

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



**JURNAL**

**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

Siti Sarah Rayhana  
sarah.rayhana@gmail.com

Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M. Sn  
hartotoi66@gmail.com

## **Abstract**

*Ciputra World 2 Jakarta is a new mixed used development built on an area of 3.1 hectares, located in the heart of Jakarta's business center in the Golden Triangle of South Jakarta. 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*

## **Abstrak**

Ciputra World 2 Jakarta adalah sebuah *mixed used development* terbaru yang dibangun di atas lahan seluas 3,1 hektar, berlokasi di jantung pusat bisnis Jakarta Selatan. 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

## PENDAHULUAN

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.

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.

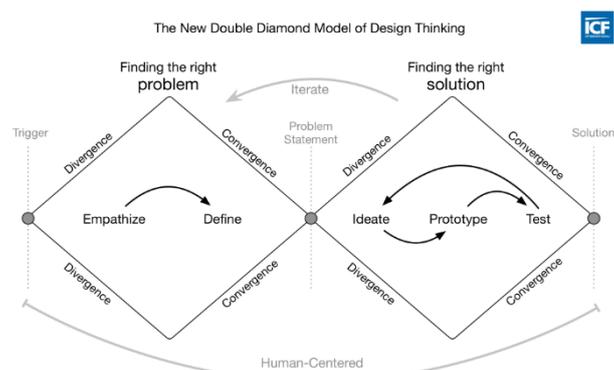
Seperti yang telah diungkapkan oleh Dripps (Dripps, 1997, hal. 6) “...the idea of dwelling is more profound and involved concept than the making of shelter”.

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.

## METODE

Metode yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah metode *design thinking*.



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

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 kebentuk 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. (Goble, 1987)

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 gejala kehidupan urban Jakarta dan dipadukan dengan tema tropis secara visual, agar terciptanya nuansa yang menyenangkan sesuai iklim dan budaya Asia.

## HASIL

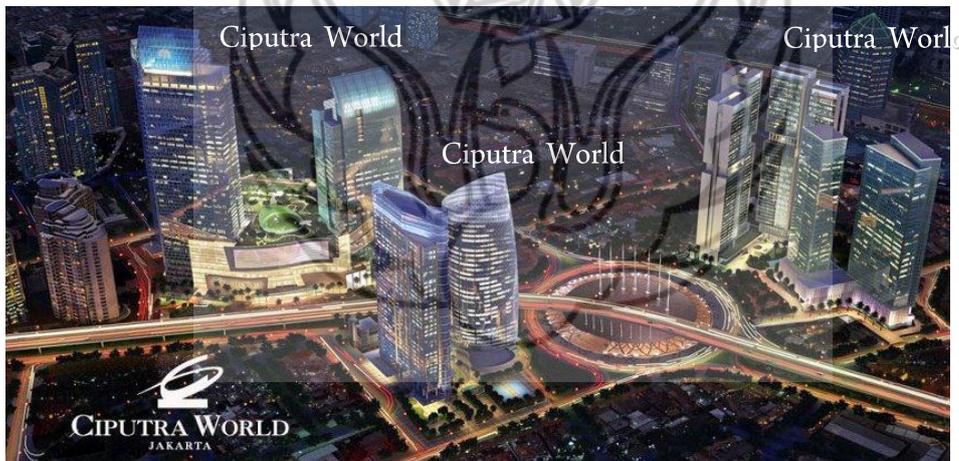
### 1. Tujuan Desain

Mewujudkan visi Ciputra sebagai pionir dalam merancang interior ruang kehidupan dan kesejahteraan yang lebih baik bagi masyarakat dengan menciptakan ruang publik yang dapat mengakomodasi kebutuhan fisik dan psikologis para penghuni—pebisnis, bujangan, keluarga- agar dapat memenuhi kebutuhan mendasar dalam bersosialisasi dan berinteraksi. Sehingga, para penghuni dari kondominium dan apartemen Ciputra World 2 dapat lebih bahagia, sehat, hidup lebih lama dan produktif.

### 2. Sasaran Desain

1. Desain interior ruang publik kondominium dan apartemen Ciputra World 2 yang menerapkan prinsip komunal yang humanis pada penataan layout, beberapa elemen pembentuk ruang, bentuk desain dan penggunaan material.
2. Desain interior ruang publik kondominium dan apartemen Ciputra World 2 yang memfasilitasi secara fungsi dan artistik yang sesuai dengan lingkungan dan budaya urban Jakarta, serta dapat menstimulasi para penghuni untuk berinteraksi dan bersosialisasi secara nyaman, rileks dan aman.
3. Desain interior ruang publik kondominium dan apartemen Ciputra World 2 akan mengombinasikan penerapan beberapa ide perancangan berdasar pada konsep yang telah diusung, yaitu gaya kontemporer dan tema tropis.

### 3. Fasad Bangunan



Gambar 2. Fasad Bangunan Megasuperblok



Gambar 3. Fasad Bangunan The Orchard Satrio Condominium dan The Residence Satrio & Fraser Suites Serviced Apartement.

(Sumber: Arsip dan dokumentasi PT. Ciputra Development Tbk.)

#### 4. Aspek Arsitektural

- a) Tipe Bangunan : *High rise building*
- b) Jenis Gedung : *Mixed Used Building*
- c) Kolom : 1500 x 750
- d) Area Gedung : 160.082 m<sup>2</sup>
- e) Basement : 39.092 m<sup>2</sup>
- f) Tower 1 : 63.078 m<sup>2</sup>
- g) Tower 2 : 57.913 m<sup>2</sup>
- h) 4 *Basements*
- i) Menara 1 : 44 tingkat/lantai, 337 ruang
- j) Menara 2 : 44 tingkat/lantai, 132 ruang

#### 5. Unsur Pembentuk Ruang

- a) Lantai
  - i. Ruang publik: lantai batu marmer, deck kayu, keramik.
  - ii. Unit Apartemen: lantai batu marmer pada bagian ruang tamu, ruang makan dan kamar mandi ; lantai batu marmer / parquet kayu untuk ruang tidur ; keramik pada dapur ; keramik untuk ruang tidur pembantu, kamar mandi pembantu dan area servis.
- b) Dinding
  - i. Bata ringan / dinding bata, *glass facade system* dan *aluminium frames with tinted glass* untuk keseluruhan gedung.
  - ii. Bata ringan / dinding bata untuk bagian luar dinding antar unit apartemen, *finishing cat.*
  - iii. Bata ringan / *drywall partition system* for bagian dalam unit apartemen, *finishing cat.*
  - iv. Dinding full up dengan batu marmer pada ruang kamar mandi.
- c) Plafon
  - i. *GRC Board finished with emulsion paint.*

## 6. Tata Kondisional

### a) Pencahayaan

Pencahayaan pada tower kondominium, apartemen dan *service apartement* menggunakan pencahayaan alami dari jendela dan pencahayaan buatan dari lampu untuk bagian yang tidak mendapatkan terpaan cahaya matahari.

### b) Penghawaan

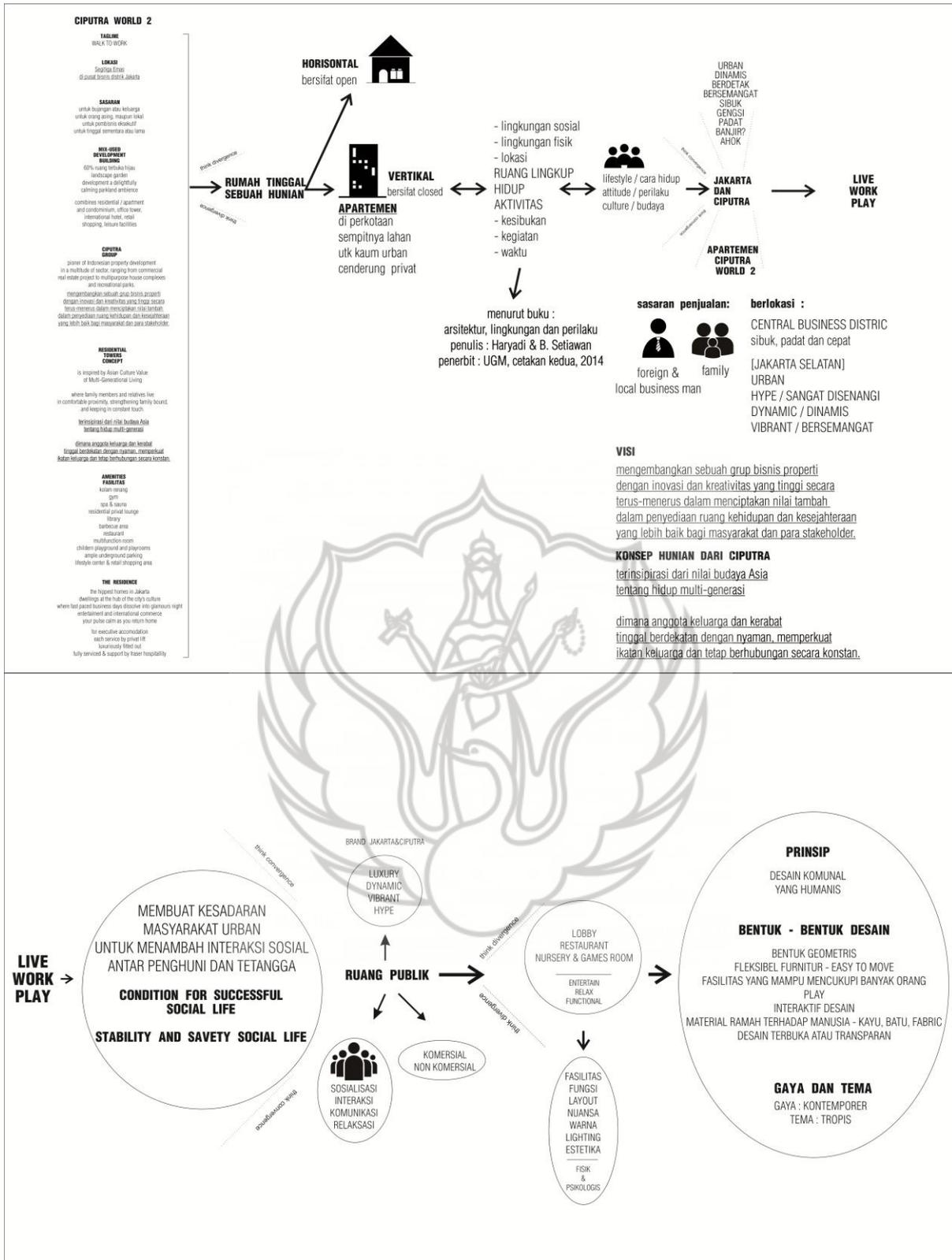
Penghawaan pada menara The Orchard Satrio Condominium dan The Residence Satrio & Fraser Suits Serviced Apartemen menggunakan penghawaan buatan yaitu menggunakan AC dengan tipe AC pusat / *concealed ducted air conditioning*.

## 7. Cakupan Perancangan

Lobi	: 116 m <sup>2</sup>
Restoran	: 215m <sup>2</sup>
Ruang Laktasi dan Bermain Anak	: 668m <sup>2</sup> +
	<hr/> 999m <sup>2</sup>

## PEMBAHASAN

Ciputra World 2 merupakan *mix-used building* dari mega superblok yang terdiri dari hotel, gedung perkantoran, pusat perbelanjaan dan hunian. Dari diagram di atas merupakan poin-poin penting guna pertimbangan dalam perancangan yang bersumber dari objek/proyek penelitian. Hal yang paling mendasar yang perlu dipahami adalah sebuah citra dan visi dari Ciputra Group, yaitu sebagai pengembang properti dalam menciptakan nilai tambah dalam penyediaan ruang kehidupan dan kesejahteraan bagi masyarakat. Lalu, nilai tambah yang seperti apakah yang ingin ditawarkan? Ruang kehidupan dan ruang kesejahteraan yang bagaimana untuk masyarakat sebaiknya? atau bagaimana sebenarnya ruang kehidupan yang menyejahterakan itu? Bagaimana konsep hunian yang diusung oleh Ciputra World 2? Kemudian, poin-poin dan pertanyaan tersebut akan berkesinambungan dengan diagram pola pikir selanjutnya dengan perspektif yang lebih luas.



Gambar 4. Diagram pola pikir mengenai hunian vertikal Ciputra World 2 (Sumber : Analisis Penulis dan (Haryadi & Setiawan, 2014)

## 1 . Konsep Perancangan Lobi

Sebagai ruang pertama yang akan di masuki oleh penghuni ataupun tamu, lobi memiliki peranan penting dalam memberikan kesan yang nyaman, ringan dan akrab. Pada lobi akan diterapkan instalasi bermaterial kayu pada dinding, dengan kombinasi vertikal garden dan dengan penerangan alami pada siang hari, serta penerangan langsung pada malam hari dengan nuansa hangat. Material batu alam akan diterapkan pada meja resepsionis, kolom dan lantai. Desain dan posisi meja resepsionis harus mudah dikenali sebagai pusat informasi dalam penyambutan tamu. Penggunaan karpet dan *fabric* pada area duduk dibuat sedemikian nyaman dengan warna pastel dan netral, serta bentuk *bench* yang modular agar mudah digunakan berbagai usia dan kepentingan.



Gambar 5. Area *lobby* utama dan resepsionis



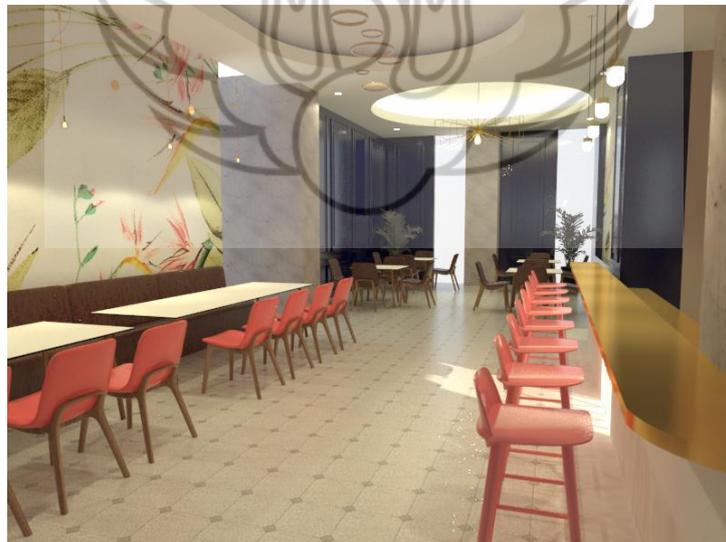
Gambar 6. Area *lobby* utama tampak void



Gambar 7. Area duduk atau area tunggu

## 2. Konsep Perancangan Restoran

Sebagai ruang publik komersial, restoran merupakan tempat yang dipilih perancang dengan pertimbangan fungsi dan penyediaan fasilitas yang memungkinkan untuk antar penghuni menikmati makanan dan mengobrol. Ide perancangan pada restoran menggunakan material kayu berpadu dengan rotan dan kulit, dengan pencahayaan matahari langsung dari kaca jendela pada siang hari dan pencahayaan bernuansa hangat pada malam hari. Warna yang diterapkan pada perancangan cenderung gelap dengan finishing doff, diharapkan mampu membawa kesan hangat, namun elegan. Kemudian dipadukan dengan warna furnitur bernuansa cerah dan lembut.



Gambar 8. Dining area dan bar restoran Ciputra World 2



Gambar 9. Dining area dan bar restoran Ciputra World 2



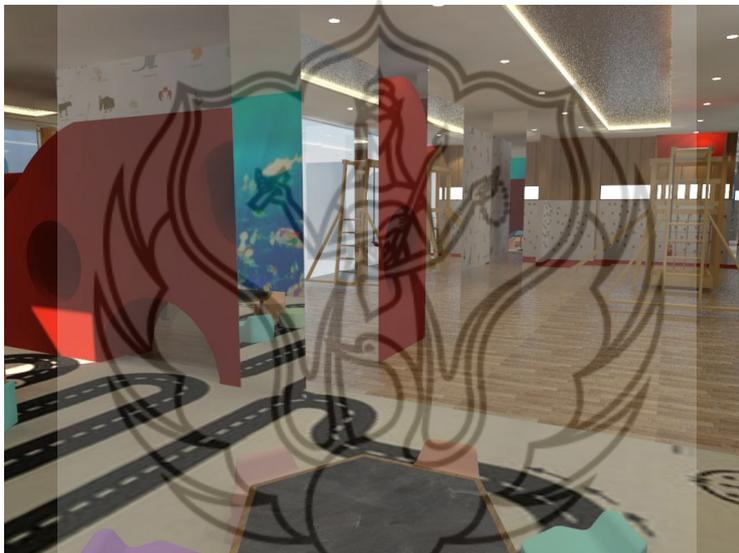
Gambar 10. Aksonometri Restoran Ciputra World 2

### 3. Konsep Perancangan Ruang Laktasi dan Bermain Anak

Ruang Laktasi dan Bermain Anak merupakan alternatif ruang hiburan yang dibuat indoor oleh pihak Ciputra World 2. Pengguna ruang ini dirancang agar dapat dinikmati oleh segala umur yakni, bayi, anak-anak, remaja dan orang tua. Ruang laktasi dibuat privat dengan nuansa warna lembut dan nyaman dengan pilihan *fabric* suede pada sofa, sedangkan ruang bermain dibuat dengan warna cerah, sudut tumpul dan sentuhan teknologi pada beberapa jenis permainan, selain itu juga terdapat permainan untuk perkembangan motorik anak. Diruang ini diharapkan mereka mampu bermain dan belajar bersama dengan teman lainnya dan orang tua.



Gambar 11. area games digital dan manual *drawing*



Gambar 12. area *playground*



Gambar 13. Area baca, *nursery lounge* dan *pantry*

## KESIMPULAN

Desain interior memegang peranan penting dalam merancang sebuah ruang yang dapat berfungsi secara optimal, terlebih dapat menambah nilai ruang tersebut. Tidak hanya mengedepankan estetika, namun juga membawa perubahan terhadap lingkungan sosial dan budaya ke arah yang lebih baik.

Ciputra World 2 sebagai pionir dalam bisnis properti yang selalu berupaya optimal agar dapat menciptakan sebuah inovasi hunian tiada henti untuk menjawab segala kebutuhan masyarakat dengan menyediakan ruang yang mampu menyejahterakan para penghuninya dan menggali budaya Asia yang mampu hidup berdampingan dengan menjaga hubungan sosial yang baik.

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, *hype* dan *vibrant*. 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

## DAFTAR PUSTAKA

- Dripps, R. D. (1997). *The First House: Myth, Paradigm, and the Task of Architecture*. united states: MIT Press.
- Goble, F. G. (1987). *Psikologi Humanistik Abraham Maslow*. Yogyakarta: Kanisius.
- Haryadi, & Setiawan, B. (2014). *Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta: UGM.
- Liu, J. (2016, Februari 4). *Visualizing the 4 Essentials of Design Thinking*. Diambil kembali dari good design: //medium.com