebih berjauhan atau terpisah untuk menjaga privasi. Pola penataan seperti ini menimbulkan kedekatan interaksi dan komunikasi untuk aktivitas yang memerlukan hubungan erat. (Ching, 1996 : 70-72)



Gambar 9. Pola Berkeliling

**Analisis Sofa Puff :**

Sofa puff yang berada di lobi memiliki bentuk abstrak yang menyerupai bentuk kuncup bunga. Bentuk abstrak membuat karakter ruang menjadi lebih ceria sehingga membuat suasana yang lebih dinamis dan menggugah kreativitas. Warna pada puff juga menggunakan warna kompleks yang memiliki karakter ceria juga. Karpet yang berwarna warni semakin menambah karakter ceria pada area lobi. Jadi dari bentuk dan warna pada puff dan karpet yang berwarna-warni, akan menghasilkan sebuah karakter ruang yang ceria sehingga menghasilkan suasana yang menggugah kreativitas dan tidak menimbulkan kebosanan pada saat tamu menunggu di area lobi.

Selain karakter ceria, area lobi juga membutuhkan karakter yang hangat. Hal tersebut tampak dari penataan sofa *puff* dan *coffee table* sebagai area pengunjung untuk menunggu dan untuk berbincang-bincang dengan sesama pengunjung. Dari penataan tersebut dapat memperlancar hubungan kedekatan antar satu pengunjung dengan pengunjung lain yang sama-sama sedang menunggu.

**V. SIMPULAN**

Berdasarkan analisis data, dapat diketahui bahwa elemen pembentuk ruang memiliki pengaruh terhadap suasana dan karakter ruang, yaitu karakter yang *tenang* sehingga menghasilkan *suasana yang relaks*. Karakter *ceria* juga tampak pada penggunaan warna dan bentuk pada aksesoris di area lobi. Jadi lobi yang seharusnya memiliki karakter tenang, sudah dapat tercapai dengan baik. Dan selain karakter *tenang*, ternyata karakter *ceria* juga muncul di area ini, sehingga suasana yang tercipta lebih *menggugah kreatifitas* dan pengunjung tidak merasa bosan ketika sedang melakukan aktifitas menunggu.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Akmal, Imelda. *Rumah Ide Plafon*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- [2] Ching, Francis D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga, 1996.
- [3] Hartman, Taylor. *The Color Code*. California, 1987
- [4] Lawson, Fred. *Restaurant club and bars*. London: Van Nostrand Reinhold Company, 1987.
- [5] Moleong, Lexy. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2007.
- [6] Suptandar, J.Pamudji. *Desain Interior : Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan, 1991.
- [7] Swasty, Wirania. *Inspirasi Warna Interior Rumah Tinggal*. Jakarta : Griya Kreasi, 2010.
- [8] Widyartanti, Johanna Erly. *Colour Harmonies*. Jakarta : PT. Gramedia Printing, 2010.