

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Perancangan dan Masalah Interior.....	1
1.1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.1.2 Latar Belakang Masalah Interior .....	2
1.2 Rumusan Permasalahan Interior.....	3
1.3 Tujuan Perancangan Interior .....	3
1.4 Kontribusi Perancangan Interior .....	4
1.5 Batasan Ruang Lingkup Perancangan Interior .....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data untuk Merumuskan Masalah Desain yang Spesifik .....	6
1.7 Pendekatan Desain .....	7
1.8 Alur Perancangan Interior .....	7
1.9 Sistematika Penulisan.....	9
<b>BAB II TINJAUAN LITERATUR</b> .....	<b>11</b>
2.1 Komunitas .....	11

2.1.2 Desain Komunitas .....	13
2.2 Komunitas Subkultur.....	16
2.2.1 Komunitas Marvel.....	17
2.2.2 Subkultur Arsitektur atau Interior.....	20
2.3 <i>F&amp;B</i> Tematik.....	21
2.3.1 <i>Bar</i> .....	25
2.4 Desain Tematik.....	26
2.5 Ergonomi dalam perancangan <i>F&amp;B</i> .....	28
2.6 Standarisasi Akustik.....	32
2.7 Standarisasi Material .....	36
2.8 Standarisasi Pencahayaan.....	37
2.9 Standarisasi Penghawaan .....	38

<b>BAB III STUDI KASUS : DESAIN INTERIOR KOMUNITAS MARVEL INDONESIA DOMISILI BANDUNG .....</b>	<b>40</b>
3.1 Komunitas Marvel Indonesia .....	40
3.1.1 Visi dan Misi .....	42
3.1.2 Kegiatan KMI Domisili Bandung .....	42
3.2 Data Lokasi KMI Domisili Bandung .....	44
3.3 Keanggotaan KMI.....	44
3.4 Analisis <i>Site</i> , Arsitektur, dan Desain Interior Eksisting .....	45
3.4.1 Analisis <i>Site</i> .....	45
3.5 Analisis Arsitektur dan Interior.....	48
3.5 Identifikasi Masalah Desain Interior .....	50
3.5.1 Identifikasi Masalah Perilaku KMI .....	50
3.5.2 Identifikasi Masalah Perancangan.....	51
3.5.3 Identifikasi Masalah Bangunan .....	52
3.6 Program Desain Interior KMI .....	54
3.6.1 Alur Aktivitas .....	54
3.6.2 Space Requirement.....	56
3.6.3 Kebutuhan Luas Ruang dan <i>Bubble Diagram</i> .....	59
3.6.4 Zoning dan Grouping .....	60
3.7 Konsep Perancangan .....	62

3.7.1 Konsep Citra.....	62
3.7.2 Konsep Bentuk .....	62
3.7.3 Konsep Warna .....	63
3.7.4 Konsep Material .....	63
3.7.5 Konsep Pencahayaan .....	63
3.7.6 Konsep Penghawaan.....	64
3.7.7 Konsep Furnitur.....	64
3.7.8 Konsep Ergonomi .....	64
3.8 Implementasi Desain Proyek Perancangan.....	65
3.8.1 Ruang Khusus Lantai Satu .....	68
3.8.2 Ruang Khusus Lantai Dua.....	73
<b>BAB IV ANALISA IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>78</b>
4.1 Analisis Solusi Rumusan Masalah .....	78
4.1.1 Analisis Solusi Rumusan Masalah Pertama .....	81
4.1.2 Analisis Solusi Rumusan Masalah Kedua .....	86
4.1.3 Analisis Solusi Rumusan Masalah Ketiga.....	89
4.1.4 Analisis Solusi Rumusan Masalah Keempat .....	91
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>95</b>
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran.....	96

## **DAFTAR PUSTAKA**

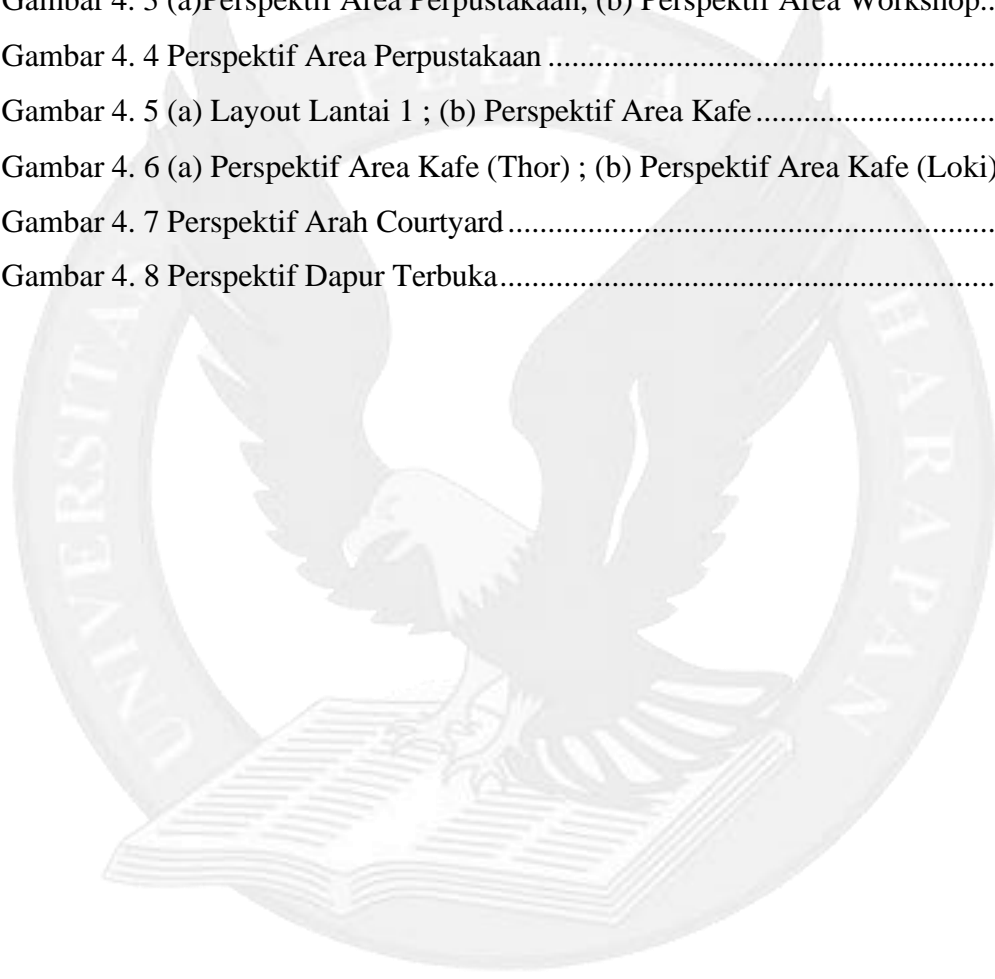
## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Perancangan Interior.....	9
Gambar 2. 1 Bar Luce Interior.....	21
Gambar 2. 2 Corvette Diners Restaurant.....	22
Gambar 2. 3 Standar Jarak Meja Bar dengan Lemari.....	29
Gambar 2. 4 Standar Jarak Kursi dan Sirkulasi.....	30
Gambar 2. 5 Segitiga Kerja dan Penempatan .....	31
Gambar 2. 6 Ergonomi Dimensi pada Dapur .....	32
Gambar 2. 7 Perambatan Bunyi di Dalam Ruang.....	33
Gambar 2. 8 Akustik dari Reflektor Satu, Dua, dan Tiga Dinding ketika Satu Sumber .....	35
Gambar 2. 9 Standar Penempatan Pengeras Suara .....	36
Gambar 2. 10 (a) Ventilasi Satu Sisi ; (b) Ventilasi Silang.....	39
Gambar 3. 1 Kegiatan Anggota KMI Pada Acara Indonesia Comicon .....	41
Gambar 3. 2 Site Analysis BangunanGambar 3. 1 Kegiatan Anggota KMI Pada Acara Indonesia Comicon.....	41
Gambar 3. 2 Site Analysis Bangunan.....	45
Gambar 3. 3 Site Analysis BangunanGambar 3. 2 Site Analysis Bangunan.....	45
Gambar 3. 3 Site Analysis Bangunan.....	46
Gambar 3. 4 Visibility Views BangunanGambar 3. 3 Site Analysis Bangunan....	46
Gambar 3. 4 Visibility Views Bangunan.....	47
Gambar 3. 5 Site Analysis BangunanGambar 3. 4 Visibility Views Bangunan....	47
Gambar 3. 5 Site Analysis Bangunan.....	48
Gambar 3. 6 Rumah Bapak DennyGambar 3. 5 Site Analysis Bangunan.....	48
Gambar 3. 6 Rumah Bapak Denny .....	49
Gambar 3. 7 EksistingGambar 3. 6 Rumah Bapak Denny .....	49
Gambar 3. 7 Eksisting .....	53
Gambar 3. 8 MatrixGambar 3. 7 Eksisting.....	53
Gambar 3. 8 Matrix .....	59
Gambar 3. 9 Bubble DiagramGambar 3. 8 Matrix.....	59

Gambar 3. 9 Bubble Diagram.....	60
Gambar 3. 10 (a) Zoning & Grouping Lantai 1 ; (b) Zoning & Grouping Lantai 2	
Gambar 3. 9 Bubble Diagram .....	60
Gambar 3. 10 (a) Zoning & Grouping Lantai 1 ; (b) Zoning & Grouping Lantai 2 .....	61
Gambar 3. 11 Mood Board	
Gambar 3. 10 (a) Zoning & Grouping Lantai 1 ; (b) Zoning & Grouping Lantai 2.....	61
Gambar 3. 11 Mood Board.....	62
Gambar 3. 12 Bentuk Panel Komik	
Gambar 3. 11 Mood Board.....	62
Gambar 3. 12 Bentuk Panel Komik.....	63
Gambar 3. 13 Layout Lantai 1	
Gambar 3. 12 Bentuk Panel Komik .....	63
Gambar 3. 13 Layout Lantai 1.....	66
Gambar 3. 14 Perspektif (a) Transisi Pintu Masuk ; (b) Front Desk	
Gambar 3. 13 Layout Lantai 1.....	66
Gambar 3. 14 Perspektif (a) Transisi Pintu Masuk ; (b) Front Desk .....	67
Gambar 3. 15 Layout Lantai Dua	
Gambar 3. 14 Perspektif (a) Transisi Pintu Masuk ; (b) Front Desk.....	67
Gambar 3. 15 Layout Lantai Dua .....	68
Gambar 3. 16 Perspektif (a) F&B Spider-man ; (b) F&B Scarlet Witch	
Gambar 3. 15 Layout Lantai Dua.....	68
Gambar 3. 16 Perspektif (a) F&B Spider-man ; (b) F&B Scarlet Witch.....	69
Gambar 3. 17 Perspektif (a) F&B Spider-man ; (b) Proyeksi Furnitur	
Gambar 3. 16 Perspektif (a) F&B Spider-man ; (b) F&B Scarlet Witch .....	69
Gambar 3. 17 Perspektif (a) F&B Spider-man ; (b) Proyeksi Furnitur .....	70
Gambar 3. 18 Perspektif Bar	
Gambar 3. 17 Perspektif (a) F&B Spider-man ; (b) Proyeksi Furnitur .....	70
Gambar 3. 18 Perspektif Bar .....	72
Gambar 3. 19 (a) Perspektif Area Loki	
Gambar 3. 18 Perspektif Bar.....	72
Gambar 3. 19 (a) Perspektif Area Loki .....	73
Gambar 3. 20 Perspektif Area Komik	
Gambar 3. 19 (a) Perspektif Area Loki.....	73
Gambar 3. 20 Perspektif Area Komik .....	74

Gambar 3. 21 Perspektif Area Workshop	Gambar 3. 20 Perspektif Area Komik .	74
Gambar 3. 21 Perspektif Area Workshop.....		76
Gambar 3. 22 Perspektif Area Nonton	Gambar 3. 21 Perspektif Area Workshop	76
Gambar 3. 22 Perspektif Area Nonton .....		77
Gambar 4. 1 Perspektif Sirkulasi.....		82
Gambar 4. 2 Perspektif Area Kafe.....		84
Gambar 4. 3 (a) Perspektif Area Perpustakaan, (b) Perspektif Area Workshop.....		86
Gambar 4. 4 Perspektif Area Perpustakaan .....		87
Gambar 4. 5 (a) Layout Lantai 1 ; (b) Perspektif Area Kafe .....		88
Gambar 4. 6 (a) Perspektif Area Kafe (Thor) ; (b) Perspektif Area Kafe (Loki) .		90
Gambar 4. 7 Perspektif Arah Courtyard .....		91
Gambar 4. 8 Perspektif Dapur Terbuka.....		92



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alur Aktivitas .....	54
Tabel 3. 2 Space Requirement.....	56
Tabel 4. 1 Analisis Solusi Rumusan Masalah .....	78



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Gambar Teknik</b> .....	<b>97</b>
1. Lantai 1.....	97
A. Layout Plan.....	97
B. Furniture Plan.....	97
C. Floor Plan.....	98
D. Wall Plan.....	98
E. RCP Plan.....	99
F. ME Plan.....	99
2. Lantai 2.....	100
A. Layout Plan.....	100
B. Furniture Plan.....	100
C. Floor Plan.....	101
D. Wall Plan.....	
E. RCP Plan.....	99
F. ME Plan.....	99
3. Isometrik.....	103
A. Isometrik.....	103
B. Isometric Facade.....	103
4. Facade.....	104
5. Ruang Khusus Lantai 1.....	105
A. Layout Plan.....	105
B. Furniture Plan.....	105
C. Floor Plan.....	106
D. Wall Plan.....	106
E. RCP Plan.....	107
F. ME Plan.....	107



G. Isometrik .....	108
6. Ruang Khusus Lantai 2 .....	109
A. Layout Plan .....	109
B. Floor Plan .....	109
C. Wall Plan .....	110
D. Furniture Plan .....	110
E. RCP Plan .....	111
F. ME Plan .....	111
G. Isometrik .....	112
7. Detail Konstruksi .....	113
8. Furniture Khusus Lantai 1 (F&B Spider-man) .....	115
A. Furniture Projection .....	115
B. Exploded Isometric .....	116
C. Detail Construction .....	116
9. Furniture Khusus Lantai 2 (Ruang Baca) .....	117
A. Furniture Projection .....	117
B. Exploded Isometric .....	117
C. Detail Construction .....	118
10. Potongan Keseluruhan .....	119
A. Tampak Potongan A-1 .....	119
B. Tampak Potongan A-2 .....	119
11 Potongan Ruang Khusus Lantai .....	120
A. Tampak Potongan A3 .....	120
B. Tampak Potongan A-4 .....	120
12. Potongan Ruang Khusus Lantai 2 .....	121
A. Tampak Potongan A-5 .....	121
B. Tampak Potongan A-6 .....	121

**Gambar Presentasi .....122**

1. Layout ..... 122

2. Perspektif..... 12

