

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Perancangan.....	7
1.5 Batasan Perancangan.....	8
1.6 Metode Penelitian.....	9
1.7 Pendekatan Desain.....	10
1.8 Metode Perancangan.....	10
1.9 Alur Perancangan.....	11
1.10 Kontribusi Perancangan Interior.....	12
1.11 Sistematika Penulisan.....	13
<b>BAB II TINJAUAN LITERATUR</b>	
2.1 Budaya Populer .....	14
2.1.1 Budaya Populer Korea Selatan.....	15
2.1.1a Sejarah Budaya Populer Korea Selatan.....	15
2.1.1.b Kpop (Korean Pop Music).....	16

2.1.1c Super Junior .....	17
2.1.1d Sejarah Masuknya <i>Kpop</i> di Indonesia .....	21
2.2 Penggemar Budaya Populer dan Perkumpulan Penggemar .....	22
2.3 Komunitas dan Pusat Komunitas .....	23
2.4 Desain Naratif.....	23
2.5 Desain Metafora .....	24
2.6 <i>Human Centered Design</i> (Etika Desain) .....	25
2.7 Ergonomi .....	25
2.7.1 Ergonomi Spasial Ruang .....	26
2.7.2 Ergonomi Pencahayaan.....	30
2.7.3 Ergonomi Akustik .....	31
2.7.4 Ergonomi Penghawaan .....	32
2.8 Furnitur.....	33
2.9 Material.....	33

### **BAB III STUDI KASUS**

3.1 Tinjauan Data dan Analisis Pengguna.....	35
3.1.1 Komunitas Penggemar Super Junior.....	35
3.1.1.a Komunitas Penggemar Super Junior di Indonesia.....	35
3.1.1.b <i>Fanbase</i> ELFIndonesia.....	38
3.2 Tinjauan Data dan Analisis Studi Referensi dan Studi Banding.....	40
3.2.1 Studi Referensi.....	40
3.2.1.a SMTOWN Coex Artium.....	40
3.2.2 Studi Banding .....	41
3.2.2.a SM Office Jakarta .....	41
3.2.2.b Imnida Café (Kafe BTS).....	42
3.2.2.c Kafe Kopi Chuseyo.....	43
3.3 Tinjauan Data dan Analisis Situs Proyek Perancangan.....	44
3.3.1 Ciputra Artpreneur Jakarta.....	44
3.3.1.a Analisis Situs Makro.....	44
3.3.1.b Analisis Situs Mikro.....	45
3.3.1.c Permasalahan Situs.....	46

3.4 Permasalahan.....	47
3.4.1 Permasalahan Awal.....	47
3.4.2 Permasalahan Sosial.....	48
3.4.3 Permasalahan Perancangan.....	48
3.5 Proses Desain Proyek Perancangan.....	50
3.5.1 Konsep.....	50
3.5.1.a Konsep Citra.....	50
3.5.1.b Narasi Desain.....	51
3.5.1.c Konsep Warna.....	52
3.5.1.d Konsep Bentuk.....	52
3.5.1.e Konsep Material.....	53
3.5.1.f Konsep Pencahayaan.....	53
3.5.1.g Konsep Akustik.....	54
3.5.1.h Konsep Penghawaan.....	54
3.5.2 <i>Programming</i> .....	55
3.5.2.a Aktivitas dan Kegiatan.....	55
3.5.2.b Pola Aktivitas Kegiatan Komunitas Penggemar.....	56
3.5.2.c Jadwal Kegiatan Komunitas Penggemar.....	57
3.5.2.d <i>Space Requirement</i> .....	58
3.5.2.e <i>Matrix</i> .....	60
3.5.2.f <i>Zoning &amp; Grouping</i> .....	61
3.5.2.g <i>Bubble Diagram</i> .....	62
3.6 Implementasi Desain Proyek Perancangan.....	63
3.6.1 Implementasi Desain.....	63
3.6.1.a Zona Bersemangat ( <i>Excited</i> ).....	65
3.6.1.b Zona Sangat Bahagia ( <i>Overwhelming Happiness</i> ).....	66
3.6.1.c Zona Mempunyai Kenangan yang Indah ( <i>Have A Good Moment</i> ).....	68
3.6.2 Kajian .....	69
3.6.2.a Kajian Pendekatan Desain Naratif.....	69
3.6.2.b Kajian Ergonomi.....	72

3.6.2.c Kajian Furnitur .....	79
3.6.2.d Kajian Material.....	80
<b>BAB IV ANALISIS IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Metode Pengumpulan Analisis Implementas dan Pembahasan Penggemar.....	81
4.2 Analisis Identifikasi Masalah .....	81
4.2.1 Analisis Solusi Permasalahan Awal.....	82
4.2.2 Analisis Solusi Permasalahan Sosial .....	82
4.2.3 Analisis Solusi Rumusan Masalah.....	83
4.2.4 Dianggap Berhasil Dalam Perancangan.....	83
4.2.5 Dianggap Kurang Berhasil Dalam Perancangan.....	84
4.2.6 Tanggapan Pribadi Penggemar.....	84
4.3 Analisis Implementasi Teori .....	85
4.3.1 Analisis Penerapan Teori Desain Naratif.....	85
4.3.2 Analisis Penerapan Teori Desain Metafora.....	86
4.3.3 Analisis Penerapan Teori Penggemar Budaya Populer.....	86
4.3.4 Analisis Penerapan Teori Pusat Komunitas.....	87
4.4 Analisis Implementasi Nilai Sosial Dalam Etika Desain.....	88
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR GAMBAR

### BAB I

Gambar 1.1 Diagram Alur Perancangan Proyek Tugas Akhir Perancangan Desain Interior Untuk Komunitas Penggemar Super Junior Di Jakarta, Indonesia .....	11
---	----

### BAB II

Gambar 2.1 Logo Super Junior .....	17
Gambar 2.2 Super Junior <i>Sorry – Sorry</i> .....	18
Gambar 2.3 Super Junior <i>Mr.Simple</i> .....	19
Gambar 2.4 Super Junior Super Show.....	20
Gambar 2.5 Area Masuk Terbuka & Lebar.....	26
Gambar 2.6 Area Masuk Sempit & Tertutup.....	26
Gambar 2.7 Perpindahan Antar Ruang yang Membentuk Persepsi Pengguna.....	27
Gambar 2.8 Bentuk Dengan Garis Lembut.....	28
Gambar 2.9 Bentuk Dengan Garis Tegas.....	28
Gambar 2.10 Ruang Dengan Warna Gelap.....	29
Gambar 2.11 Ruang Dengan Warna Terang.....	29
Gambar 2.12 Temperatur Warna Pencahayaan.....	30
Gambar 2.13 Reaksi Akustik Terhadap Permukaan.....	31
Gambar 2.14 Pergerakan Udara yang Tidak Terperangkap Dengan Keterbukaan Antar Ruang.....	32
Gambar 2.15 <i>Concentric Diffuser</i> .....	32
Gambar 2.16 Kursi Pada Area Tunggu Membantu dan Memancing Aktivitas Pengguna untuk Duduk.....	33
Gambar 2.17 Terrazzo.....	34
Gambar 2.18 <i>PET Felt</i> .....	34
Gambar 2.19 <i>Membrane</i> .....	34

### BAB III

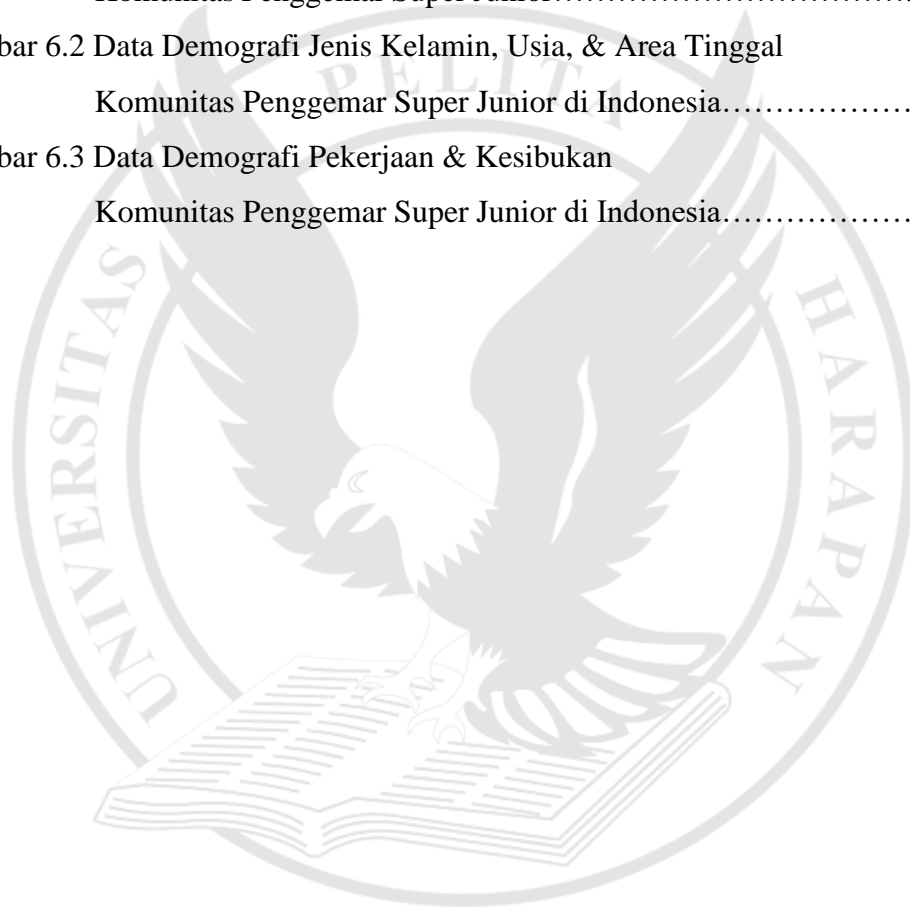
Gambar 3.1 <i>Gathering</i> Ulang Tahun Choi Siwon.....	39
Gambar 3.2 Proyek Berbagi <i>Anniversary</i> Super Junior.....	39

Gambar 3.3 SMTOWN Coex Artium.....	40
Gambar 3.4 SM Office Jakarta.....	41
Gambar 3.5 Innida Café.....	42
Gambar 3.6 Kafe Kopi Chuseyo.....	43
Gambar 3.7 Analisis Situs Makro Ciputra Artpreneur Jakarta.....	44
Gambar 3.8 Analisis Situs Mikro Ciputra Artpreneur Jakarta.....	45
Gambar 3.9 Permasalahan Situs.....	46
Gambar 3.10 <i>Moodboard</i> .....	50
Gambar 3.11 Narasi Desain.....	51
Gambar 3.12 Konsep Warna .....	52
Gambar 3.13 Konsep Bentuk.....	52
Gambar 3.14 Konsep Material.....	53
Gambar 3.15 Konsep Pencahayaan.....	53
Gambar 3.16 Konsep Akustik.....	54
Gambar 3.17 Konsep Panghawaan.....	54
Gambar 3.18 Pola Aktivitas Kegiatan Komunitas Penggemar Super Junior.....	56
Gambar 3.19 <i>Matrix</i> .....	60
Gambar 3.20 <i>Zoning &amp; Grouping</i> .....	61
Gambar 3.21 <i>Bubble Diagram</i> .....	62
Gambar 3.22 Isometri Pusat Komunitas Penggemar Super Junior.....	63
Gambar 3.23 Perspektif Zona <i>Excited</i> .....	65
Gambar 3.24 Perspektif Zona <i>Overwhelming Happiness</i> .....	66
Gambar 3.25 Perspektif Zona <i>Have A Good Moment</i> .....	68
Gambar 3.26 Kajian Pendekatan Naratif <i>Imagined Memories</i> .....	69
Gambar 3.27 Kajian Pendekatan Naratif Narasi Sebagai Representatif.....	70
Gambar 3.28 Kajian Pendekatan Naratif Narasi Sebagai Identitas Penggemar.....	71
Gambar 3.29 Kajian Ergonomi Spasial Ruang Area Masuk.....	72
Gambar 3.30 Kajian Ergonomi Spasial Ruang Zona <i>Excited</i> .....	73
Gambar 3.31 Kajian Ergonomi Spasial Ruang Zona <i>Overwhelming Happiness</i> ...	74
Gambar 3.32 Kajian Ergonomi Spasial Ruang Zona <i>Have A Good Moment</i> .....	75
Gambar 3.33 Kajian Ergonomi Pencahayaan.....	76

Gambar 3.34 Kajian Ergonomi Akustik.....	77
Gambar 3.35 Kajian Ergonomi Penghawaan.....	78
Gambar 3.36 Kajian Furnitur.....	79
Gambar 3.37 Kajian Material.....	80

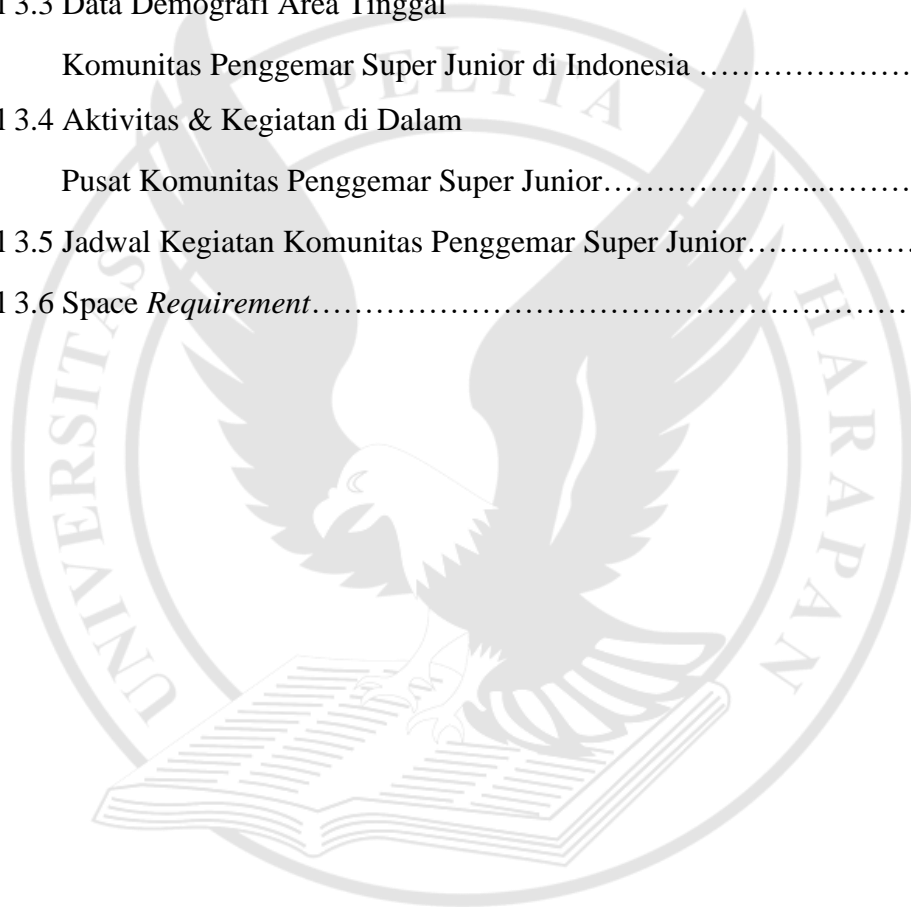
## **LAMPIRAN**

Gambar 6.1 Kata Kunci Penggambaran Karakter	
Komunitas Penggemar Super Junior.....	96
Gambar 6.2 Data Demografi Jenis Kelamin, Usia, & Area Tinggal	
Komunitas Penggemar Super Junior di Indonesia.....	96
Gambar 6.3 Data Demografi Pekerjaan & Kesibukan	
Komunitas Penggemar Super Junior di Indonesia.....	96



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Demografi Jenis Kelamin	
Komunitas Penggemar Super Junior di Indonesia .....	36
Tabel 3.2 Data Demografi Usia	
Komunitas Penggemar Super Junior di Indonesia .....	36
Tabel 3.3 Data Demografi Area Tinggal	
Komunitas Penggemar Super Junior di Indonesia .....	37
Tabel 3.4 Aktivitas & Kegiatan di Dalam	
Pusat Komunitas Penggemar Super Junior.....	55
Tabel 3.5 Jadwal Kegiatan Komunitas Penggemar Super Junior.....	57
Tabel 3.6 Space <i>Requirement</i> .....	58





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran – 1 Survei Pengumpulan Data	
Komunitas Penggemar Super Junior di Indonesia.....	96
Lampiran – 2 Wawancara Pengumpulan Data	
Komunitas Penggemar Super Junior di Indonesia.....	97
Lampiran – 3 Wawancara Pemberian Tanggapan Analisis	
Komunitas Penggemar Super Junior di Indonesia	
Terhadap Pusat Komunitas Penggemar Super Junior.....	99

