

**PERANCANGAN INTERIOR  
RUANG PUBLIK  
KONDOMINIUM DAN APARTEMEN  
CIPUTRA WORLD 2, JAKARTA SELATAN**



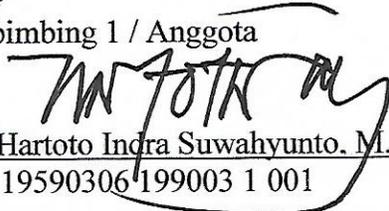
**TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

**Siti Sarah Rayhana  
1011760023**

**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2017**

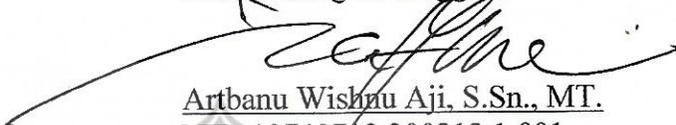
**PERANCANGAN INTERIOR RUANG PUBLIK KONDOMINIUM DAN APARTEMEN CIPUTRA WORLD 2, JAKARTA SELATAN.** Diajukan oleh Siti Sarah Rayhana, NIM 1011760023, Program S-1 Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 10 Agustus 2017.

Pembimbing 1 / Anggota



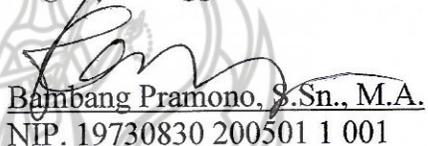
Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M. Sn.  
NIP. 19590306199003 1 001

Pembimbing 2 / Anggota



Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., MT.  
NIP. 19740713 200212 1 001

Cognate / Anggota



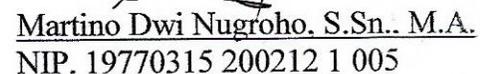
Bambang Pramono, S.Sn., M.A.  
NIP. 19730830 200501 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulita Kodrat Prasetyaningsih, MT.  
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

## ABSTRAK

Salah satu proyek yang sedang dibangun sejak 2012 dan di perkirakan selesai tahun 2017 ini adalah Ciputra World 2 Jakarta. Sebuah *mixed used development* terbaru yang dibangun di atas lahan seluas 3,1 hektar, berlokasi di jantung pusat bisnis Jakarta yang terletak di segitiga Emas: Jl. Jend. Sudirman, Jl. Jend. Gatot Subroto dan Jl. H.R. Rasuna Said, serta Mega Kuningan. Selain berada di distrik pusat bisnis Kuningan, proyek ini menawarkan hunian dengan beberapa konsep menarik dan fasilitas premium.

Sejalan dengan visi Ciputra ialah mengembangkan sebuah grup bisnis properti dengan inovasi dan kreativitas yang tinggi secara terus menerus dalam menciptakan nilai tambah dalam penyediaan ruang kehidupan dan kesejahteraan yang lebih baik bagi masyarakat dan para *stakeholder*, serta terinspirasi dari nilai budaya Asia yang bersifat kekeluargaan. Maka, pentingnya sebuah peran ruang publik dalam mewujudkan visi tersebut sebagai wadah para penghuni dan tetangga hidup berdampingan dengan baik.

Perancangan interior ruang publik Kondominium dan Apartemen Ciputra World 2 meliputi, lobi, restoran dan ruang lakatasi, serta bermain anak. Prinsip desain komunal yang humanis diharapkan mampu mengoptimalkan fungsi ruang publik pada hunian vertikal.

Kata kunci : Ruang publik, Ciputra World 2, desain interior

## **ABSTRACT**

*Ciputra World 2 Jakarta is the one of under construction project since 2012 and estimated to be completed in 2017. A new mixed used development built on an area of 3.1 hectares, located in the heart of Jakarta's business center located in the Golden Triangle: Jl. Jend. Sudirman, Jl. Jend. Gatot Subroto and Jl. H.R. Rasuna Said, and Mega Kuningan. In addition to being in the central business district of Kuningan, the project offers residences with some interesting concepts and premium facilities.*

*Aligned with Ciputra's vision is to develop a property business group with continuous innovation and creativity in creating value-added in providing better living space and welfare for the community and stakeholders, and inspired by the values of kinship Asian culture . Thus, the importance of a role of public space in realizing the vision as a space of residents and neighbors live together.*

*Interior design of public spaces condominium and apartments Ciputra World 2 include, lobby, restaurant and nursery & children's playroom. The humanist communal design principle is expected to optimize the function of public spaces in vertical dwellings.*

*Keywords : Public space, Ciputra World 2, interior design*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad saw. sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
4. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M. Sn dan Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., MT. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Hangga Hardikas S.Sn, M. Ds. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan do'anya.

6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., S.T., M.T selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terimakasih atas kesempatan dan jalan keluar dalam menempuh tugas akhir ini.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terimakasih atas dorongan semangat dan pengertian selama ini.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini. Banyak sekali, saya tidak bisa sebutkan satu per satu. Saya beruntung memiliki kalian, terimakasih banyak! Saya sayang kalian.
10. Teman-teman seperjuangan Sangkar Labirin (PSDI 2010).

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Juli 2017  
Penulis,

Siti Sarah Rayhana

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Penjelasan Proses Desain .....	8
<b>BAB II PRA DESAIN .....</b>	<b>11</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	11
1. Tinjauan Pustaka Apartemen .....	11
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus .....	21
B. Program Desain .....	32
1. Tujuan Desain .....	32
2. Sasaran Desain .....	32
3. Manfaat Perancangan.....	33
4. Data .....	33
5. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	43
<b>BAB III PERMASALAHAN DAN SOLUSI DESAIN .....</b>	<b>49</b>
A. Pernyataan Masalah .....	49
B. Ide Solusi Desain.....	52
1 ) Konsep Perancangan Lobi .....	52
2) Konsep Perancangan Restoran .....	53
3) Konsep Perancangan Ruang Laktasi dan Bermain Anak .....	54
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....</b>	<b>56</b>

A. Alternatif Desain .....	56
1. Alternatif Estetika .....	56
2. Alternatif Penataan Ruang .....	56
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang, Furnitur dan Tata Kondisional Ruang .....	61
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	63
1. Respon Responden .....	63
C. Hasil Desain .....	65
1. Lobi Kondominium dan Apartemen Ciputra World 2 .....	65
2. Restoran Kondominium dan Apartemen Ciputra World 2 .....	68
3. Ruang Laktasi dan Bermain Anak .....	71
4. Furnitur .....	75
5. Rencana Anggaran Biaya .....	77
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>80</b>
A. Kesimpulan .....	80
B. Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Public Space (Gehl, 2010) .....	27
Tabel 2. 2 Struktur Perusahaan .....	37
Tabel 2. 3 Tabel kebutuhan dan kriteria ruang .....	48



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Design Thinking Diagram (Liu, 2016).....	4
Gambar 1. 2 Design Engagement Framework Revisited. (Dohr & Portillo, 2011)	6
Gambar 2. 1 <i>Sense of Place</i> (Montgomery, 1998).....	23
Gambar 2. 2 Great Public Space (Gehl, Gemzoe, Kirknaes, & Sondergaard, 2008) .....	26
Gambar 2. 3 Level of space: intimate, personal, social dan publik (Hall, 1990)..	30
Gambar 2. 4 Peta Lokasi .....	34
Gambar 2. 5 Site Plan .....	35
Gambar 2. 6 Struktur Organisasi.....	38
Gambar 2. 7 Ilustrasi Apartemen dan Kondominium Ciputra World 2.....	39
Gambar 2. 8 Fasad Bangunan Megasuperblok .....	40
Gambar 2. 9 Fasad Bangunan The Orchard Satrio Condominium dan The Residence Satrio & Fraser Suites Serviced Apartement. ....	40
Gambar 3. 2 Diagram Pola Pikir.....	50
Gambar 3. 3 Diagram Pola Pikir Perancangan 2 (Sumber : Analisis Penulis) .....	51
Gambar 3. 5 Layout perancangan lobi dan restoran .....	53
Gambar 3. 6 Ilustrasi perancangan lobi .....	53
Gambar 3. 7 Ilustrasi perancangan restoran.....	54
Gambar 3. 8 layout perancangan Ruang Laktasi dan Bermain Anak .....	55
Gambar 3. 9 ilustrasi perancangan Ruang Laktasi dan Bermain Anak .....	55
Gambar 4. 1 Hubungan antar ruang pada Lobi.....	56

Gambar 4. 2 Hubungan antar ruang pada Restoran .....	57
Gambar 4. 3 Hubungan antar ruang pada Ruang Laktasi dan Bermain Anak .....	57
Gambar 4. 4 Diagram <i>bubble</i> .....	57
Gambar 4. 5 <i>Zoning</i> dan sirkulasi Lobi alternatif 1 dan 2 .....	58
Gambar 4. 6 <i>Zoning</i> dan sirkulasi restoran alternatif 1 dan 2 .....	58
Gambar 4. 7 <i>Zoning</i> dan sirkulasi Ruang Laktasi dan Bermain Anak .....	59
Gambar 4. 8 Layout Lobby .....	60
Gambar 4. 9 Layout restoran .....	60
Gambar 4. 10 Gambar Layout nursery & games room .....	61
Gambar 4. 11 rencana lantai, dinding, dan plafon lobby .....	61
Gambar 4. 14 rencana lantai, dinding, dan plafon restoran .....	62
Gambar 4. 15 Rencana lantai dinding plafon nursery dan games room .....	62
Gambar 4. 16 Area <i>lobby</i> utama dan resepsionis .....	65
Gambar 4. 17 Area <i>lobby</i> utama tampak void .....	65
Gambar 4. 18 Area duduk atau area tunggu .....	66
Gambar 4. 19 Area duduk atau waiting room ke 2 .....	67
Gambar 4. 20 Aksonometri Lobi Ciputra World 2 .....	67
Gambar 4. 21 Dining area dan bar restoran Ciputra World 2 .....	69
Gambar 4. 22 Dining area dan bar restoran Ciputra World 2 (tampak ke-2) .....	69
Gambar 4. 23 Dining area dan bar restoran Ciputra World 2 (tampak ke-3) .....	70
Gambar 4. 24 <i>enterance</i> , <i>dining area</i> dan <i>hostess desk area</i> .....	70
Gambar 4. 25 Aksonometri Restoran Ciputra World 2 .....	71
Gambar 4. 26 area games digital dan manual <i>drawing</i> .....	72
Gambar 4. 27 area <i>playground</i> .....	72

Gambar 4. 28 area <i>wall climb</i> untuk anak.....	73
Gambar 4. 29 Area baca, <i>nursery lounge</i> dan <i>pantry</i> .....	73
Gambar 4. 30 area <i>nursery lounge</i> , <i>pantry</i> dan <i>baby bed</i> .....	74
Gambar 4. 31 Aksonometri ruang <i>Nursery &amp; Games Room</i> .....	74
Gambar 4. 32 meja resepsionis .....	75
Gambar 4. 33 Meja bar .....	75
Gambar 4. 34 Sofa ruang laktasi .....	75
Gambar 4. 35 <i>bench</i> multifungsi pada area bermain .....	76



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

PT. Ciputra Property Tbk. adalah sebuah perusahaan pengembang *mixed-used property* komersial terdepan dengan membangun dan fokus mengembangkan Ciputra World Jakarta, yaitu sebuah mega superblok yang berada di kawasan Jl. Dr Satrio, Kuningan Timur, Setiabudi, Jakarta Selatan. Terdiri dari 3 superblok yaitu Ciputra World 1, 2 dan 3.

Salah satu proyek yang sedang dibangun sejak 2012 dan di perkirakan selesai tahun 2017 ini adalah Ciputra World 2 Jakarta. Sebuah *mixed used development* terbaru yang dibangun di atas lahan seluas 3,1 hektar, berlokasi di jantung pusat bisnis Jakarta yang terletak di segitiga Emas: Jl. Jend. Sudirman, Jl. Jend. Gatot Subroto dan Jl. H.R. Rasuna Said, serta Mega Kuningan. Selain berada di distrik pusat bisnis Kuningan, proyek ini menawarkan hunian dengan beberapa konsep menarik dan fasilitas premium. Proyek Ciputra World 2 Jakarta terdiri dari 4 (empat) menara, yaitu: 1 menara kondominium The Orchard Satrio, 1 menara The Residence & Fraser Suites Serviced Apartment, 1 menara kantor dan 1 menara hotel berbintang lima yang akan dikelola oleh W Hotel.

Terdapat fasilitas perpustakaan, kafe dan resto, *private lounge*, ruang serbaguna, kolam renang, *gym*, sauna & spa, *barbeque area*, *children playground* dan *children playroom*. Selain itu, terdapat juga fasilitas lahan hijau seluas kurang lebih 60 persen dari total keseluruhan lahan yang merupakan suatu *urban oasis*, serta ritel makanan dan minuman.

Sejalan dengan visi Ciputra ialah mengembangkan sebuah grup bisnis properti dengan inovasi dan kreativitas yang tinggi secara terus menerus dalam menciptakan nilai tambah dalam penyediaan ruang kehidupan dan kesejahteraan yang lebih baik bagi masyarakat dan para *stakeholder*. Terinspirasi dengan nilai budaya Asia di mana anggota keluarga dan kerabat tinggal berdekatan dengan nyaman, memperkuat ikatan keluarga, dan tetap berhubungan secara konstan. Maka, tantangannya adalah membuat kesadaran dalam kehidupan urban Jakarta yang sangat dinamis untuk menambah komunikasi dan interaksi sosial antar penghuni dan tetangga. Sehingga dapat tercipta keseimbangan dan kenyamanan para penghuni, agar terwujudnya kehidupan sosial yang baik.

Seperti yang telah diungkapkan oleh Dripps (Dripps, 1997, hal. 6) “...*the idea of dwelling is more profound and involved concept than the making of shelter*”. Tempat tinggal dipahami sebagai sebuah hal secara mendalam dan rumit, tidak selalu berarti sebuah bentuk keruangan secara fisik saja sebagai tempat berlindung, namun lebih pada keadaan yang dapat teralami dan mengakomodasi baik secara fisik dan psikologis.

Maka itu peran dari ruang publik pada hunian vertikal memiliki posisi strategis sebagai wadah bagi para penghuni untuk berinteraksi dan bersosialisasi. Perancangan desain dengan pemilihan gaya kontemporer dapat mewakili gaya hidup urban Jakarta yang dinamis, sensasional dan bersemangat. Sejalan pula dengan inspirasi nilai budaya Asia dari Ciputra World 2, yaitu dengan pengemasan tema tropis dapat menambah rileks dan menghidupkan atmosfer ruang agar terciptanya kenyamanan dalam berkomunikasi atau sekedar bersantai, serta sesuai dengan lingkungan budaya Indonesia. Cakupan perancangan ruang publik dalam

*mixed-used building* Ciputra World 2 meliputi, lobi menara 2, restoran menara 2 dan ruang laktasi & bermain anak.

## **B. Metode Desain**

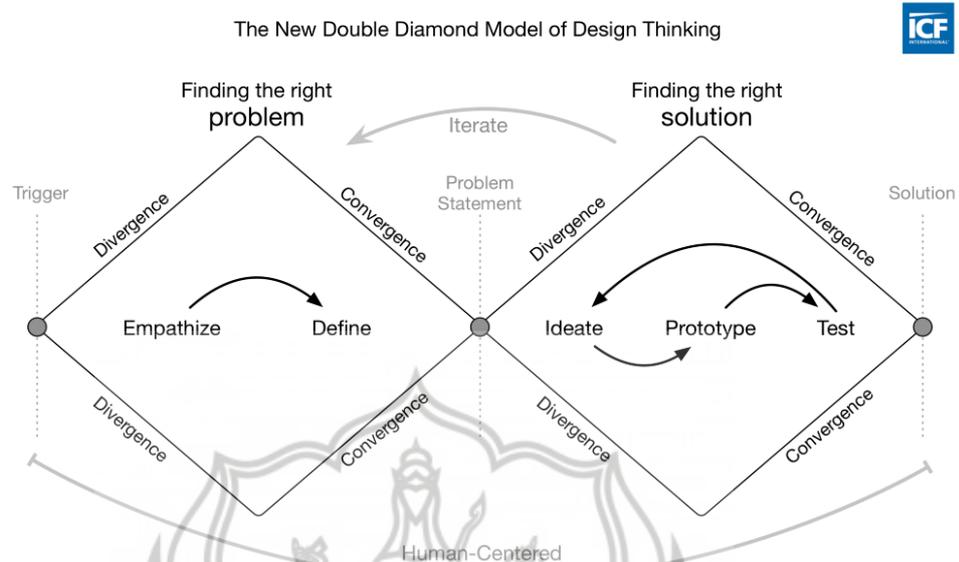
### **1. Proses Desain**

Metode yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah metode *design thinking*. Pada tahun 1960, beberapa desainer mencari sebuah metode desain, untuk perancangan atau pun riset. Kemudian pada awal tahun 1990, Terry Winograd bersama dengan David Kelley dan Larry Leifer sebagai pencipta dan pendukung *design thinking*, dikenal luas karena usahanya *bringing design to software*. Perkembangannya penjelasan merinci tentang *design thinking* didapatkan pada buku karangan Tim Brown dan Barry Katz dan jurnal *Harvard Business Review* berjudul *Design Thinking*.

*Design thinking* adalah tentang kepercayaan membuat perbedaan dan memiliki proses yang intens untuk membuat hal yang baru dan solusi yang relevan dengan dampak positif. Metode *design thinking* berpusat pada kebutuhan manusia; tahapan dikerjakan dengan kolaboratif, sehingga mendapatkan multi-perspektif dalam *brainstorm* masalah dan ide; bersifat optimis dan memberikan kepercayaan bahwa kita dapat membuat perubahan lebih baik; dan merupakan eksperimental metode yang memberikan

kesempatan untuk gagal dan belajar dari kesalahan atau berbagai percobaan.

(IDEO, 2012, hal. 11)



Gambar 1. 1 Design Thinking Diagram (Liu, 2016)

Perancangan ini yang meliputi :

a) Pernyataan Masalah dan Solusi

Brown (2009) menyatakan bahwa pemikiran yang komprehensif dan berpusat pada manusia – *human centered* (serta kebutuhannya) merupakan kebutuhan untuk menuju suatu inovasi berkelanjutan. Pemikiran tersebut hanya dapat terjadi melalui kolaborasi. Oleh karena itu, seorang *design thinker* harus memiliki: empati, pikiran terintegrasi, optimis, dan pragmatis.

Suatu inovasi terbentuk melalui 3 ruang, yaitu: inspirasi, ide, dan implementasi. Inspirasi muncul dari permasalahan atau kesempatan

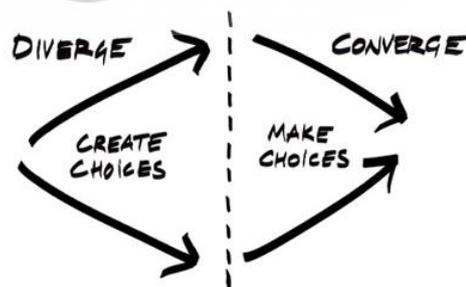
yang harus dipecahkan, sedangkan ide merupakan proses pembiakan, pengembangan dan pengujian terhadap ide itu sendiri. Adapun implementasi adalah rancangan skema produksi hingga digunakan oleh masyarakat luas. Menurut Brown (2009) 3 faktor penting dalam ruang inovasi yaitu, (1) *desirability*, faktor yang diharapkan; (2) *viability*, keberlangsungan; dan (3) *feasibility*, kemungkinan atau rasionalitas. Hanya saja interaksi yang terjadi dalam ruang inovasi tak pernah berjalan dalam proses yang linear.

Diharapkan *design thinking* hadir karena kebutuhannya untuk berinovasi secara cepat, tepat dan akurat dengan mengembalikan segala sesuatu berpusat pada manusia (*human-centered*). Maka yang pertama kali harus dilakukan adalah dengan mengumpulkan pemahaman (sebagai upaya belajar dari orang lain), observasi (memperhatikan apa yang orang tidak lakukan, mendengarkan apa yang orang tidak katakan), empati (merasakan dan mencoba berganti posisi menjadi orang lain), menyerap pola, pada proses ini dikenal dengan sebutan berempati (*empathize*) dan kemudian mencoba memikirkan melampaui itu (*beyond individual*). Sehingga kemudian kita dapat menarik dan membuat *point of view* (*define*).

Proses pertama harus kolaboratif, melibatkan berbagai disiplin ilmu, membuat tim (tim yang multi-disiplin dan kolaboratif – Brown (2009) juga mengingatkan bahwa awalnya pelaksanaan *design thinking* sangat sulit, karena sifat kolaboratif dan multi disiplinnya yang sangat

beragam serta wajib dilakukan, membuat peserta *design thinking* di bagian awal sangat kesulitan untuk dapat bekerja sama. Namun biasanya setelah beberapa saat tim dapat melihat bagaimana dinamis dan inovatifnya kerja kolaboratif), dan memiliki tempat secara nyata dimana tim dapat bekerja bersama-sama ber-inovasi. Bagian pertama ini disebut sebagai inspirasi.

Selanjutnya adalah proses *ideation*. Tahap ini dimulai dengan selalu mengedepankan cara berpikir divergen (biasanya di awal untuk menciptakan berbagai macam pilihan) dan konvergen (biasanya di akhir untuk membuat serta memilih pilihan yang paling tepat). Proses ini disebut juga sebagai *convergent and divergent thinking*. Menurut Brown (2000) proses berpikir ini merupakan proses analisis dan sintesis yang perlu didukung dengan sikap yang terbuka untuk bereksperimen, mengembangkan budaya optimisme, terbuka untuk proses curah gagasan dan belajar untuk selalu berpikir secara visual.



Gambar 1. 2 Design Engagement Framework Revisited. (Dohr & Portillo, 2011)

Salah satu hal yang sangat penting di tahap ini adalah membangun ide kita melalui purwarupa atau disebut dengan tahap

purwarupa, yaitu membuat dan menjadikan secara nyata apa yang telah kita analisis dan sintesiskan pada tahap sebelumnya. Purwarupa ini bagi Brown tak harus selalu fisik atau nyata, kompleks dan mahal. Ia bukan ‘benda jadi’, namun hanya untuk memancing diskusi yang lebih mengembang sekaligus mengarah. Purwarupa memiliki tujuan untuk menemukan kelemahan dan kelebihan dari sebuah ide dan menemukan arah menuju purwarupa yang lebih baik lagi.

Tahap berikutnya adalah proses implementasi. Proses ini dimulai dengan pemahaman bahwa yang paling berarti, sekali lagi bahwa *design thinking* berkuat pada orientasi terhadap kebutuhan manusia. Oleh karena itu *design thinking* percaya pada pembangunan sebuah cerita yang lengkap, dan cerita yang lengkap biasanya adalah sebuah ekspresi sebuah pengalaman. Maka untuk memulai tahap implementasi *design thinking* memulai dengan pembangunan cerita eksperensial, lalu meng-eksekusi apa yang tadinya visi dan sudah menjadi purwarupa. Berpikir secara komprehensif bagaimana mengantarkan sebuah purwarupa untuk dapat dilaksanakan secara nyata, bagaimana moda produksi-nya, bagaimana moda distribusi dan implementasi-nya, bagaimana moda evaluasi-nya dan hingga akhir bagaimana kemudian kelangsungan selanjut-nya yaitu dengan sebuah uji coba. (Brown & Katz, 2009).

## 2. Penjelasan Proses Desain

Proses pertama dalam tahap ini adalah inspirasi atau dapat juga disebut dengan memahami. Untuk mencapai hal tersebut desainer berpikir secara menyeluruh dan kolaboratif dengan mempertimbangkan lingkungan interior yang akan dirancang dan pengguna, serta klien. Ciputra merupakan pengembang bisnis cukup besar di Indonesia, mereka berinovasi dan berkreatifitas untuk menjadi lebih unggul dari pesaingnya. Visi Ciputra adalah menciptakan nilai tambah dalam penyediaan ruang kehidupan dan kesejahteraan bagi masyarakat dan para *stakeholder* menjadi penting untuk dipertimbangkan dan dipertanyakan dalam realisasinya ke bentuk desain. Kemudian, konsep hunian dari Ciputra yang terinspirasi dari budaya Asia, yaitu hidup multi-generasi dengan anggota keluarga dan kerabat tinggal berdekatan dengan nyaman dan tetap berhubungan secara konstan menjadi hal yang perlu digaris bawahi pula sebagai ide atau pertimbangan penting disamping; lokasi, sasaran penjualan, fasilitas yang tersedia, lingkungan sekitar dan aspek arsitektural hunian tersebut. Berpikir secara keseluruhan, calon penghuni yang bagaimanakah untuk kondominium dan apartemen Ciputra World 2 dan bagaimana kita mengupayakan hunian yang baik bagi mereka dan apa yang menjadi hal penting atau utama atau salah satu hal utama dari sebuah kehidupan dan berkaitan dengan sebuah hunian.

Hunian hadir untuk dapat mengakomodir kebutuhan manusia, kebutuhan itu diantaranya ialah kebutuhan fisik dan psikologis, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan akan kasih sayang, kebutuhan akan kepuasan diri serta kebutuhan pengaktualisasian diri. (Maslow, Carmona, 2003)

Sebaiknya sebuah hunian tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik saja, namun juga secara psikologis. Selain dari sebuah ikatan keluarga dari masing-masing calon penghuni, pemenuhan kebutuhan tersebut dapat diperoleh melalui kerabat atau dalam hal ini adalah tetangga sekitar di sebuah hunian vertikal. Maka dapat ditentukan sebuah *point of view* yakni, membuat kesadaran masyarakat urban untuk menambah interaksi sosial antar penghuni atau tetangga. Sebuah kebutuhan mendasar bagi manusia sebagai makhluk sosial. Apabila kehidupan sosial terjalin dengan baik akan tercipta sebuah stabilitas dan keamanan, serta kualitas hidup yang lebih baik.

Selanjutnya, ialah *ideation*, wadah strategis yang tersedia di lingkungan apartemen untuk kemungkinan melakukan sebuah interaksi dan komunikasi sosial ialah pada ruang-ruang publik atau fasilitasnya. Di samping itu, pertimbangan privasi dan keamanan yang merupakan syarat mutlak sebuah hunian vertikal tetap menjadi pertimbangan perancangan. Ruang publik memiliki klasifikasi yakni; komersial dan non-komersial, tentunya masing-masing memiliki segmen tersendiri. Ruang publik yang akan dirancang pun mengkombinasikan antara

keduanya, yaitu : lobi, restoran dan ruang laktasi & bermain anak. Agar dapat memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis maka hal yang harus diperhatikan dalam percangan meliputi; fungsi, fasilitas, penataan layout, nuansa, warna, pencahayaan dan estetika. Prinsip desain yang diusung ialah desain komunal yang humanis, melalui ide ini diharapkan antar penghuni dapat mengakses seluruh ruang publik dengan nyaman, rileks, dan bersama. Bentuk-bentuk desain yang akan diterapkan bersifat geometris, furnitur yang fleksibel yakni mudah dipindah dan disatukan atau dipisah, desain yang interaktif, penggunaan material yang ramah terhadap manusia, desain yang terbuka atau transparan, memenuhi segala umur. Pemilihan gaya dan tema yang tepat ialah dengan menerapkan gaya kontemporer yang bersifat terkini dan dinamis sesuai dengan gejolak kehidupan urban Jakarta dan dipadukan dengan tema tropis secara visual, agar terciptanya nuansa yang menyenangkan sesuai iklim dan budaya Asia.