BAB II. TINJAUAN TEORI

Tinjauan Pustaka pada penelitian ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti, yaitu mengenai hotel pada sub-bab 2.1, generasi milenial pada subbab 2.2, media sosial dan instagram pada sub-bab 2.3, istilah *instagramable* pada sub-bab 2.4, elemen perancangan ruang dalam pada sub-bab 2.5 dan akan diakhiri dengan sintesa kajian Pustaka disertai dengan hipotesa pada sub-bab 2.6. Dasar-dasar teori ini akan digunakan sebagai pedoman untuk menentukan pengaruh antara desain interior hotel terhadap keputusan generasi milenial dalam memilih hotel yang *instagramable* di kota Yogyakarta.

II.1 Hotel

Menurut Sulastiyono, hotel adalah bagian integral dari usaha pariwisata yang menurut keputusan Menparpostel (Mentri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi) disebutkan sebagai usaha akomodasi yang dikomersialkan dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yaitu kamar tidur atau kamar tamu, makanan dan minuman, pelayanan-pelayanan penunjang lain seperti; fasilitas olahraga, fasilitas laundry dan sebagainya (Sulastiyono, 2006). Sedangkan menurut Tarmoezi dan Manurung, hotel adalah sebuah Gedung yang digunakan untuk tempat penginapan dengan tujuan komersial dan menyediakan jasa pelayanan secara professional bagi para tamu termasuk penyediaan makanan, minuman dan fasilitas lainnya. (Tarmoezi & Manurung, 2000)

Berdasarkan Peraturan Mentri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013, definisi hotel adalah suatu usaha penyediaan akomodasi berupa kamar-kamar didalam suatu bangunan, yang dapat dilengkapi dengan jasa pelayanan makan minum, kegiatan hiburan dan fasilitas lainnya secara harian dengan tujuan memperoleh keuntungan.

Dari beberapa pengertian hotel menurut beberapa ahli dan peraturan pemerintah dapat disimpulkan bahwa hotel adalah suatu akomodasi berupa kamar-kamar yang ada pada suatu bangunan atau Gedung, yang menyediakan jasa pelayanan professional bagi tamu seperti makanan, minuman, dan fasilitas lainnya seperti fasilitas olah raga, laundry service, dan sebagainya, dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan.

Tujuan dan fungsi hotel

Fungsi hotel dan peranan utama hotel adalah sebagai sebuah tempat sarana akomodasi menginap sementara bagi para tamu yang akan datang dari berbagai tempat. Saat ini hotel mulai mengalami perkembangan, bukan hanya menjadi tempat untuk menginap bagi orang yang berwisata maupun orang yang memiliki keperluan. Peningkatan fungsi hotel ini disebabkan oleh perubahan perilaku konsumen sehingga adanya tambahan fungsi baru didalamnya, seperti tempat untuk melangsungkan acara-acara besar seperti pernikahan, rapat perusahaan, launching, dan lain sebagainya.

Klasifikasi hotel

1. Berdasarkan tipe tamu hotel

   Kalsifikasi hotel brrdasarkan asal usul atau latar belakang tamu menginap yaitu :

   - Family hotel: merupakan hotel yang berorientasi pada tamu yang menginap bersama keluarga.
   - Business hotel: merupakan hotel yang berorientasi pada tamu yang merupakan seorang pengusaha atau memiliki keperluan bisnis didaerah tersebut.
   - Tourist hotel: merupakan hotel yang berorientasi pada tamu yang menginap dan sedang berwisata baik itu tamu dalam negri maupun domestic.
   - Transit hotel: merupakan hotel yang berorientasi pada tamu yang hanya singgah sementara atau transit.
   - Cure hotel: merupakan hotel yang berorientasi pada tamu yang menginap dalam proses pengobatan atau dalam masa penyembuhan penyakit.

2. Berdasarkan sistem bintang

   Klasifikasi hotel berdasarkan jumlah bintang, semakin tinggi bintang maka akan semakin tinggi juga tuntutan semakin banyak dan baik.

   - Hotel bintang satu
   - Hotel bintang dua
   - Hotel bintang tiga
   - Hotel bintang empat
   - Hotel bintang lima

Khusus untuk hotel bintang lima memiliki tingkatan yaitu *palm, bronze,* dan *diamond*.

3. Berdasarkan jumlah kamar dan persyaratannya
    - Hotel bintang satu : jumlah kamar standar, minimal 15 kamar dengan kamar mandi dalam dan luas kamar standar minimal 20 meter persegi.
    - Hotel bintang dua : jumlah kamar standar 20 kamar dengan kamar mandi dalam dengan luasan standar minimal 22 meter persegi dan minimal memiliki 1 kamar suite dengan kamar mandi dalam dengan luasan minimal 44 meter persegi.
    - Hotel bintang tiga : jumlah kamar standar minimal 30 kamar dengan kamar mandi dalam dengan luasan standar 24 meter persegi, dan terdapat kamar suite minimal 2 kamar dengan kamar mandi dalam dan luas kamar minimal 48 meter persegi.
    - Hotel bintang empat : jumlah kamar minimal 50 kamar dengan kamar mandi dalam dengan ukuran luas minimal 24 meter persegi, dan memiliki minimal 3 kamar suite dengan kamar mandi dalam dan luasan kamar minimal 48 meter persegi.
    - Hotel bintang lima : jumlah kamar standar minimal 50 kamar dengan kamar mandi dalam, memiliki luasan kamar minimal 26 meter persegi dan memiliki minimal 4 kamar suite dengan kamar mandi dalam, memiliki luasan minimal 52 meter persegi.
4. Berdasarkan lama tamu menginap
    - Transit hotel : merupakan hotel dengan lama menginap tamu dalam hotel rata-rata menginap semalam.
    - Semi residential hotel : merupakan hotel dengan lama menginap tamu lebih dari satu hari namun dengan jangka waktu yang pendek, berkisar dua minggu sampai 1 bulan menginap di hotel.
    - Residential hotel : merupakan hotel dengan lama menginap yang cukup lama, berkisar minimal menginap selama satu bulan.
5. Berdasarkan lokasi

- City hotel: merupakan hotel yang terletak didalam kota dimana sebagian besar tamu yang menginap melakukan kegiatan bisnis.
- Urban hotel: merupakan hotel yang berada di dekat kota.
- Sub-urban hotel: merupakan hotel yang terletak di pinggiran kota.
- Resort hotel: merupakan hotel yang terletak di daerah wisata dimana sebagian besar tamu menginap tidak dengan kegiatan bisnis dan hanya menikmati wisata.

Organisasi ruang hotel

Susunan organisasi ruang pada tiap hotel memiliki kesamaan karena pelayanan yang diberikan sama, yaitu penginapan, makan dan minum.

- Ruang publik (*public space*)
  Merupakan kelompok ruang yang disediakan untuk umum, yang terdiri dari lobby utama, *front office* dan *fuction room*. Tiap hotel memiliki ruang publik yang berbeda sesuai dengan jenis hotelnya.
- Ruang yang dapat disewakan (*rentable space*)
  Kelompok ruang yang dapat disewakan untuk melayani keperluan tamu hotel dan usaha bisnis lainnya yang terpisah dari kegiatan hotel.
- Ruang penjualan makanan dan minuman *(food and beverage store place*)
  Kelompok ruang yang melayani bagian makanan dan minuman bagi tamu yang menginap maupun yang tidak menginap. Contohnya seperti restoran, *coffee shop*, bar, kitchen dan gudang.
- Ruang servis utama (*general service space*)
  Kelompok ruang pelayanan secara umum seperti bagian penerimaan (*receiving*) *storage employee's room, employee dining room, laundry, linen room, house keeping* dan *maintenance*.
- Layanan kamar utama (*guest room service*)
  Kelompok ruang yang terdiri atas ruang tidur bagi tamu yang menginap, dilengkapi dengan fasilitas untuk tidur, toilet, koridor, lift dan perlengkapan lainnya.
- Ruang olahraga dan rekreasi (*recreation and sport space*)

Kelompok fasilitas rekreasi olahraga yang biasanya diprioritaskan untuk para tamu hotel yang memerlukannya dan ruang ini terbuka untuk umum atau masyarakat luar.

II.2 Preferensi konsumen

Perilaku konsumen tidak terlepas dari peran preferensi sebagai pedoman dalam memilih produk. Menurut Assail (1992), preferensi konsumen adalah pilihan atau kesukaan konsumen yang terbentuk dari persepsi terhadap suatu produk. Dalam mengetahui bagaimana preferensi konsumen terhadap hotel, maka perlu mengetahui apa saja faktor/variable yang mempengaruhi pilihan konsumen. Dengan mengetahui faktor/variable tersebut maka akan lebih mudah dalam memperkirakan bagaimana karakteristik yang konsumen mau, terutama dalam memilih hotel.

Faktor yang mempengaruhi keputusan konsumen menurut P. Kotler (2003), sebagai berikut:

- Kualitas pelayanan
- Persepsi harga
- Lokasi
- Fasilitas
- Sifat dan tujuan organisasi
- Kesediaan dan kebutuhan akan ruang dan tempat
- Fleksibilitas
- Faktor estetika
- Masyarakat dan lingkungan sekitar
- Biaya kostruksi dan operasi

Proses pengambilan keputusan konsumen

Pada umumnya manusia bertindak rasional dan mempertimbangkan segala jenis informasi yang tersedia dan segala sesuatu yang bisa muncul dari tindakannya sebelum melakukan keputusan. Menurut Solomon (2006) serta Keller (2009) proses keputusan pembelian konsumen terdiri dari lima tahap, yaitu:

- Pengenalan kebutuhan
- Pencarian informasi
- Evaluasi berbagai alternatif
- Keputusan pembelian
- Perilaku pasca pembelian

Hotel saat ini juga mempertimbangkan pemasaran secara visual terutama pemasaran di media sosial. Media sosial merupakan platform yang saat ini banyak digunakan oleh sebagian besar masyarakat di dunia bahkan di Indonesia. Instagram juga menjadi salah satu sasaran bisnis perhotelan sebagai media pemasaran. Banyak hotel yang mengunggah foto maupun video ke instagram untuk mendapatkan konsumen, baik itu foto fasilitas, kamar, maupun area penunjang.

II.3 Generasi Milenial

Generasi milenial merupakan generasi yang lahir antara tahun 1981-1996. Salah satu ciri utama generasi milenial adalah peningkatan penggunaan serta keakraban dengan media dan teknologi yang serba digital. Generasi ini dibesarkan dengan kemajuan teknologi, memiliki ciri yang lebih kreatif, informatif, passion yang kuat, dan produktif dibandingkan generasi sebelumnya (BPS, 2020).

Karakteristik Generasi Milenial

Generasi milenial merupakan generasi yang melibatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Bukti nyata yang dapat dilihat yaitu hampir semua generasi milenial memilih menggunakan *smart phone*. Dengan menggunakan *smart phone* generasi milenial dapat menjadi individu yang lebih produktif dan lebih efisien. *Smart phone* memungkinkan mereka melakukan apapun dari sekedar berkirim pesan singkat, mengakses situs Pendidikan, bertransaksi online, hingga memesan jasa transportasi online. Oleh karena itu mereka mampu menciptakan berbagai peluang baru seiring dengan berkembangnya teknologi. Generasi ini mempunyai karakteristik komunikasi yang terbuka dengan pandangan politik dan juga ekonomi, pengguna sosial media yang fanatik, kehidupan yang sangat terpengaruh perkembangan teknologi. Karakteristik ini membuat generasi ini sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya.

Generasi milenial memiliki beberapa karakteristik seperti yang dipaparkan dalam *hits.com* diantaranya :

1. Generasi yang percaya terhadap *user generated content* daripada informasi searah.
2. Generasi milenial lebih memilih ponsel dibandingkan televisi.
3. Milenial wajib punya media sosial.
4. Generasi milenial kurang suka membaca secara konvensional.
5. Generasi milenial cenderung tidak loyal namun mereka bekerja secara efektif.
6. Generasi milenial cenderung memilih transaksi secara *cashless*.
7. Generasi milenial lebih tau tentang teknologi jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya atau orang tua mereka.
8. Generasi milenial sangat memanfaatkan teknologi dan informasi.
9. Generasi milenial cenderung lebih malas dan lebih konsumtif.

Karakteristik Generasi Milenial Dari Dalam Berwisata

1. Generasi milenial adalah pembeli yang konservatif dengan ambisi yang besar, mereka menghargai kesempatan yang akan diingat seumur hidup seperti menyelam di laut, tinggal dengan suku dan budaya lain di luar negeri, atau mendayung kayak diantara gunung es.
2. Generasi ini menganggap berwisata menjadi dasar dari hal yang mengendarai kreatifitas dan pemahaman, generasi ini melakukan wisata untuk mendapatkan inspirasi dan mengaplikasikannya pada bisnis dan kreativitas, karena beberapa dari generasi ini ingin menjalankan bisnis mereka sendiri.
3. Wisata mendapatkan perhatian dari generasi milenial adalah sebuah tantangan tertutama bagi pemasaran. Untuk dapat meyakinkan generasi ini membeli paket wisata, pemasaran visual, rekomendasi personal, dan system *online booking* yang cepat.
4. Generasi milenial menginginkan cerita yang baik yang dapat dibagikan di media sosial, pembagian pada media sosial menjadi trend besar, yaitu bagaimana mereka dapat menceritakan pengalaman berwisata dengan baik, ini merupakan perpaduan antara cerita dan juga pemasaran konten visual yang menarik bagi generasi milenial.
5. Kebanyakan dari generasi ini melakukan wisata karena memiliki banyak waktu dan sedikit dana untuk berwisata. Mereka berkemungkinan mengunjungi destinasi wisata

daripada rata-rata wisatawan dan dapat melakukan banyak kegiatan wisata lebih dari sekadar *sightseeing*.

Instagram merupakan salah satu *platform* media sosial yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia terutama generasi milenial. Media sosial yang merupakan bagian dari perkembangan teknologi membuatnya mudah dipelajari oleh generasi ini. Sebagaian besar penduduk di generasi milenial yang merupakan usia muda, berada di dunia kerja dan sudah memiliki penghasilan sendiri. Generasi ini menggunakan waktunya se-efektif mungkin baik untuk berkerja maupun berlibur. Instagram sering digunakan untuk mencari referensi untuk berlibur atapun refresing. Terdapat banyak referensi yang bisa didapatkan dengan menggunakan instagram, seperti foto dan video objek terkait, pembahasan atau re*view*, bahkan harga, lokasi dan lain sebagainya.

II.4 Media Sosial dan Instagram

Media sosial

Media sosial adalah perkembangan teknologi berbasis internet yang memungkinkan penggunanya berinteraksi secara langsung dalam beberapa bentuk (Zarella, 2010). Media sosial merupakan sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, audio dan video dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya (Kotler, 2005). Dimasa serba teknologi saat ini banyak perusahaan tertarik untuk memanfaatkan media sosial sebagai tempat pemasaran, karena sifat media sosial yang praktis dan mudah digunakan.

Salah satu media sosial popular yang mendukung pengguna dalam mengunggah dan berbagi gambar adalah Instagram. Instagram tersusun dari 2 kata yaitu “insta” dan “gram”, yang berarti “instant” dan yang berarti “telegram” yang maknanya dikaitkan dengan media pengiriman informasi yang sangat cepat (Instagram, 2016).

Instagram

Instagram adalah platform media sosial popular di Indonesia. Instagram merupakan media sosial berbasis visual yang mengharuskan pengguna dapat mengunggah dalam bentuk foto/gambar dan video singkat. Konsep intagram adalah platform konten yang dihasilkan

pengguna (*user generated content*). Ciri dari *user generated content* adalah pengguna di berikan kesempatan untuk berpartisipasi, mengembangkan dan memperbaharui informasi (Fatanti & Suyadnya, 2011). Instagram menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna saling brinteraksi dan berbagi informasi.

Instagram fitur berupa *explore* dapat menampilkan unggahan yang sesuai dengan preferensi dan perilaku pengguna berdasarkan logaritma tertentu. Sedangkan fitur *search* memungkinkan pengguna mencari akun tertentu atau unggahan yang diberi *tag*. Adapun metode yang digunakan yaitu dengan menambahkan kata kunci atau hastag. Hastag adalah label yang dicirikan dengan tanda "#" diawal kata, tujuannya adalah mengidentifikasi pesan sesuai dengan topik yang spesifik (Noo19).

Terdapat beberapa fitur dalam instagram yang dipaparkan oleh Bambang Dwi Atmoko dalam bukunya "*Instagram Handbook*" (2012), yaitu :

- *Caption*

  Caption merupakan kalimat yang ditulis untuk memperkuat karakter atau pesan yang ingin disampaikan pada foto atau video yang diunggah oleh pengguna dengan Panjang karakter yang tidak ditentukan. Namun disarankan bahwa kata-kata yang dituliskan dalam caption tersebut ringkas agar lebih enak dipandang oleh pengguna lainnya.
- *Hashtag*

  Instagram menggunakan fitur hashtag atau tanda tagar pada bulan januari tahun 2011. *Hashtag* merupakan sebuah label atau tag yang berupa suatu kata yang diberi awalan tagar (#). Kalangan penggiat internet di Indonesia menerjemahkan *hastag* menjadi tagar yang merupakan singkatan dari "tanda pagar". Fitur ini digunakan untuk menemukan video atau foto yang tersebar di instagram dengan klasifikasi tertentu sehingga mempermudah dalam hal pencarian. Penempatan *hashtag* atau tagar umumnya dimasukan pada bagian caption atau kotak komentar.
- *Geotag*

  Geotag atau bisa disebut dengan lokasi berfungsi untuk memberikan informasi dimana foto atau video yang diunggah oleh pengguna diambil dengan

memanfaatkan GPS yang ada di smartphone yang digunakan ketika pengguna menggunakan instagram.

- *Follow*

  Fitur *follow* atau mengikuti ini berfungsi untuk pengguna dapat berteman dengan pengguna lainnya dan mengikuti kegiatan pengguna lain yang dianggap menarik untuk diikuti, hal ini dilakukan untuk membuat timeline instagram tidak sepi. Dengan meilihat dan mengamati video atau foto yang ada di timeline instagram biasanya akan menginspirasi pengguna untuk menghasilkan konten yang lebih baik.

- *Share*

  Fitur *share* yang dimaksud disini adalah sebuah fitur yang digunakan untuk membagikan konten berupa foto atau video ke platform media sosial lainnya seperti facebook, twitter, dan lain sebagainya.cara kerjanya adalah sebelum mengklik tombol "*done*" pengguna akan disuguhkan dengan pilihan akan *share* ke jejaring sosial lainnya dengan hanya memberikan centang pada layanan yang dipilih.

- *Like*

  Like merupakan fitur yang dibuat untuk memungkinkan pengguna menyukai foto atau video yang disuka dengan menekan tombol "*love*" yang berada di bagian bawah foto tepatnya berada di bagian bawah caption bersebelahan dengan tombol komentar, dapat juga melakukan double tap pada postingan yang diunggah untuk melakukan like.

- *Comment*

  Fitur *comment* atau komentar merupakan bagian dari interaksi yang ada di instagram namun fitur ini terkesan lebih hidup dan personal. Melawati komentar pengguna dapat mengungkapkan pikirannya melalui kata-kata. Pengguna bebas menggunakan kata-kata komentar apapun terhadap foto atau video, baik itu berupa saran, pujian maupun kritikan.

- *Mentions*

  Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memanggil pengguna lainnya. Didalam instagram pengguna dapat memanggil atau mentions untuk sekedar menyapa atau memanggil. Fitur ini dapat diterapkan di caption maupun di bagian komentar.

Digunakan dengan cara menambahkan tanda "@" atau arroba lalu mengetik nama pengguna lain yang ingin dimention.

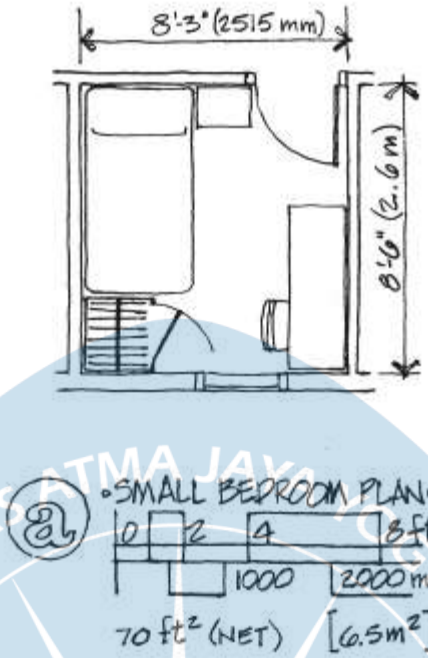
Generasi milenial kerap mendapatkan inspirasi perjalanan wisata dari platform *user generated content* bahkan mejadi penentu keputusan mereka pada suatu perjalanan wisata. Hal ini disebabkan karena mereka merasa *user generated content* adalah konten yang autentik, tidak di buat-buat, tidak hanya menggambarkan proses wisata namun juga menceritakan pengalaman ketika berwisata. (The Impact of Social Media on Travel Inspiration, 2017)

II.5 Istilah *Instagramable*

Baru-baru ini pengguna instagram khususnya era milienial menciptakan sebuah standar dalam menentukan pilihan foto yang menarik bagi mereka. Istilah "*instagramable*" muncul dan menjadi tren di kalangan masyarakat milenial untuk menentukan unggahan foto terbaik yang mewakili perjalanan wisata mereka. Suatu *point of interest* yang dirasa paling menarik akan membuat pengguna yang berpengalaman akan mengunggfah konten ke akunnya agar pengikutnya juga merasakan suasananya atau berkunjung ke lokasi tersebut. Sebagian besar wisatawan milenial akan mempertimbangkan suatu tempat wisata/penginapan dengan mempertimbangkan indikator *instagrambale* sebuah tempat tersebut. Semakin banyak *review* dalam bentuk komentar maupun like maka akan semakin menarik minat wisatawan. Karena mengunjungi tempat yang *instagramable* akan memberikan kepuasan tersendiri bagi wisatawan milenial.

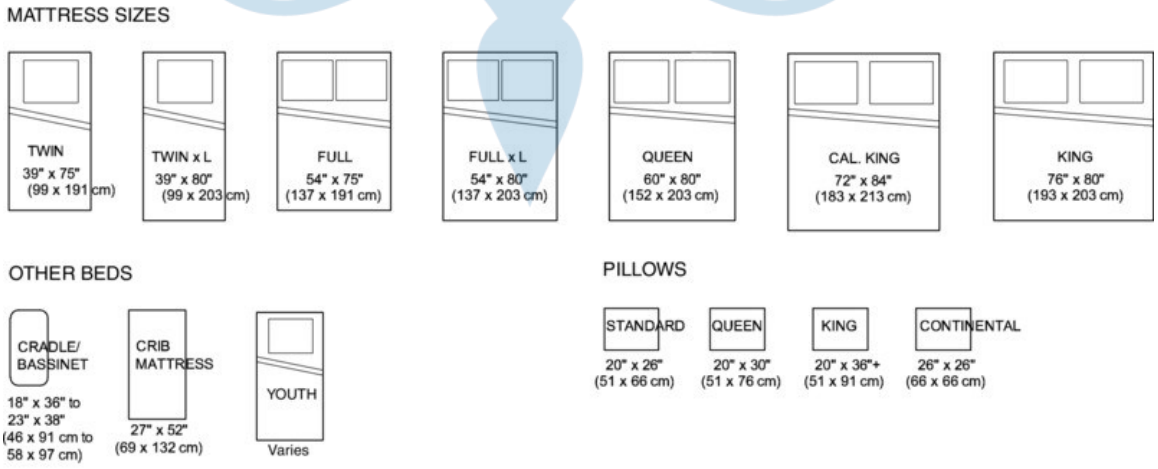
II.6 Kamar Tidur

Mauree Mitton dan Courtney Nytuen dalam bukunya yang berjudul "*Residential Interior* Desain" (Mitton & Nytuen, 2016), mengatakan bahwa kira-kira sepertiga dari hidup kita dihabiskan untuk tidur, sebuah aktivitas yang sering terjadi di kamar tidur. Selain sebagai ruang untuk tidur, kamar tidur juga berfungsi sebagai tempat perlindungan atau peristirahatan pribadi, tempat berlindung dari dunia luar.



Gambar II-1 Gambar Ruang Kamar

Jika kita memecah kamar tidur menjadi fungsi yang paling penting, itu adalah digunakan untuk tidur, berpakaian, keintiman seksual, dan sebagai tempat pemulihan dari penyakit. Dalam hal ruang, paling ekstrem minimal, kamar tidur terdiri dari tempat berbaring, menyimpan pakaian, dan berpakaian.



Gambar II-2 Gambar Ukuran Tipe Tempat Tidur

Secara sederhana, kamar tidur diatur oleh ukuran dan lokasi tempat tidur. Tempat tidur cukup besar sehingga cenderung mendominasi penggunaan ruangan di hal sirkulasi dan penempatan terkait tambahan perabot. Sebagian besar kamar tidur memiliki tempat tidur, beberapa perabotan untuk berbagai jenis penyimpanan, dan semacam lemari.

Sifat khusus kamar tidur mengharuskan desainer mempertimbangkan beberapa faktor ergonomis untuk merancang kamar yang berguna dan sukses untuk tidur. Ruang sirkulasi standar dan akses tempat tidur. Terjadi sirkulasi besar di pintu masuk dan area yang paling sering dilalui; area sirkulasi utama membutuhkan 36 hingga 48 inci (914 hingga 1219 mm) ruang lantai bersih (minus ayunan pintu). Area sirkulasi kecil—yang jarang dilalui—paling banyak nyaman dirancang pada 24 inci (610 mm). Namun, mereka bisa berfungsi pada 22 inci (559 mm) dan dapat berukuran ketat pada 18 inci (457mm); lihat B1. Area yang dibutuhkan untuk membuat tempat tidur adalah minimum dari 18 inci (457 mm) dan lebih nyaman dirancang pada 24 inci (610mm).

II.7 Elemen Perancangan Ruang Dalam atau Interior.

II.7.1 Desain interior

Desain interior adalah perencanaan, tata letak, dan desain ruang interior di dalam bangunan. Pengaturan fisik ini memenuhi kebutuhan dasar kita akan tempat tinggal dan perlindungan, mengatur panggung dan mempengaruhi bentuk kegiatan kita, memelihara aspirasi kita, mengekspresikan ide-ide yang menyertai tindakan kita, dan mempengaruhi pandangan, suasana hati, dan kepribadian kita. Oleh karena itu, tujuan desain interior adalah peningkatan fungsional, pengayaan estetika, dan peningkatan psikologis kualitas hidup di ruang interior. Semakin banyak institusi pendidikan menggunakan istilah arsitektur interior untuk program mereka yang memfokuskan proses desain kreatif pada kebutuhan orang yang menggunakan bangunan, bukan pada bangunan sebagai objek.

II.7.2 Elemen desain interior

Ching pada bukunya yang berjudul "*Interior* Desain *Illustrated, 4th Edition"* (Ching, 1996) dan Kugler dalam bukunya yang berjudul "*Interior* Desain *Considerations And Developing The Brief*" (Kugler, 2007) menyatakan bahwa atmosfer ruang pada desain interior dapat

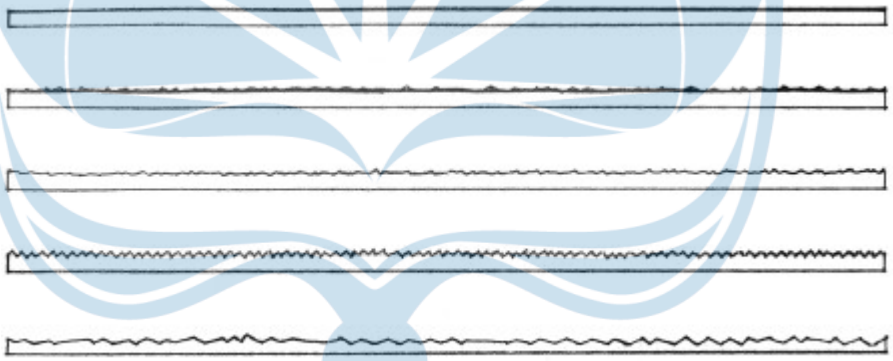
muncul dapat muncul karena terbentuk oleh elemen-elemen yang menyusunnya sebagai berikut:

- Ruang

  Ruang merupakan elemen utama pada desain interior yang diartikan sebagai tata letak. Tata letak interior tidak hanya mengenai peletakan elemen pembentuk ruang sesuai keinginan dan kebutuhan saja, melainkan juga mempertimbangkan pencahayaan, penghawaan, susunan dan akses bagi pengguna.

- Tekstur

  Tekstur merupakan tingkat kekerasan atau kelembutannya dari penampilan suatu elemen yang mengisi ruang. Karakter dan atmosfer sebuah ruang dapat dibentuk dengan penerapan tekstur pada interior yang menyesuaikan dengan ukuran ruangnya. Tekstur ringan, tipis, dan halus dapat memberi kesan ruang yang lebih besar, sedangkan tekstur berat akan memberikan kesan ruang menjadi lebih sempit.



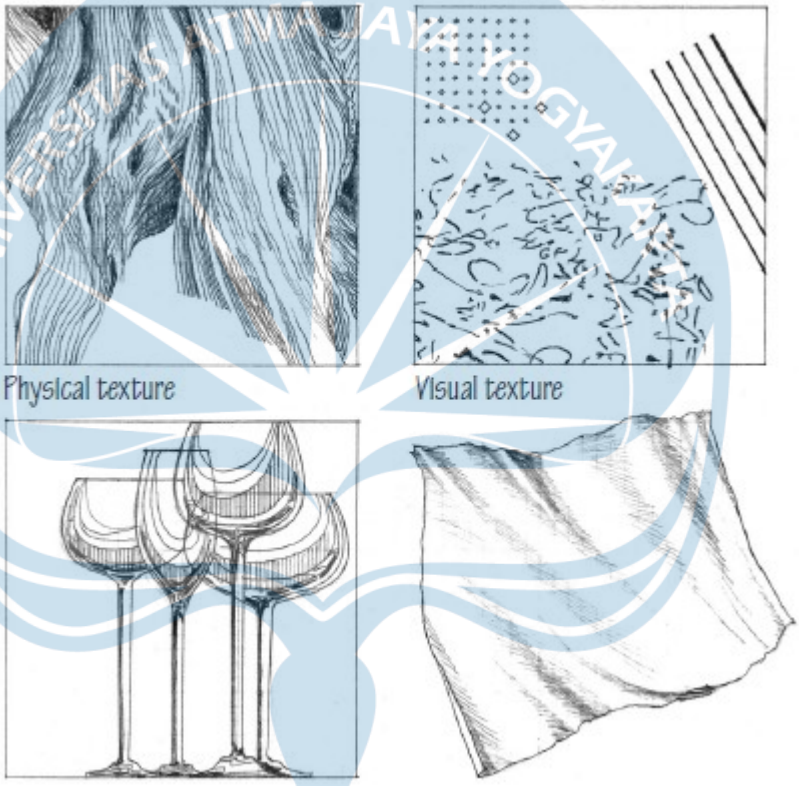
Gambar II-3 Gambar Permukaan Tekstur

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Tekstur adalah kualitas spesifik dari suatu permukaan yang dihasilkan dari struktur tiga dimensinya. Tekstur paling sering digunakan untuk menggambarkan kehalusan atau kekasaran relatif suatu permukaan. Tekstur juga dapat digunakan untuk menggambarkan kualitas permukaan karakteristik bahan yang sudah dikenal, seperti kekasaran batu, serat kayu, dan tenunan kain.

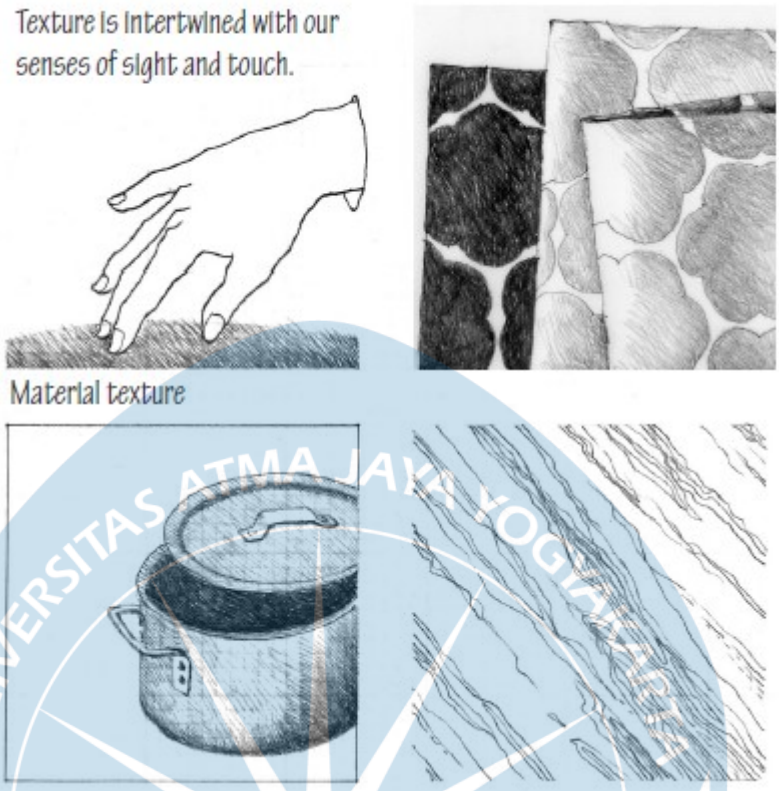
Ada dua tipe dasar tekstur. Tekstur fisik merupakan tekstur yang nyata dan bisa dirasakan dengan sentuhan; tekstur visual adalah tekstur terlihat oleh mata. Semua tekstur fisik memberikan tekstur visual juga. Tekstur visual, di sisi lain, mungkin adalah ilusi atau nyata.

Indera penglihatan dan sentuhan kita saling terkait erat. Saat mata kita membaca tekstur visual suatu permukaan, kita sering kali merespons kualitas sentuhan yang tampak tanpa benar-benar menyentuhnya. Sentuhan sangat erat kaitannya dengan perasaan emosional.



Gambar II-4 Gambar fisik dan visual tekstur

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.



Gambar II-5 Gambar Material pada tekstur

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Skala, jarak pandang, dan cahaya adalah faktor pengubah penting dalam persepsi kita tentang tekstur dan permukaan yang mereka artikulasikan.

Semua bahan memiliki tingkat tekstur tertentu, tetapi semakin halus skala pola teksturnya, semakin halus tampilannya. Bahkan tekstur kasar, jika dilihat dari kejauhan, bisa tampak relatif halus. Hanya dengan melihat lebih dekat kekasaran tekstur menjadi jelas.

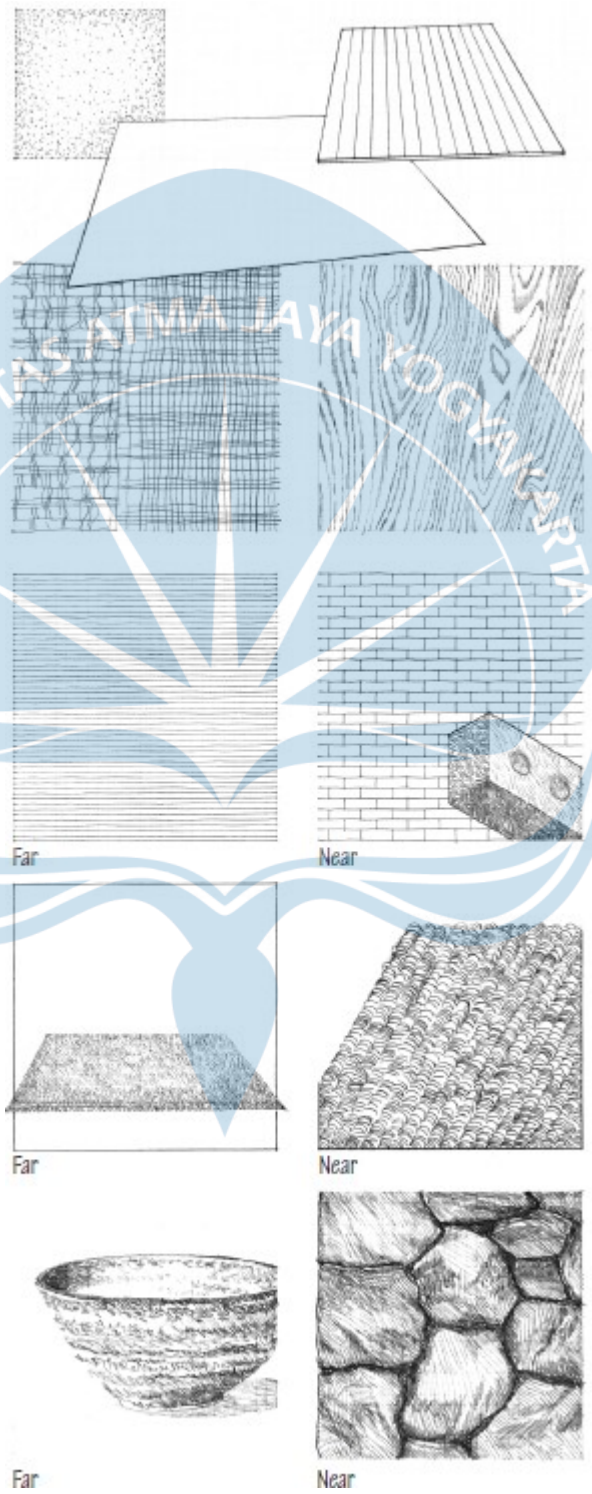
Skala relatif dari suatu tekstur dapat mempengaruhi bentuk dan posisi yang tampak dari suatu bidang dalam ruang. Tekstur dengan butiran terarah dapat menonjolkan panjang atau lebar bidang. Tekstur kasar dapat membuat bidang tampak lebih dekat,

mengurangi skalanya, dan meningkatkan bobot visualnya. Secara umum, tekstur cenderung mengisi ruang di mana mereka berada secara visual.

Cahaya mempengaruhi persepsi kita tentang tekstur dan, pada gilirannya, dipengaruhi oleh tekstur yang disinarinya. Cahaya langsung yang mengenai permukaan dengan tekstur fisik akan meningkatkan tekstur visualnya. Pencahayaan yang tersebar tidak menekankan tekstur fisik dan bahkan dapat mengaburkan struktur tiga dimensinya.

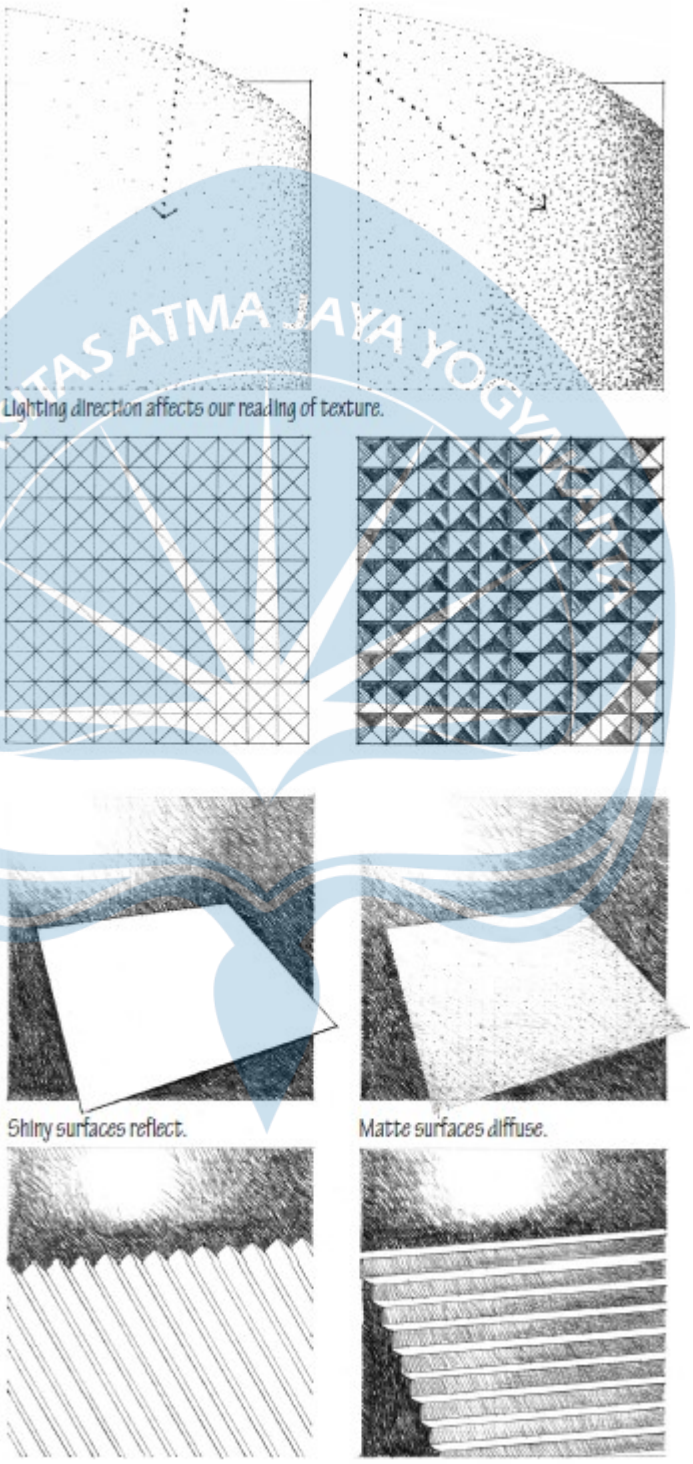
Permukaan halus dan mengkilap memantulkan cahaya dengan cemerlang, tampak tajam dalam fokus, dan menarik perhatian kita. Permukaan dengan tekstur *matte* atau medium-kasar menyerap dan menyebarkan cahaya secara tidak merata dan, oleh karena itu, tampak kurang cerah dibandingkan permukaan yang berwarna serupa tetap

lebih halus. Permukaan yang sangat kasar, ketika diterangi dengan pencahayaan langsung, menghasilkan pola bayangan terang dan gelap yang berbeda.



Gambar II-6 Gambar perbandingan visual tekstur bila dilihat dari dekat dan jauh

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.



Gambar II-7 Gambar pengaruh cahaya terhadap tekstur

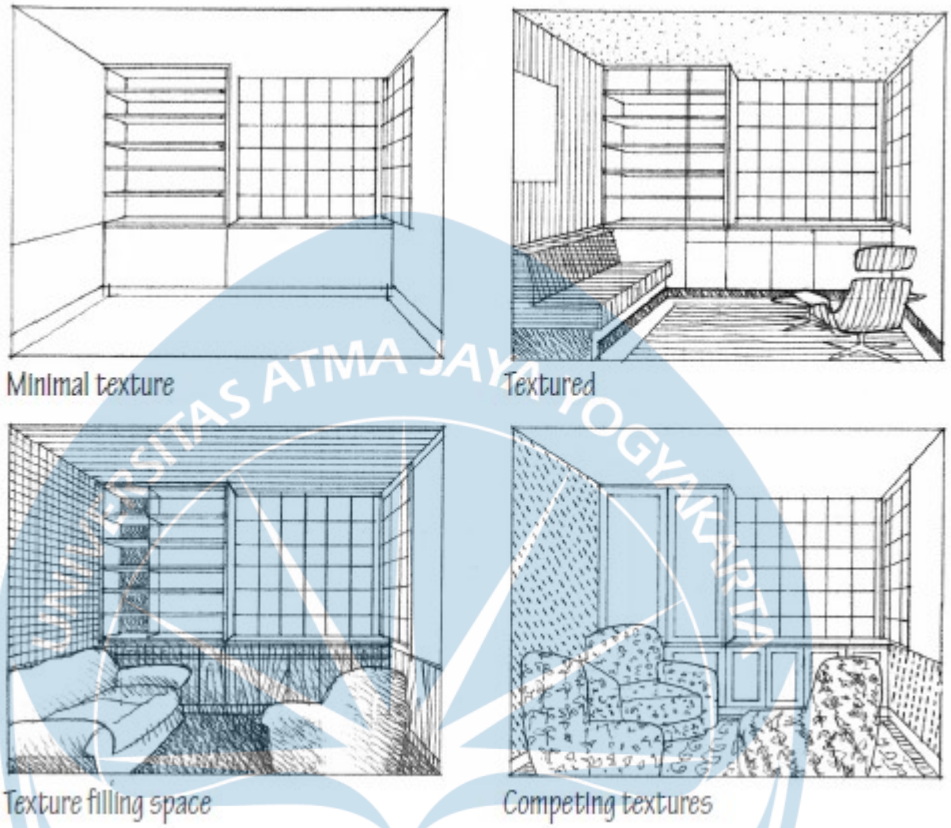
Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Tekstur adalah karakteristik intrinsik dari bahan yang kita gunakan untuk mendefinisikan, melengkapi, dan memperindah ruang interior. Bagaimana kita menggabungkan dan menyusun tekstur yang berbeda sama pentingnya dengan komposisi warna dan cahaya, dan harus sesuai dengan karakter dan penggunaan ruang yang diinginkan.

Skala pola tekstur harus berhubungan dengan skala ruang dan permukaan utamanya, serta ukuran elemen sekunder di dalam ruang. Karena tekstur cenderung memenuhi ruang secara visual, tekstur apa pun yang digunakan di ruangan kecil harus halus atau digunakan dengan hemat. Di ruangan besar, tekstur dapat digunakan untuk mengurangi skala ruang atau untuk menentukan area yang lebih intim di dalamnya.

Sebuah ruangan dengan sedikit variasi tekstur bisa terasa hambar. Kombinasi tekstur keras dan lembut, rata dan tidak rata, serta mengkilat dan kusam dapat digunakan untuk menciptakan variasi dan ketertarikan. Dalam pemilihan dan distribusi tekstur, moderasi harus dilakukan dan perhatian diberikan pada urutan dan urutannya.

Harmoni di antara tekstur yang kontras dapat dipertahankan jika mereka memiliki sifat yang sama, seperti tingkat pantulan cahaya atau bobot visual.

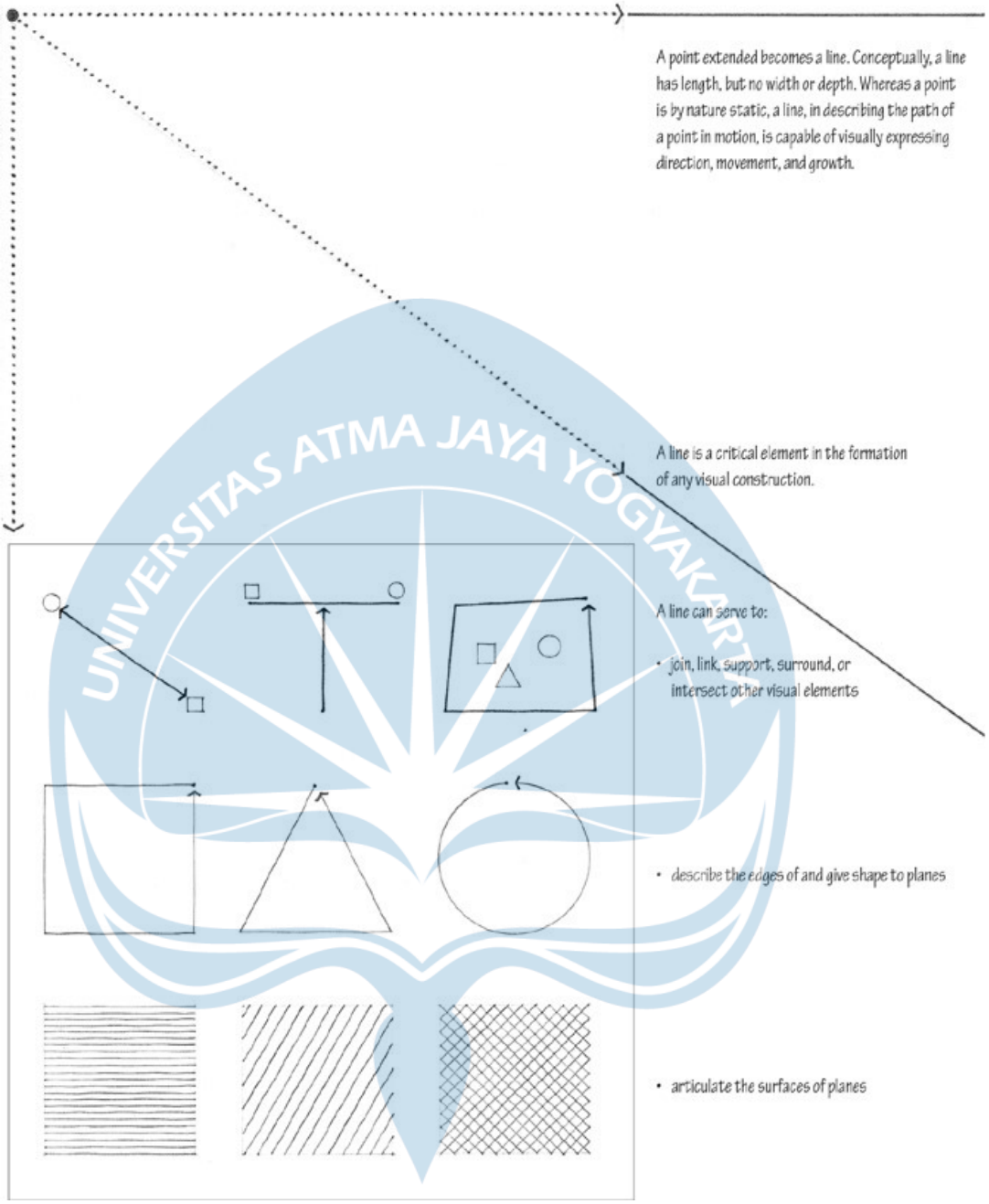


Gambar II-8 Gambar distribusi tekstur dalam ruangan

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

- Garis

Sebuah titik yang dipanjangkan akan menjadi sebuah garis. Secara konseptual garis memiliki panjang, namun tanpa lebar maupun kedalaman. Sebuah garis menggambarkan jalur pergerakan sebuah titik, mampu mengekspresikan arah, pergerakan dan pertumbuhan secara visual.



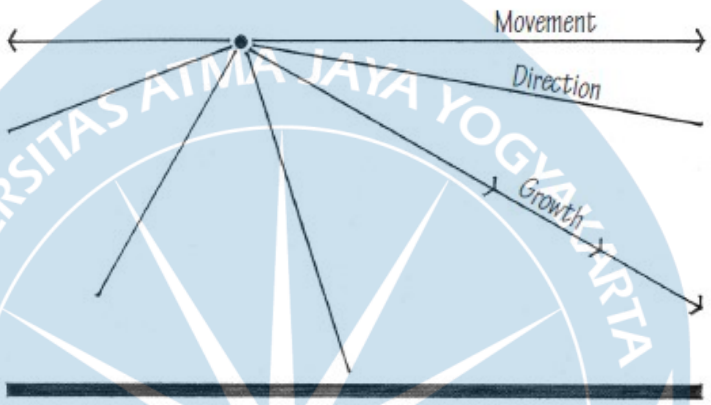
Gambar II-9 Gambar macam-macam garis

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Garis merupakan suatu elemen penting dalam seluruh formasi konstruksi visual. garis dapat digunakan untuk:

- Menggabungkan, menghubungkan, menopang, mengelilingi ataupun memotong elemen visual lainnya.
- Menjelaskan batas-batas serta memberikan bentuk pada bidang.
- Menegaskan permukaan bidang.

Elemen garis pada ruang dapat muncul melalui penataan furnitur, dekorasi dan bentuk arsitektur ruangan. Tegas atau lembutnya suatu elemen garis yang ditonjolkan dapat mepengaruhi karakter dan suasana pada ruang.



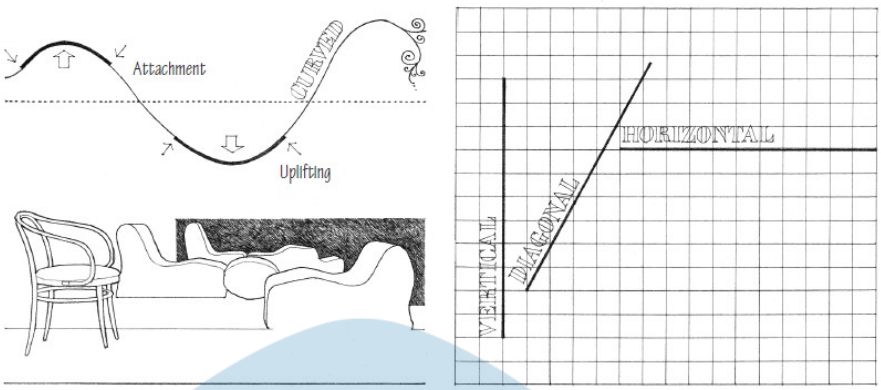
Gambar II-10 Gambar garis melambangkah arah, tujuan dan pertumbuhan

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Garis lurus mewakili tegangan yang ada antara dua titik. Karakteristik penting dari garis lurus adalah arahnya. Garis horizontal dapat mewakili stabilitas, istirahat, atau bidang tempat kita berdiri atau bergerak. Berbeda dengan ini, garis vertikal dapat mengekspresikan keadaan keseimbangan dengan gaya gravitasi.

Garis diagonal, penyimpangan dari horizontal dan vertikal, dapat dilihat sebagai naik atau turun. Dalam kedua kasus, mereka menyiratkan gerakan dan secara visual aktif dan dinamis.

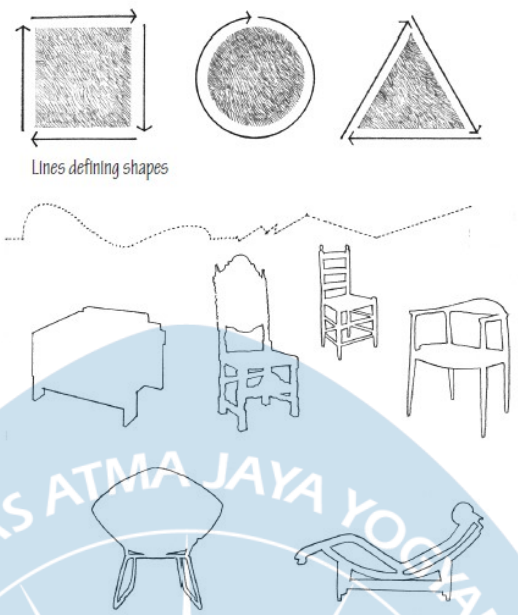
Garis lengkung menggambarkan gerakan yang dibelokkan oleh gaya lateral. Garis lengkung cenderung mengekspresikan gerakan lembut. Tergantung pada orientasi mereka, mereka dapat mengangkat atau mewakili soliditas dan keterikatan pada bumi. Kurva kecil dapat mengekspresikan keceriaan, energi, atau pola pertumbuhan biologis.



Gambar II-11 Gambar garis vertikal, horizontal dan diagonal

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Garis merupakan elemen penting dalam pembentukan setiap konstruksi visual. Tanpa garis, kita tidak akan bisa mendefinisikan bentuk—karakteristik yang secara umum kita kenali. Garis menggambarkan tepi bentuk dan memisahkannya dari ruang di sekitarnya. Selain itu, kontur garis-garis ini mengilhami bentuk dengan kualitas ekspresifnya. Selain menggambarkan bentuk, garis dapat mengartikulasikan tepi bidang dan sudut volume. Garis-garis ini dapat diekspresikan baik dengan tidak adanya material — mengungkapkan dan sambungan tersembunyi — atau dengan penerapan trim. Garis juga dapat digunakan untuk membuat tekstur dan pola pada permukaan bentuk.



Gambar II-12 Gambar garis pada pola permukaan bentuk

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Bentuk linier secara tradisional telah digunakan untuk memberikan dukungan vertikal, untuk merentang dan mengekspresikan gerakan melintasi ruang, dan untuk menentukan tepi volume spasial. Peran struktural elemen linier ini dapat dilihat pada skala arsitektur dan ruang interior, dan pada perabotan.

Dalam proses desain itu sendiri, garis digunakan sebagai perangkat pengatur untuk mengekspresikan hubungan dan membentuk pola di antara elemen desain.

- Bentuk

  Bentuk adalah harmonisasi dari satu atau lebih dimensi yang ada pada suatu ruangan. Pada dasarnya bentuk dalam desain interior terbentuk dari kombinasi serta kalkulasi dari beberapa unsur garis, sehingga seeing dipadankan dengan pola garis.

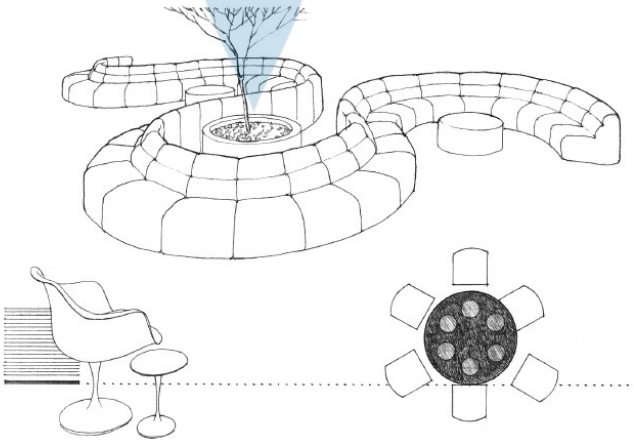
  Menurut Ching (1996) dalam bukunya yang berjudul teori interior elemen pembentuk ruang terbentuk dari sebuah bentuk (form). Bentuk merupakan bidang primer yaitu lingkaran, segitiga dan bujur sangkar.

- Lingkaran adalah sebuah bidang yang melengkung di setiap titik yang memiliki jarak yang sama dari sebuah titik pusat didalam kurva tersebut. Lingkaran pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat alaminya sebagai poros. Lingkaran yang diletakan ditengah-tengah sebuah bidang akan menguatkan sifat kepusatannya.

Gambar II-13 Gambar bentuk dasar lingkaran

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Namun, jika dikaitkan dengan garis dan bentuk lain, lingkaran dapat tampak memiliki gerakan. Garis dan bentuk lengkung lainnya dapat dilihat sebagai fragmen atau kombinasi dari bentuk lingkaran. Apakah teratur atau tidak teratur, bentuk lengkung mampu mengekspresikan kelembutan bentuk, fluiditas gerakan, atau sifat pertumbuhan biologis.



Gambar II-14 Gambar kombinasi bentuk lingkaran

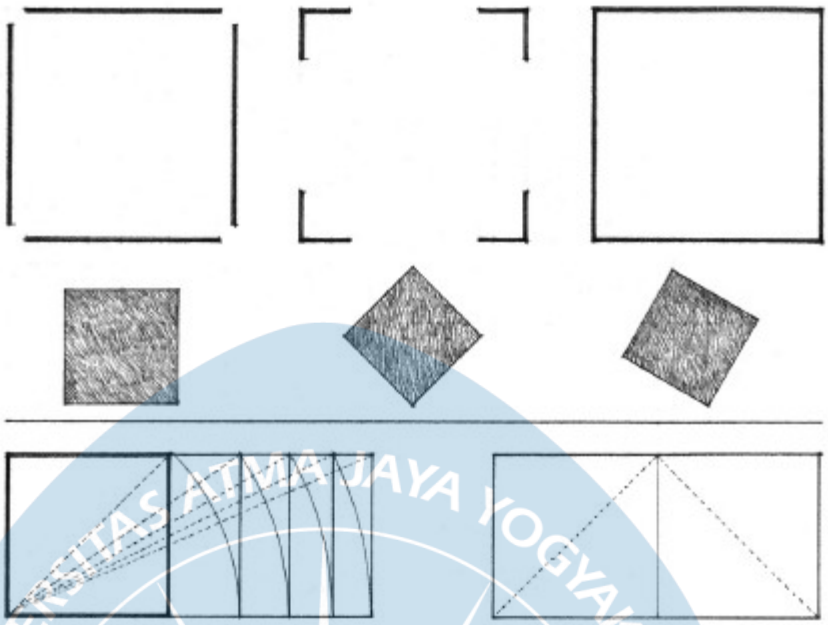
Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

- Segitiga merupakan suatu bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai tiga sudut. Segitiga juga dapat menjadi symbol stabilitas. Jika diletakan pada salah satu sisinya, segitinga merupakan bentuk yang sangat stabil. Namun, jika dijungkit dan berdiri di salah satu titik sudutnya, entah akan seimbang dalam kondisi maksimum atau cenderung jatuh ke salah satu sisinya.

Gambar II-15 Gambar bentuk dasar segitiga

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

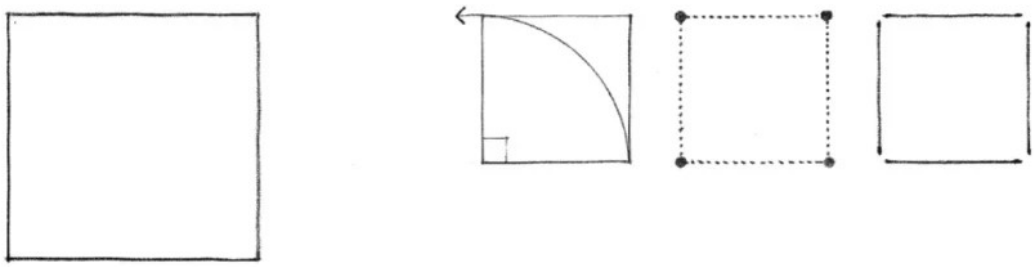
Kualitas dinamis dari bentuk segitiga juga disebabkan oleh hubungan sudut dari ketiga sisinya. Karena sudut-sudut ini dapat bervariasi, segitiga lebih fleksibel daripada bujur sangkar dan persegi panjang. Selain itu, segitiga dapat dengan mudah digabungkan untuk membentuk sejumlah persegi, persegi panjang, dan bentuk poligonal lainnya.



Gambar II-16 Gambar kombinasi bentuk segitiga

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

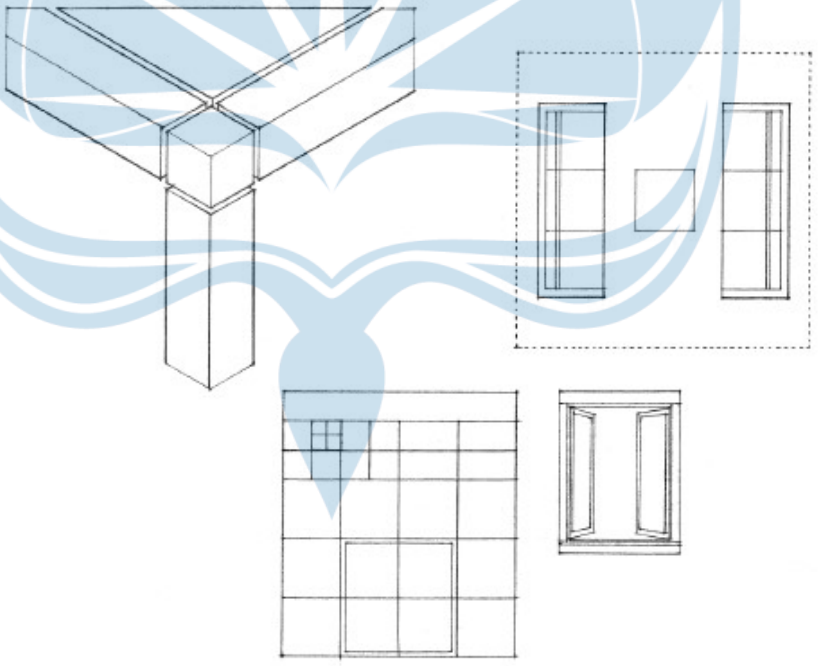
- Bujursangkar adalah sebuah bidang yang mempunyai empat sisi yang sama panjang dan empat sudut siku-siku. Bujursangkar melambangkan si murni dan si rasional. Secara bilateral ia merupakan sebuah figure yang simetris dan memiliki dua sumbu yang tegak lurus dan sama panjangnya. Bujursangkar merupakan bentuk yang statis, netral dan tidak memiliki arah tertentu. Bentuk-bentuk segi empat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar yang berubah dengan adanya penambahan tinggi atapu lebarnya. Seperti halnya segitiga, bujursangkar stabil bila diletakan pada salah satu sisinya dan menjadi dinamis ketika berdiri diatas salah satu sudutnya. Namun ketika garis diagonalnya menjadi vertical dan horizontal, bujursangkar berada didalam kondisi puncak keseimbangannya.



Gambar II-17 Gambar bentuk dasar bujur sangkar

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Semua persegi panjang lainnya dapat dianggap sebagai variasi persegi dengan penambahan lebar atau panjang. Sementara kejelasan dan stabilitas bentuk persegi panjang dapat menyebabkan monoton visual, variasi dapat diperkenalkan dengan memvariasikan ukuran, proporsi, warna, tekstur, penempatan, atau orientasinya.



Gambar II-18 Gambar kombinasi bentuk bujur sangkar

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

- Pencahayaan

  Cahaya memegang peranan penting dalam mewujudkan atmosfer ruang dalam. Pencahayaan yang baik dan sesuai degan karakter ruang direncanakan akan dapat memaksimalkan aktivitas dan produktivitas yang dilakukan dalam ruang tersebut.

  Tema tata cahaya dapat dibagi menjadi 5 yaitu :

  - Tema romantic, digunakan untuk menimbulkan kesan romantic pada ruangan, dapat dilakukan dengan penggunaan tata cahaya temaran dengan intensitas rendah ataupun penempatan *indirect lighting* pada jarak dan pola tertentu.
  - Tematik rustic/naturalis, digunakan untuk menimbulkan kesan soilah-olah seseorang sedang berada di lingkungan alam, hal ini bisa dilakukan dengan jenis tata cahaya alami seperti lilin, lampu teplok, obor dengan paduan funritur yang berbahan alami.
  - Tematik ekshibisi, digunakan untuk memamerkan atau memajang produk atau karya seni tertentu. Hal ini bisa dilakukan dengan penataan *direct lighting* dan *indirect lighting*.
  - Tematik sunlit, dengan konsep *less is more* yang menggunakan cahaya buatan sesedikit mungkin serta memaksimalkan masuknya cahaya alami ke dalam ruangan.
  - Tematik amenitis, dihasilkan dari penggabungan penataan suara, cahaya, air, udara, vegetasi, dan warna dalam satu skema yang akan memberikan nilai tambah terhadap kualitas penataan sebuah ruangan.

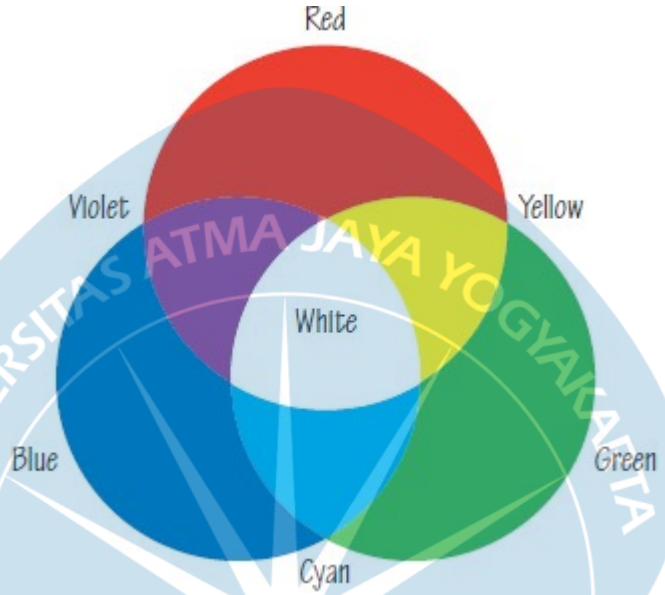
- Warna

  Warna merupakan elemen yang dapat membangun suasana hati dan menciptakan karakter suatu ruang. Penggunaan warna dalam desain ruang dapat memberikan efek psikologis pada pengguna ruang dengan memberikan perpaduan pada warna-warna yang digunakan, sehingga menciptakan suasana ruang yang lebih hidup dan tidak membosankan.

  Tujuan dari warna menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014) adalah :

  - Menciptakan suasana
  - Menunjukan kesatuan dan keragaman
  - Mengungkapkan karakter bahan atau material

- Mendefinisikan bentuk
- Mempengaruhi proporsi
- Mempengaruhi skala
- Memberikan kesan berat



Gambar II-19 Gambar roda warna

Warna memiliki warna primer yaitu merah, kuning dan biru. Roda warna merupakan pencampuran warna yang mengkombinasikan warna dasar merah, kuning dan biru. Kombinasi warna primer akan mendapatkan warna sekunder meliputi: warna orange, hijau dan ungu. Kombinasi warna primer dengan warna sekunder akan menciptakan warna tersier yang meliputi

Warna-warna yang dalam dan dingin tampak berkontraksi. Warna terang dan hangat cenderung melebar dan memperbesar ukuran objek yang tampak, terutama jika dilihat dengan latar belakang gelap.

Saat digunakan pada bidang tertutup dari suatu ruang, nilai cahaya, rona dingin, dan warna abu-abu tampak surut dan meningkatkan jarak yang tampak. Oleh karena itu, mereka dapat digunakan untuk meningkatkan keluasan ruangan dan meningkatkan lebar, panjang, atau tinggi langit-langitnya.

Warna-warna hangat tampak menonjol. Nilai gelap dan warna jenuh menunjukkan kedekatan. Ciri-ciri ini dapat digunakan untuk mengurangi skala ruang atau, dengan cara yang ilusif, memperpendek salah satu dimensi ruangan. Generalisasi warna ini memiliki keterkaitan yang kompleks. Misalnya, meskipun biru dianggap dingin dan merah hangat, biru elektrik yang cerah mungkin tidak membuat kita lebih dingin daripada mawar lembut. Reaksi emosional kita terhadap warna bervariasi dengan pengalaman pribadi dan asosiasi budaya kita. Selain itu, kombinasi warna yang disukai tunduk pada tren mode, dengan palet warna tertentu terkait erat dengan waktu atau tempat tertentu.

Penelitian tentang efek warna di ruang kerja telah menunjukkan bahwa putih, meskipun tajam dan bersih, tidak membantu produktivitas. Merah membantu pekerja yang berorientasi pada detail, dan dapat meningkatkan tekanan darah, mempercepat pernapasan dan detak jantung, dan meningkatkan kewaspadaan. Biru membantu kreativitas, dan hijau menginspirasi inovasi. Wanita memiliki gen ekstra yang memungkinkan untuk mendeteksi lebih banyak variasi dalam spektrum merah-oranye daripada pria. Para ahli merekomendasikan untuk menghindari warna kuning di ruang konferensi serta dampak penekan abu-abu.

Sistem kesan warna menggabungkan studi tentang harmoni warna dengan ilmu psikologi, menjadikannya alat warna yang sangat kuat untuk desainer.

Tabel II-1 Warna dan psikologi warna

Color/hue	*Positive effects*	*Negative effects*	*Best usage*	*Consider avoiding*
Kuning (merupakan salah satu dari warna primer. Nama yang sering digunakan: cream, daffodil, sunflower,	Memberikan efek gembira/senang, optimis dan percaya diri.	Terlalu banyak warna kuning dapat menimbulkan rasa gugup. Mencerminkan irasionalitas, kecemasan dan peringatan.	Apabila digunakan pada lorong yang umumnya gelap, warna kuning dapat memberikan rasa ringan dan ramah. Ruang makan – menciptakan suasana yang cerah	Kamar tidur-menggunakan warna kuning pada kamar dapat mempengaruhi susasana hati menjadi lebih mudah tersinggung.

acid yellow, mustard dan lemon).			dan baik untuk memulai hari. Warna kuning dapat mencerahkan ruang yang gelap.	Bayi sangat sensitive terhadap frekuensi sehingga perlu menghindari penggunaan warna cream yang mengandung unsur warna kuning. Menghindari ruang yang sudah memiliki orientasi ke selatan dan sudah terlalu panas.
Warna biru Merupakan warna primer Nama yang sering digunakan: sky, duck egg, navy, royal, ice blue, perwinkle, teal.	Warna biru muda dapat memberikan efek ketenangan mental. Merupakan obat dalam mengurangi stress dan menghilangkan ketegangan. Warna ini dapat membantu penderita insomnia. Warna biru tua memberikan	Menimbulkan efek depresi, tertarik dan dingin.	Kamar tidur- dapat memperlambat system saraf, menghasilkan efek tenang yang membuat tubuh santai dan tertidur, Untuk ruang belajar- biru muda untuk berpikir creative “blue sky”. Biru tua untuk focus dan konsentrasi. Kamar mandi- memberikan energi,	Dapur dan area makan, warna biru dapat memberikan efek mengurangi nafsu makan. Ruang yang sudah terasa dingin dan ruang yang menghadap ke utara.

	focus dan konsentrasi.		membangkitkan mental.	
Warna merah Merupakan warna primer. Nama yang biasa digunakan: fire engine, rust, maroon, oillar-box, burgundy, vermillion.	Memberikan efek hangat, menstimulasi energi, efek gembira, kekuatan dan keberanian fisik. Warna merah membuat objek terlihat lebih dekat yang dapat menarik perhatian.	Memberikan efek agresif, menunutut, dominan, dan tidak sabar.	Kamar tidur-meningkatkan gairah atau nafsu. Ruang makan-dapat menstimulasi percakapan. Dapat membuat ruangan terasa lebih kecil atau sempit, dan dapat menhangatkan ruangan yang dingin.	Ruang belajar, healing atau ruang meditasi, dapur yang notabennya ruangan itu sudah cukup panas. Ruangan yang sudah mendapatkan panas dari sinar matahari langsung atau yang terasa panas.
Orange Merupakan warna kombinasi dari warna merah dan kuning. Nama yang sering digunakan: peach, apricot, bunrt orange, persian orange, terracotta, amber.	Memberikan efek yang menyenangkan, hangat, suportif, kenyamanan fisik, perlindungan, sensualitas, gairah.	Warna ini mencerminkan ketidakdewasaan, kekurangan, rasa frustasi dna kesembronoan.	Baik digunakan pada dapur dan ruang makan karena mendorong sosialisasi. Untuk kamar tidur warna soft peach dan apricot tones baik digunakan.	Tidak baik digunakan unutk ruang belajar, penyembuhan dan ruang meditasi.
Hijau Merupakan waran kombinasi	Memberikan kesan keseimbangan, harmoni,	Menimbulkan kesan hambar, iri hati, kecemburuan, kebosanan.	Baik digunakan untuk praktisi Kesehatan, ruang tunggu untuk	Ruang yang sudah terasa dingin.

antara warna biru dan kuning. Warna yang biasa digunakan: khaki, olive, forest, bottle, sage, mint, apple, aquamarine, emerald.	ketenangan, menyegarkan, istirahat, cinta yang universal, resporatif, kesadaran lingkungan, perdamaian, koneksi ke alam.		menenangkan rasa gugup atau rasa khawatir pasien. Mendinginkan ruangan yang menerima banyak panas dari sinar matahari.	
Ungu Merupakan warna kombinasi dari warna biru dan merah. Nama yang sering digunakan: lavender, mauve, aubergine, royal purple.	Memberikan kesan kemewahan, kualitas, kesadaran spiritual, ketenangan. Menggabungkan kualitas kebijaksanaan dan cinta.	Penggunaan warna ungu yang berlebihan dapat membawa terlalu banyak instropeksi.	Baik digunakan untuk kamar tidur, meditasi atau ruang doa,	Tidak baik digunakan pada ruang dapur, ruang makan dan ruang belajar.
Pink Merupakan warna kombinasi dari warna merah dan putih. Nama yang sering digunakan: rose, dusty pink, magenta,	Menjadi tanda cinta dan feminim, memiliki kesan hangat dan mendukung.	Memberikan kesan ketidakstabilan, kelemahan fisik dan kerapuhan emosional.	Baik digunakan pada ruang rawat, ruang tidur, ruang therapi. Membantu melemaskan ketegangan, menenangkan. Membantu orang dalam mengatasi kesedihan atau kesepian.	Tidak baik digunakna pada ruang keluarga dan ruang belajar.

shell, pastel pink.				
Coklat Nama yang sering digunakan: tan, camel, chocolate, taupe, clay, pine.	Melambangkan kehangatan, alam, kebumian, keamanan, reliabilitas, keseriusan dan dukungan.	Memberikan kesan berat.	Baik ditempatkan sebagai penyeimbang.	Hindari ruang untuk bayi, gunakan warna coklat yang lebih muda.
Putih Warna yang sering digunakan: ivory, oyster, cream, pure white.	Melambangkan kehigenisan, kemurnian, kesederhanaan, efisiensi.	Melambangkan isolasi, tidak ternoda, dingin, hambatan, ketidakteerbukaan.	Baik digunakan pada dapur, kamar mandi untuk memberikan kesan higenis dan kebersihan.	Hidari warna cold white di ruang yang sudah terasa dingin atau ruang yang menghadap ke utara.
Hitam	Melambangkan kecanggihan, glamor, rasa hormat, apsirasional, kemanan, keamanan emosional, efisiensi.	Melambangkan penindasan, dingin, berat, mengancam, jahat, mengintimidasi.	Direkomendasikan hanya untuk digunakan bila warna hitam adalah warna tone. Warna hitam yang lebih supportive adalah dark brown, purple atau blue.	Ruang yang sudah terasa dingin, ruang yang kecil atau ruang yang minim pencahayaan yang membuat ruangan akan terasa lebih sempit dan terasa sesak.
Abu-abu	Diantara hitam dan putih, secara psikologis melambangkan netral.	Tidak berkomitmen, kurang percaya diri, lembab, depresi, menguras energi.	Bekerja dengan baik sebagai aksen.	Tidak baik digunakan untuk ruang bersalin, ruang bayi atau kamr anak-anak. Ruang dimana semua

		Memberikan efek psikologis takur terpapar, menylubungi diri sendiri, tetap tersembunyi.		kreativitas dibutuhkan.

Sumber: Buku Janet Best yang berjudul *Colour* Desain *Theories and Application*

- Penghawaan

  Menjaga kualitas udara yang baik sangat penting bagi kestabilan ruangan. Dalam ilmu fisika menetapkan bahwa udara akan mengalir dari tempat yang bertekanan rendah pada suhu yang dingin ke tempat yang bertekanan tinggi yang bersuhu panas. Dalam suatu bangunan terdapat ruang yang panas di bagian atap, sedangkan ruang yang dingin berada dibagian bawah yang diteduhi oleh adanya pohon atau terdinginkan karena adanya kolam. Maka perlu adanya perngaturan ruang sehingga menjadi penghubung antara dua lokasi ruang yang berbeda tekanan dan suhu tersebut. Ruang-runag di antaranya harus memiliki bukaan atau dibuat dengan partisi yang tidak memenuhi dinding sehingga dapat mengalirkan angin.

- Tata suara

  Unsur tata suara adalah salah satu unsur yang berpengaruh terhadap atmosfer suatu ruang. Makin kecil tingkat kebisingan pada suatu ruang maka akan memberikan tingkat kenyamanan yang lebih baik bagi pengguna ruang. Kebisingan pada suatu ruang dapat diredam dengan memanfaatkan material pada plafon, dinding, lantai yang tidak memantulkan suara.

- Kenyamanan

  Kenyamanan merupakan prioritas utama pada perancangan ruang interior. Ruang yang nyaman secara tidak langsung dapat memberikan dampak positif bagi pengguna, sehingga terhindar dari rasa tertekan, gelisah dan mendapatkan kebebasan beraktivitas di dalam ruangan. Kenyamanan ruang ini dapat diperoleh melalui kenyamanan visual, audio dan thermal.

  - Kenyamanan visual

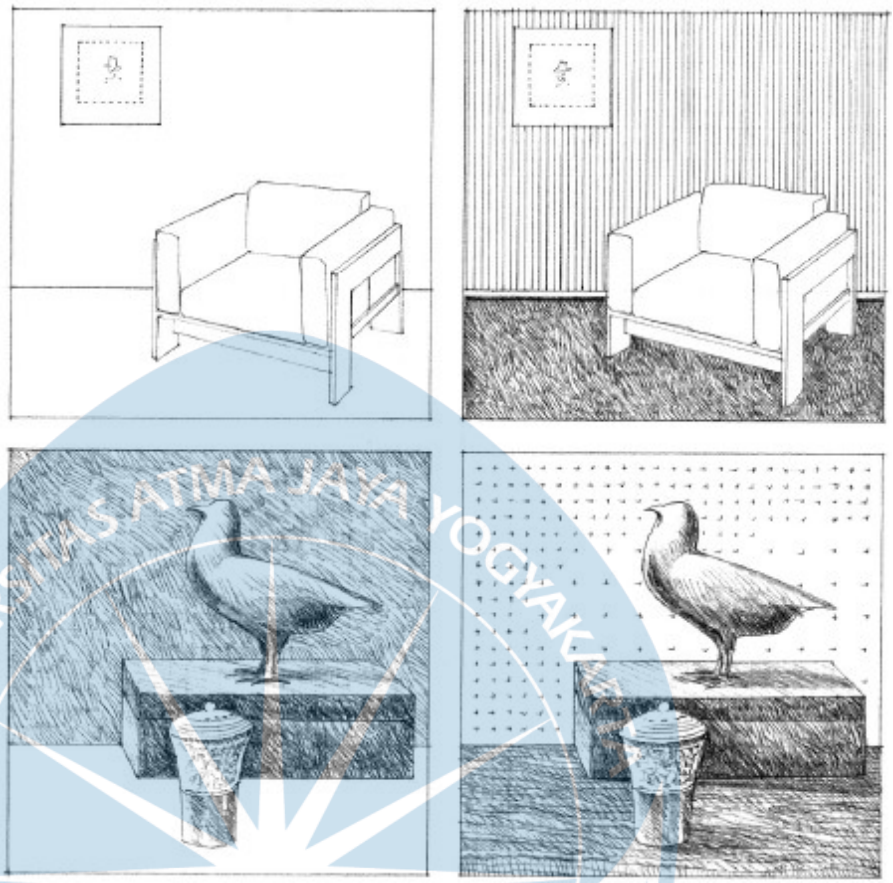
    Cahaya memiliki peran utama dalam menciptakan kenyaman visual. Tanpa adanya cahaya, tidak akan ada bentuk, warna, atau tekstur yang terlihat, atau

penutup ruang interior yang terlihat. Oleh karena itu, fungsi pertama dari desain pencahayaan adalah untuk menerangi bentuk dan ruang dari lingkup interior, untuk memungkinkan pengguna melakukan aktivitas dan melakukan kegiatan dengan kecepatan, akurasi, dan kenyamanan yang sesuai. Pencahayaan interior dapat secara efektif memandu pengguna melalui ruang atau serangkaian ruang serta mengarahkan pandangan pengguna ke tempat-tempat menarik. Pencahayaan juga memberikan keamanan melalui penerangan ruang dan potensi bahaya apa pun.

Sumber cahaya seperti matahari, bintang, dan lampu listrik dapat terlihat oleh manusia karena cahaya yang dihasilkannya. Sebagian besar dari apa yang kita lihat, dapat terlihat karena adanya cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda. Kemampuan kita untuk melihat dengan baik, seperti membedakan bentuk, warna, dan tekstur, untuk membedakan satu objek dengan objek lainnya, semua itu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut ini, bukan hanya jumlah penerangan pada ruangan:

- Kecerahan

  Kecerahan mengacu pada seberapa banyak energi cahaya yang dipantulkan oleh permukaan. Tingkat kecerahan suatu objek, pada dasarnya, tergantung pada nilai warna dan tekstur permukaannya. Permukaan yang mengkilap dan berwarna terang akan memantulkan lebih banyak cahaya daripada permukaan yang gelap, matte, atau bertekstur kasar, meskipun kedua permukaan diterangi dengan jumlah penerangan yang sama. Secara umum, ketajaman visual meningkat dengan kecerahan objek. Untuk membuat bentuk dan teksturnya terlihat, beberapa tingkat kontras atau rasio kecerahan diperlukan. Misalnya, objek putih dengan latar belakang putih yang sama terangnya akan sulit dilihat, seperti halnya objek gelap yang terlihat dengan latar belakang gelap.



Gambar II-20 Kecerahan dalam kenyamanan visual

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

- Kontras

  Kontras antara objek dan latar belakangnya sangat penting untuk visual yang memerlukan pembedaan bentuk dan kontur. Contoh nyata dari kebutuhan akan kontras ini adalah halaman yang dicetak, di mana huruf-huruf gelap paling baik dibaca ketika dicetak di atas kertas terang.

  Untuk melihat yang memerlukan pembedaan tekstur dan detail permukaan, lebih sedikit kontras antara permukaan dan latar belakangnya dibutuhkan karena mata manusia menyesuaikan secara otomatis dengan kecerahan rata-rata suatu visual. Seseorang yang

terlihat dengan latar belakang yang terang akan terlihat siluetnya dengan baik.

Kecerahan permukaan area tugas harus sama dengan latar belakangnya, atau hanya sedikit lebih terang. Rasio kecerahan maksimum 3:1 antara permukaan tugas dan latar belakangnya umumnya disarankan. Antara area tugas dan bagian tergelap dari ruangan sekitarnya, rasio kecerahan tidak boleh melebihi 5:1. Rasio kecerahan yang lebih tinggi dapat menyebabkan silau dan masalah terkait kelelahan mata dan kehilangan kinerja visual.

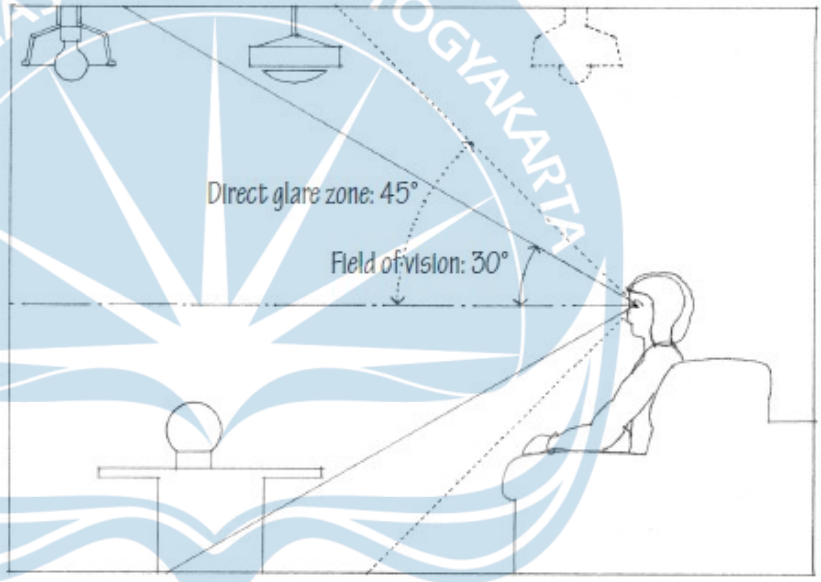
Gambar II-21 Rasio kecerahan pada objek

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

- Kesilauan

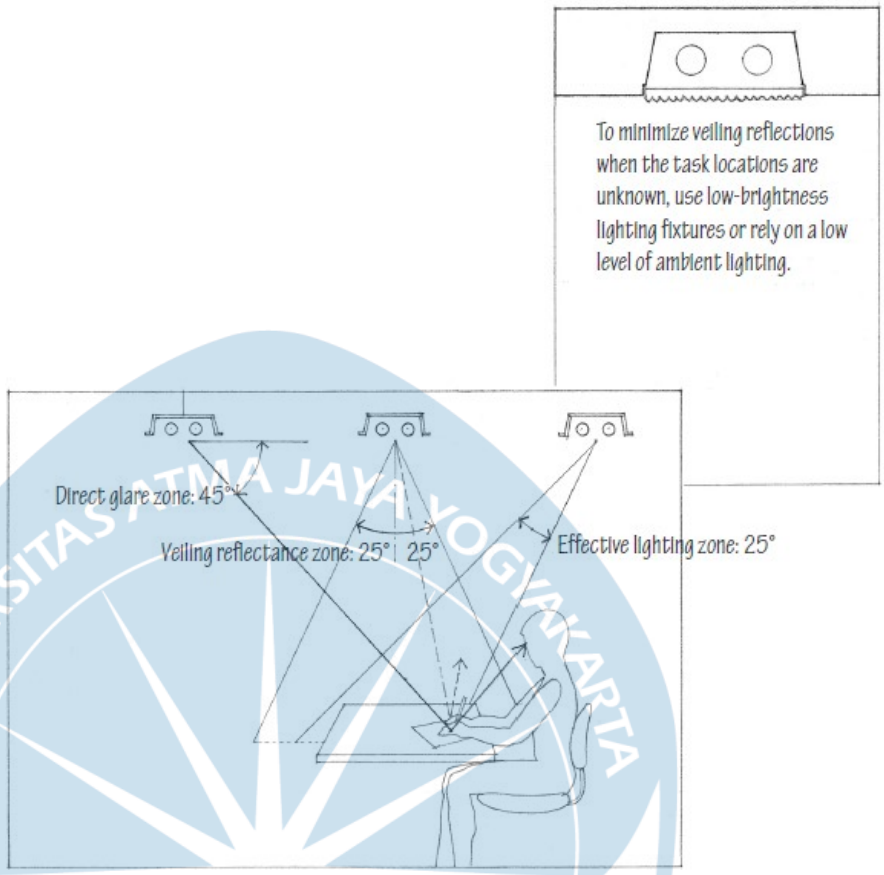
Ada dua jenis silau, langsung dan tidak langsung. Silau langsung disebabkan oleh kecerahan sumber cahaya dalam bidang penglihatan normal kita. Semakin terang sumber cahaya, semakin besar potensi silau. Kemungkinan solusi untuk masalah silau langsung meliputi:

- Temukan sumber kecerahan di luar garis pandang langsung.
- Jika hal ini tidak memungkinkan, gunakan perlengkapan pencahayaan yang terlindung atau terselubung dengan benar.
- Selain itu, tingkatkan kecerahan latar belakang sumber cahaya dan kurangi rasio kecerahan.



Gambar II-22 Titik penempatan lampu

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.



Gambar II-23 Sumber cahaya terang dan terkonsentrasi di atas dan di depan permukaan tugas dapat menyebabkan pantulan terselubung

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

- Difusi

  Difusi adalah ukuran arah dan dispersi cahaya saat memancar dari sumbernya. Kualitas cahaya ini mempengaruhi baik suasana visual ruangan maupun penampilan objek di dalamnya. Sumber cahaya yang luas, seperti lampu fluoresen langsung/tidak langsung yang digantung di bawah langit-langit, menghasilkan iluminasi tersebar yang rata, cukup seragam, dan umumnya bebas silau. Cahaya lembut yang disediakan meminimalkan kontras dan bayangan; namun, itu dapat membuat pembacaan tekstur permukaan menjadi sulit.

Di sisi lain, sumber cahaya terkonsentrasi, seperti lampu sorot, menghasilkan cahaya terarah dengan sedikit difusi. Pencahayaan terarah meningkatkan persepsi kita tentang bentuk, bentuk, dan tekstur permukaan dengan menghasilkan bayangan dan variasi kecerahan pada objek yang diteranginya.

Meskipun pencahayaan tersebar berguna untuk penglihatan umum, itu bisa monoton. Beberapa pencahayaan terarah dapat membantu menghilangkan kekusaman ini dengan memberikan aksen visual, memperkenalkan variasi kecerahan, dan mencerahkan permukaan tugas. Perpaduan antara pencahayaan yang tersebar dan terarah sering kali diinginkan dan bermanfaat, terutama ketika berbagai tugas harus dilakukan di sebuah ruangan.

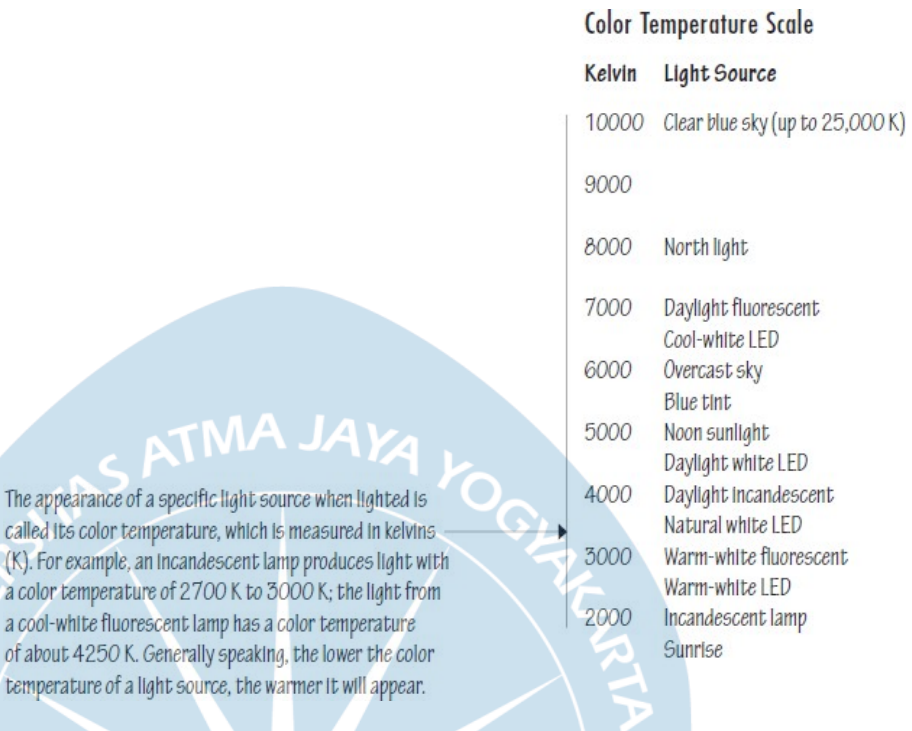
Gambar II-24 Pencahayaan diffuse meminimalkan kontras dan bayangan

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Gambar II-25 Pencahyaan terarah meningkatkan bentuk dan tekstur

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

- Warna



Gambar II-26 Temperatur warna

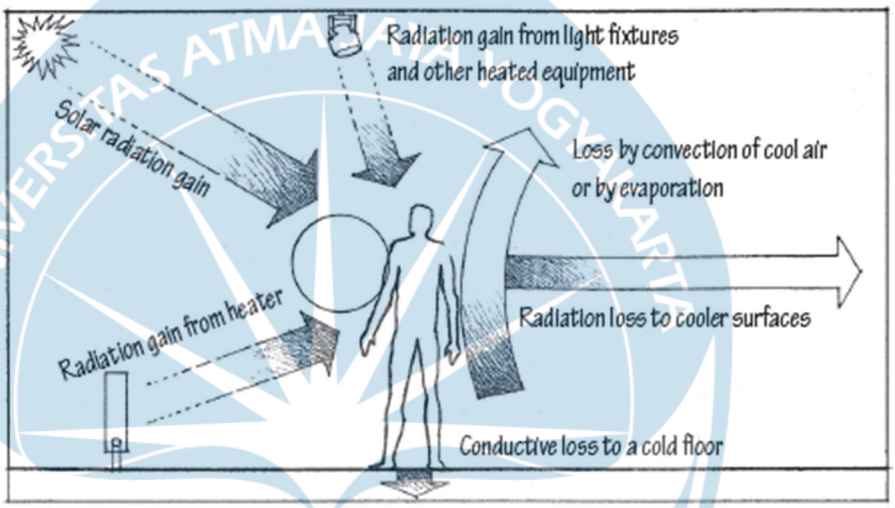
Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Kualitas cahaya penting lainnya adalah warnanya dan pengaruhnya terhadap pewarnaan objek dan permukaan dalam sebuah ruangan. Kami menganggap sebagian besar cahaya berwarna putih, tetapi distribusi spektral cahaya bervariasi sesuai dengan sifat sumbernya. Siang hari dianggap sebagai cahaya putih yang paling seimbang; di pagi hari, siang hari dapat berkisar dari ungu ke merah. Seiring berjalannya hari, ia akan berputar melalui berbagai oranye dan kuning menjadi biru-putih pada siang hari, dan kemudian kembali lagi melalui oranye dan merah saat matahari terbenam.

Distribusi spektral sumber cahaya listrik bervariasi dengan jenis lampu. Misalnya, lampu pijar menghasilkan cahaya kuning-putih, sedangkan lampu fluoresen putih-dingin menghasilkan cahaya biru-putih.

Warna semu dari suatu permukaan adalah hasil refleksi dari rona dominannya dan penyerapan warna lain dari cahaya yang menyinarinya. Distribusi spektral dari sumber cahaya adalah penting; jika panjang gelombang warna tertentu hilang, maka warna-warna itu tidak dapat dipantulkan dan akan tampak hilang atau berwarna abu-abu di permukaan mana pun yang diterangi oleh cahaya itu.

- Kenyamanan thermal



Gambar II-27 Perpindahan panas

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Kenyamanan thermal dicapai ketika tubuh manusia mampu menghilangkan panas dan kelembaban yang dihasilkannya melalui tindakan metabolisme, untuk mempertahankan suhu tubuh yang stabil dan normal.

Mode Perpindahan Panas

- Radiasi: Energi panas dipancarkan oleh tubuh yang hangat, ditransmisikan melalui ruang perantara, dan diserap oleh tubuh yang lebih dingin; panas radiasi tidak terpengaruh oleh gerakan udara atau suhu.

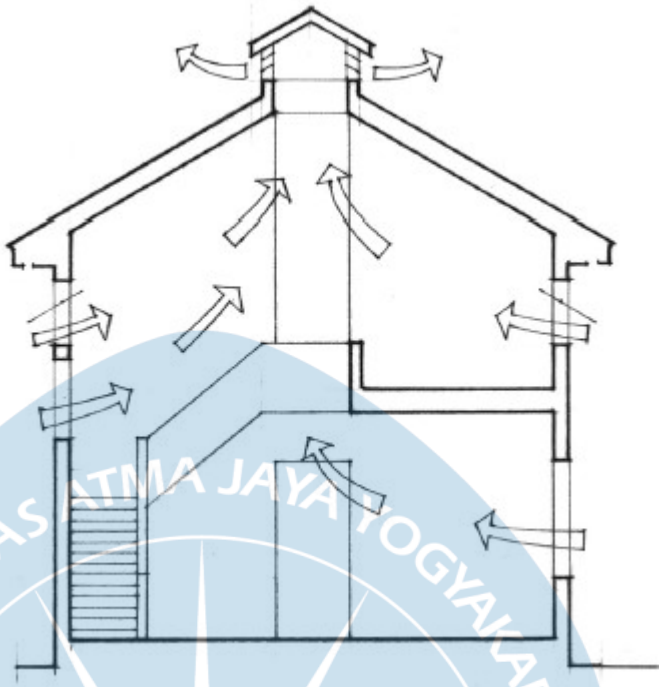
- Konveksi: Perpindahan terjadi karena gerakan sirkulasi dari bagian cairan atau gas yang dipanaskan.
- Konduksi: Perpindahan langsung terjadi dari partikel yang lebih hangat ke partikel yang lebih dingin dari suatu medium atau dua benda yang bersentuhan langsung.
- Penguapan: Kehilangan panas disebabkan oleh proses mengubah uap air menjadi uap.

Kenyamanan thermal tidak hanya bergantung pada suhu udara tetapi juga pada kelembaban udara relatif, suhu pancaran permukaan sekitar, gerakan udara, dan kemurnian udara. Untuk mencapai dan mempertahankan kenyamanan termal, keseimbangan yang wajar harus dicapai di antara faktor-faktor ini.

Semakin tinggi suhu radiasi rata-rata permukaan ruangan, semakin dingin suhu udara seharusnya.

Semakin tinggi kelembaban relatif suatu ruang, semakin rendah suhu udara yang seharusnya. Semakin dingin aliran udara yang bergerak, semakin sedikit kecepatan yang seharusnya.

Pertimbangan kualitas udara dalam ruangan mempengaruhi jenis peralatan HVAC yang dipilih untuk mengontrol tekanan udara dan memberikan udara segar dan berkondisi ke ruang interior bangunan. Jendela yang dapat dioperasikan dan ventilasi alami dapat menjaga karbon dioksida yang dihembuskan oleh penghuni pada tingkat yang tidak menyebabkan kantuk. Desainer dapat membantu mendidik klien mereka tentang atribut sistem bangunan dan cara menggunakan ruang dengan mengembangkan panduan sambutan.



Gambar II-28 Aliran udara pada bangunan

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

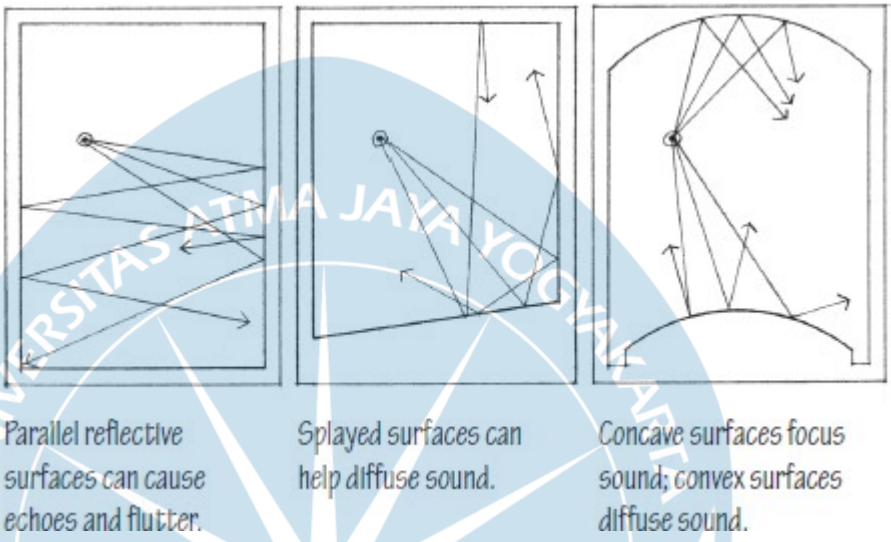
Bangunan membutuhkan sumber udara segar untuk mengisi kembali oksigen yang digunakan oleh orang-orang dan peralatan di dalamnya dan untuk menghilangkan karbon dioksida dan limbah lainnya dari udara. Bangunan yang dirancang tanpa jendela yang dapat dioperasikan membatasi asupan udara segar. Meningkatkan ventilasi alami dan distribusi udara adalah cara yang paling hemat energi dan hemat biaya untuk menyegarkan udara di dalam sebagian besar bangunan.

Udara mengalir melalui bangunan karena bergerak dari daerah bertekanan tinggi ke bertekanan lebih rendah. Ventilasi alami membutuhkan:

- Sumber udara yang memiliki suhu, kadar air, dan kebersihan yang dapat diterima.
- Suatu gaya—biasanya angin atau konveksi termal—untuk menggerakkan udara melalui ruang-ruang yang dihuni bangunan.

Sistem mekanis menggunakan kipas untuk memindahkan udara masuk dan keluar dari gedung, dan menggabungkan kontrol untuk mengatur volume, kecepatan, dan arah aliran udara.

- Kenyamanan audio



Gambar II-29 Kenyamanan audio

Sumber : Architecture: Form, Space, and Order, 4th Edition. Ching, Francis D. K.

Akustik berkaitan dengan produksi, kontrol, transmisi, penerimaan, dan efek suara. Dalam desain interior, kami memperhatikan kontrol suara di ruang interior. Lebih khusus lagi, kami ingin mempertahankan dan meningkatkan suara yang diinginkan dan mengurangi atau menghilangkan suara yang akan mengganggu aktivitas kami.

Suara terjadi ketika energi ditransmisikan sebagai gelombang tekanan melalui udara atau media lain. Gelombang bunyi merambat keluar secara sferis dari sumbernya sampai menemui rintangan di jalurnya. Ketika gelombang suara menyerang suatu objek, itu diserap atau dipantulkan, atau kombinasi keduanya. Di sebuah ruangan, pertama-tama kita mendengar suara langsung dari sumbernya dan kemudian dari serangkaian pantulan suara itu. Permukaan reflektif berguna ketika memperkuat suara yang diinginkan dengan mengarahkan dan mendistribusikan jalurnya di sebuah ruangan. Namun,

kehadiran suara yang dipantulkan secara terus-menerus dapat menyebabkan masalah gema, kepakan, atau gema.

Kami menyebut suara yang tidak diinginkan, mengganggu, atau sumbang sebagai kebisingan. Kebisingan dari luar ruang dapat dikendalikan dengan cara berikut:

Isolasi kebisingan pada sumbernya.

Cari daerah yang bising sejauh mungkin dari daerah yang tenang.

Mengurangi transmisi suara dari satu ruang ke ruang lain.

- Gaya arsitektur

Gaya arsitektur merupakan elemen desain interior yang menggambarkan penampilan dan perasaan yang tumbuh oleh suatu ruangan dengan memperhatikan nilai estetika dalam perancangan interior meskipun sifatnya selalu berubah-ubah seiring waktu. Gaya arsitektur dapat menggambarkan kondisi kekinian dari suatu lingkungan masyarakat. Dalam industry perhotelan saat ini, hotel dengan gaya arsitektur yang minimalis dan industrial sedang menjadi tren yang popular. Gaya arsitektur minimalis banyak diterapkan karena menggambarkan kondisi masyarakat modern yang simple dan dinamis. Sementara gaya arsitektur industrial adalah suatu alternatif untuk mendapatkan ruang yang estetik namun tidak banyak mengeluarkan biaya dan perawatan.

- Gaya arsitektur minimalis

  Permainan bidang yang lebih menonjolkan bentuk kotak dengan permukaan rata menjadi salah satu ciri khas tampilan bangunan bergaya minimalis. Penyelesaian akhir dari bangunan juga sangat sempurna dan mengutamakan kesan bersih. Penampilan interior yang minimalis juga sebaiknya senada, konsepnya dan memiliki unity yang utuh. Arsitektur minimalis berkaitan erat dengan gaya hidup masyarakat yang semakin instan, cepat melihat hasil, sederhana dalam gaya dan ingin bergerak dalam mobilitas tinggi. Minimalis menghilangkan kejenuhan terhadap pemakaian banyak ornament dekoratif, pernak-pernik aksesori. (Odop, 2006)

Minimalis dalam arsitektur menekankan pada hal-hal yang bersifat esensial dan fungsional. Menggunakan bentuk-bentuk geometris, tanpa dekorasi yang menjadikan karakter arstiektur minimalis. Arsitek minimalis memiliki motto "*listen to figure"*, dengan mencari esensi kesederhanaan dengan menemukan Kembali kualitas berharga dalam bahan yang sederhana dan umum. Dalam desain minimalis desain digunakan untuk menyampaikan kesederhanaan. Bentuk-bentuk dasar geometris, tidak hanya hiasan, penggunaan bahan-bahan yang sederhana dan pengulangan struktur merupakan ciri khas minimalis. Pencahayaan alami membuat bangunan terlihat sederhana dan bersih.

Ciri utama arsitektur minimalis antara lain bentuk denah yang kotak, bentuk bangunan kubus, deret jendela yang terbentang dengan horizon kotak-kotak, sebagian besar sudut façade 90 derajat dan menggunakan material fabrikasi seperti bahan, kaca dan beton.

Gambar II-30 Contoh Desain Minimalis : House Hafner

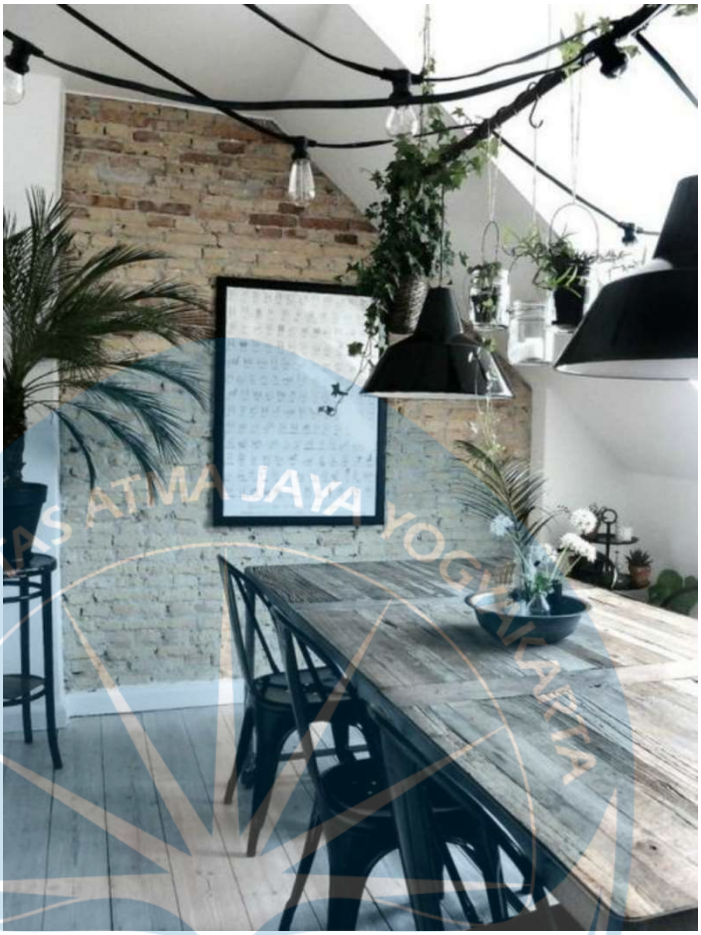
Sumber: https://www.arsitag.com/article/mengenal-lebih-dalam-arsitektur-minimalis

- Gaya arsitektur industrial

  Konsep ini biasanya menggunakan warna-warna yang monokromatik dan terkesan maskulin, beberapa material yang digunakan memiliki tekstur yang kasar sepereti logam dan baja yang secara sengaja diekspos untuk menunjukan

karakter material tersebut. Konsep ini terkadang memakai material-material daur ulang atau bahan industry seperti kaca, besi dan alumunium yang diolah sehingga baisa dijadikan elemen interior yang menarik. Kolom atau struktur atap erring dibiarkan terekspos, beberapa material difinishing tetapi ada pula yang unfinished.

Salah satu hal yang sering terlihat dari gaya arsitektur industrial adalah ekspos tampilan batu bata. Pemakaian lantai beton juga digunakan untuk memberikan kesan kuat. Furnitur yang digunakan cenderung tanpa menggunakan finishing dan lebih menunjukan warna aslinya. Misalnya furnitur yang berbahan kayu, hanya menggunakan finishing berupa politur untuk mengantisipasi adanya rayap. Funritur berbahan dasar besi juga tidka difinish sama sekali, dan hanya dibiarkan apa adanya. Arsitektur dengan gaya ini umumnya didesain fungsional dengan latar belakang teknik yang kuat, material apa adanya menampilkan nuansa yang berkaitan dengan dunia industry.



Gambar II-31 Contoh Desain Arsitektur Industrial.

Sumber: https://www.arsitag.com/article/konsep-desain-arsitektur-industrial

Ruangan interior dibentuk dari beberapa bidang dua dimensi, contohnya adalah dinding, plafon, serta bukaan pintu dan jendela. Apabila salah satu diantaranya tidak ada maka tidak dapat disebut sebagai interior (ruang dalam) karena ruangan tersebut tidak dapat berfungsi dan tidak dapat dipergunakan dengan baik. Sebagai contoh apabila terdapat ruangan tanpa pintu dna jendela maka ruangan terebut tidak dapat ditempati, begitu pula dengan ruangan yang tidak ada plafon maka ruangan tersebut dapat disebut sebagai ruangan luar.

II.7.3 Elemen pembentuk ruang interior

Interior ruang tidak terlepas dari elemen-elemen pembentuk ruang yang saling terkait dan merupakan hal yang paling mendasar dalam perancangan interior suatu ruangan. Menurut

Ching (1996), suatu ruang dapat terbentuk secara utuh apabila tersusun oleh elemen-elemen pembentuknya, yaitu :

- Plafond

  Plafon atau *ceiling* adalah sebuah bidang permukaan yang terletak diatas garis pandangan normal manusia serta merupaan elemen interior yang memainkan peran visual dalam pembentukan ruang interior dan dimensi vertikalnya. Sebagai salah satu elemen pembentuk ruang, plafond memiliki fungsi memberikan proteksi fisik dan psikologis unutk segala sesuatu yang berada di bawah naungannya. Material yang digunakan sebagai plafond bermacam-maam, seperti gypsum, triplek, kayu, kaca, dan sebagainya. Pada interior hotel, plafon cenderung diolah pada tinggi-rendahnya dengan penggunaan drop ceiling.

  Plafon *drop ceiling* merupakan plafon yang permukaannya diletakkan beberapa meter di bawha sturktur di atasnya, plafon rendah ini dibuat untuk tujuan estetika, misalnya untuk mencapai ketinggian plafon yang diinginkan atau unutk tujuan fungsional seperti menyediakan ruang untuk HVAC atau pemipaan. Sebuah plafon berbentuk cekung atau bulat biasanya di desain untuk nilai visual maupun kebutuhan akustik.

- Dinding

  Dinding adalah salah satu bidang nyata yang membentuk suatu ruang, membatasi ruang dalam dengan ruang luar, suatu ruang dengan ruang yang lainnya, serta memisahkan jenis kegiatan pada ruang tersebut. Dinding berfungsi sebagai pembentuk proteksi dan privasi pada ruang dalam yang dibentuknya, serta sebagai struktur pemikul lantai, plafond dan atap. Bidang dinding ini dapat juga berupa bidang transparans seperti halnya sumber cahaya atau suatu pemandangan.

  Adanya dinding memiliki tujuan utama yaitu sebagai pendukung atap dan palfond. Dinding umumnya memiliki satu atau lebih komponen terpisah. Dalam konstruksi, dinding biasanya akan memiliki elemen structural, isolasi, dan elemen finishing untuk permukaan seperti *drywall* ataupun *panel*. Selain itu dinding mungkin juga

diisi dengan berbagai jenis utilitas elektrikal seperti kabel listirk, outlet(stopkontak) dan pipa listrik.

- Lantai

  Lantai adalah elemen interior berupa bidang datar dan mempunyai dasar yang rata. Lantai memiliki fungsi sebagai penunjang kegiatan dalam ruang, memberi karakter serta memperjelas sifat ruang. Pemilihan material pada lantai dapat menciptakan atmosfer interior suatu ruang. Terdapat berbagai macam jenis material lantai namun yang umum digunakan pada hotel adalah keramik, teraso, granit dan marmer. Masing-masing material lantai memiliki karakter dan membentuk suasana yang berbeda. Material pelapis lantai juga diaplikasikan seabgai elemen yang turut membuat tampilan lantai lebih menarik seperti karpet, permadani dan parket.

  Lantai biasanya terdiri dari beberapa sub-lantai sebagai pendukung dan penutup lantai yang memberikan permukaan untuk kenyamanan sirkulasi pengguna ruang. Pada bagunan yang modern sub-lantai serig digunakan untuk meletakan kabel listrik, pipa dan utilitas lain yang digunakan dalam bangunan.

- Furnitur

  Furnitur adalah elemen utama berupa perabotan yang mengisi suatu ruang dan berfungsi sebagai pendukung kegiatan manusia dalam ruang. Aplikasi furnitur pada interior hotel, pada umumnya menyesuaikan tema atau gaya yang diterapkan pada ruang, material furnitur yang digunakan juga menyesuaikan dengan kondisi fisik ruang hotel.

- Elemen pelengkap

  Selain elemen utama yang sudah dijelaskan sebelumnya, suatu ruang juga memerlukan elemen penunjang yang dapat melengkapi suatu ruang, seperti :

  - Pintu merupakan akses fisik bagi manusia, perabot dan barang lain untuk dapat keluar-masuk ruang atau bangunan.
  - Jendela adalah elemen transisi berupa bidang transparans, yang menghubungkan suatau ruang dengan ruang yang lainnya secara visik dan

visual. jendela pada hotel umumnya berfungsi sebagai penampil *view* ruang luar serta untuk pencahayaan alami ruangan.

- Elemen dekoratif merupakan elemen yang memadukan estetika warna, proporsi, tekstur, keseimbagan dan lain sebagainya, dengan bentuk nyata berupa perabot tambahan, lukisam, patung, ornament ruang dan lain sebagainya.