

# Penerapan Konsep *Gemstone-Futuristic* pada Perancangan Trans Studio Bandung dengan *Local Content*

Chel'en Christeveelyn Dewi, Heru Budi Kusuma, Franky Liauw

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

[Chelen.615150065@stu.untar.ac.id](mailto:Chelen.615150065@stu.untar.ac.id), [heruk@fsrd.untar.ac.id](mailto:heruk@fsrd.untar.ac.id), [frankyl@ft.untar.ac.id](mailto:frankyl@ft.untar.ac.id)

Abstrak – Pilihan wisata di Indonesia sangat beragam, salah satunya yang paling baru dan berkembang adalah wisata taman bertema atau dengan kata lain sering disebut *Theme Park*. Bertepatan sering berubah-ubah dan panasnya paparan sinar matahari membuat pengunjung terkadang enggan menikmati wahana permainan di siang hari, sehingga pengunjung yang ingin bermain akan ramai berdatangan pada jam-jam tertentu untuk menghindari panasnya sinar matahari begitu pula saat sedang hujan. Maka dari itu, dengan adanya kehadiran Trans Studio Bandung yang merupakan *Theme Park Indoor* yang dilengkapi sarana dan prasarana penunjangnya benar-benar mampu berperan sebagai pintu gerbang membawa para wisatawan untuk berkunjung ke Kota Bandung, Jawa Barat yang tidak hanya menyediakan sarana rekreasi-edukasi *indoor* sehingga pengunjung yang ingin menikmati rekreasi tidak perlu lagi khawatir tentang kondisi cuaca, namun ditemukan pada desain Trans Studio Bandung yang telah diterapkan sebelumnya belum sepenuhnya menerapkan *local content*-nya. Desain interior terinspirasi dari profil logo Trans Corp. dan lokasi Trans Studio Bandung serta perkembangan zaman tersebut yang mana akan mengarahkan masyarakat mengikuti merasakan gambaran perkembangan zaman modern dengan teknologi canggih di masa depan namun tetap melestarikan etnisnya yaitu Sunda. Metode perancangan interior Trans Studio Bandung ini yaitu melalui survei dan observasi langsung di lapangan, melakukan wawancara dengan pihak pengelola Trans Studio Bandung, studi banding, jurnal dan mempelajari buku teori. Penulisan dilakukan secara deskriptif untuk menjelaskan proses perancangan yang telah dilaksanakan dan ditunjukkan secara visual hasil-hasil perancangan desain interior Trans Studio Bandung.

*Kata kunci* : Trans Studio Bandung; *local content*; Etnis; Futuristik; Permata

## I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah negara yang kaya akan wisata di dalamnya. Hal ini dibuktikan bahwa sektor pariwisata merupakan sektor yang sangat penting dalam hal perekonomian bangsa. Berdasarkan dari data Badan Pusat Statistik pada tahun 2009, pariwisata Indonesia menempati urutan ketiga dalam hal penerimaan devisa. Pilihan wisata di Indonesia sangat beragam, salah satu yang paling baru dan berkembang adalah wisata taman bertema atau dengan kata lain sering disebut Theme Park. Theme Park itu merupakan sebuah tempat atau

sarana rekreasi yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan seluruh tempat rekreasi tersebut. Taman Hiburan ini merupakan taman yang awalnya dengan lokasi *outdoor*. Berdirinya Trans Studio Makassar dan disusul dengan Trans Studio Bandung.

World's Top Indoor Entertainment Centers Theme Parks, Amusement Parks & FECs 30,000 sq ft & Larger	
% By Anchor	Examples
75.5 Shopping Mall	KidZania, Legoland Discovery Centers
8.5 Hotel	AdventureDome Circus Circus, Kalahari
6.6 Standalone	Trans Studio, iPlay America, FunTime America
4.7 Waterpark	Kalahari, Yas Viceroy, Loro World
1.9 Casino	Circus Circus, Genting Highlands
1.9 Exposition Center	I-X Center, Plopsa Indoor
0.9 Theme Park	
100.0 Total	

Source: JLC Hospitality Consulting, JLC Coy. 480-488-3382

Gambar 1.1 *World's Top Indoor Entertainment Centers*

Sumber : JLC Hospitality Consulting

Trans Studio Bandung tidak hanya menyediakan sarana rekreasi juga menyediakan sarana edukasi. Wahana yang disediakan nantinya dapat mewadahi segala lapisan umur, dimulai dengan wahana yang lebih menarik, imajinatif dan petualangan yang dikhususkan bagi anak-anak, wahana yang lebih memacu adrenalin yang disenangi oleh kaum dewasa, serta wahana atau area yang lebih tenang dan santai yang dapat dinikmati oleh orang tua. Kemudian dalam konteks cuaca saat ini di Bandung yang tergolong ekstrim dengan perubahan yang tidak menentu.

Tinjauan Permasalahannya berupa yang pertama, cuaca yang sering berubah-ubah dan panasnya paparan sinar matahari membuat pengunjung terkadang enggan menikmati wahana permainan di siang hari, sehingga pengunjung akan ramai berdatangan pada jam-jam tertentu untuk menghindari panasnya sinar matahari. Begitu pula dengan cuaca disaat hujan. Faktanya, bermain merupakan proses dinamis yang sesungguhnya tidak menghambat anak dalam proses belajar. Keberatannya orang tua terhadap aktivitas bermain anak justru dapat menghambat kreativitas anak dalam mengenal diri sendiri dan untuk pertumbuhan anak itu sendiri. Hal inilah yang membuat kemampuan fisik anak-anak semakin terlatih begitu pula kesehatan dan kemampuannya untuk setiap anak-anak juga dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif. Jadi kegiatan bermain merupakan sarana melatih anak untuk menjadi individu yang lebih kompeten serta memahami kemampuan kelebihanannya.

Kedua, berdasarkan survey yang telah dilakukan penulis pada Bulan September 2018 lalu, ditemukan pada desain Trans Studio Bandung yang telah diterapkan sebelumnya belum sepenuhnya

menerapkan *local content*. Konsep Trans Studio Bandung itu sendiri menggunakan tema *Hollywood* tahun' 60-an dikarenakan targetnya dengan di banggunya Trans Studio Bandung ini memang ingin bersaing dan dapat terkenal *Go-Internasional* padahal dengan mengangkat *local content* daerah itu sendiri, Trans Studio Bandung juga dapat bersaing dan mampu *Go-International* memperkenalkan *local content*nya yakni Sunda. Maka dari itu, terpilihnya rancangan proyek mengenai tempat rekreasi Taman Hiburan Bertema Dalam Ruangan (*Indoor*) dengan skala besar (berskala internasional) sebagai solusi yang tepat.

Tujuan Perancangan berupa Trans Studio Bandung yang di desain berdasarkan 9 aspek yaitu aspek fisik, teknis, budaya, fungsi, ekonomi, psikologi, sosial dan estetika. Desain akan bernilai estetik secara visual tanpa mengurangi nilai fungsional yakni terstandarisasi dalam taraf internasional serta memiliki unsur kebudayaan lokal pada desainnya yaitu unsur Sunda dan rancangan ini akan menggunakan ide dan konsep yang berkaitan dengan citra perusahaan Trans Corp. itu sendiri dengan penerapan gaya futuristiknya yang mana akan mengarahkan masyarakat mengikuti merasakan gambaran perkembangan zaman modern dengan teknologi canggih di masa depan.

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam merancang interior Trans Studio Bandung Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap, tahap pertama yaitu analisis. Awalnya masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan di analisis. Tahap pertama ini desainer datang dengan proposal ide tentang langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua yaitu sintesis. Pada tahap ini bagian-bagian masalah ditarik bersama-sama untuk

membentuk solusi yang kemudian diterapkan (Kilmer, 1992).

*Commit* adalah menyadari permasalahan desain dan berkomitmen penuh pada proyek (terutama pada deadline). Contoh dari langkah *commit* adalah membuat jadwal dan daftar prioritas. *State* adalah mengidentifikasi dan menetapkan masalah, dengan cara membuat checklist permasalahan apa saja yang harus diselesaikan pada sebuah proyek. *Collect* adalah mengumpulkan data dengan melakukan observasi, literatur, dan interview berupa teori, fakta dan informasi terkait proyek interior yang akan dilaksanakan. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan. Memeriksa fakta yang telah dikumpulkan dan mengorganisasikan data-data tersebut sesuai kategori dengan membuat matriks, bubble diagram, dan sebagainya. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.

Proses kreatif dengan memikirkan ide untuk solusi-solusi masalah dengan cara diskusi dan bertukar pikiran yang menghasilkan konsep skematik dan sketsa. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada dari sisi budget, kebutuhan, dan keinginan. Solusi tersebut harus memenuhi kriteria, kreatifitas, dan fungsional. Salah satu cara menghasilkan solusi adalah analisis komparatif dan konsultasi pilihan dari gambar awal (*preliminary*). *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta gambar kerja dan gambar presentasi yang mendukung. *Evaluate* adalah mengevaluasi hasil secara kritis, meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan masalah, menerima saran dan tanggung jawab.

Metode analisis data menggunakan metode kualitatif dan bersifat deskriptif dan menggunakan landasan teori yang didapat dari data literatur sebagai pedoman agar fokus perancangan sesuai dengan fakta di lapangan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Analisa

*Theme Park Indoor* adalah sebuah taman hiburan dalam ruang yang dekoratif dan di desain untuk mencerminkan satu tema tertentu sebagai tema utama, seperti suatu periode khusus dalam suatu cerita atau dunia di masa yang akan datang (Webster 2010). Lokasi Trans Studio Bandung terletak di jantung kota Bandung, Dan satu kawasan dengan Trans Studio Mall Bandung, Trans hotel Bandung. Lebih tepatnya berada di jalan Gatot Subroto No.289, Cibangkong, Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40273. Trans Studio Bandung tepat berada di dalam kawasan mall Trans Studio

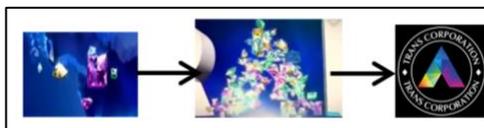
Berdasarkan analisa citra / image, yang didapat adalah suasana yang menyenangkan, kreatif, penuh rintangan, *eye-catchy* sehingga dapat menarik pengunjung untuk berekreasi karena tujuan utama Trans Studio Bandung adalah tempt hiburan yang dibuat untuk bermain dan bersenang-senang dan mendorong pengunjung untuk memiliki rasa ingin berpetulang, penuh rasa keingintahuan untuk bereksplorasi dan penuh dengan keinginan untuk melewati rintangan dan tantangan.

#### B. Konsep

Konsep Gaya yang terpilih adalah *Ethnic – Futuristic* karena Trans Studio Bandung berada di Kota Bandung yang merupakan kota modern mengikuti perkembangan zaman dengan masyarakat sebagian besarnya rata-rata adalah orang Sunda. Maka dari itu, nantinya desain ini akan mengikuti konsep yang terinspirasi dari gaya *ethnic* yaitu Sunda karena harus ada nilai budaya yang tetap

dipertahankan dengan menjaga eksistensi budaya sunda yang bisa diterima oleh generasi muda.

Zaman modern saat ini, tantangan serius yang menerjang daya *survival* entitas sebuah kebudayaan, terutama *local culture*— seperti kebudayaan Sunda ini adalah proses modernisasi dan globalisasi. Selain kemampuan merespon tantangan zaman, survivalitas kebudayaan Sunda ini juga sangat ditentukan oleh daya fungsionalnya terhadap Masyarakat Sunda tersebut dikarenakan Masyarakat Sunda yang secara karakteristiknya mudah bergaul, giat dan dapat menerima perkembangan wawasan pengaruh globalisasi. Maka dari itu, terpilihlah konsep “Futuristik” yang akan menerapkan desain dengan teknologi-teknologi yang canggih/ mutakhir yang seiring dengan kemajuan zaman. Konsep futuristik ini juga berkaitan dengan tema “*Gemstone*”. Konsep Tema yang terpilih untuk rancangan Trans Studio Bandung ini adalah “*Gemstone*” yang artinya batu permata yang telah dicutting/ dibentuk diambil dari pecahan/bongkahan kristal warna-warni yang terinspirasi dari profil logo Trans Corp. yang tersusun dari pecahan permata berwarna-warni membentuk segitiga yang gemerlap, bercahaya. Pecahan-pecahan permata tersebut direpresentasikan sebagai *gemstone* yang berwarna-warni terdiri dari warna Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U.

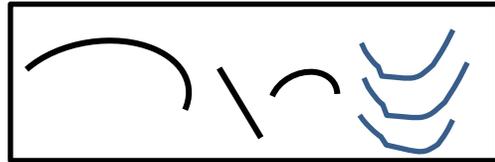


Gambar 3.1 Logo Trans Studio Bandung (Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Logo\\_TransCorp.svg](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Logo_TransCorp.svg))

#### 1. Konsep garis dan bentuk

Konsep garis dan bentuk yang digunakan adalah seperti garis diagonal miring menyampaikan perasaan dramatis yang terinspirasi dari garis-garis batu permata. Melengkung Kecil dengan gelombang

yang sangat pendek menunjukkan kegembiraan dan energi. **Melengkung Kecil** dengan gelombang yang sangat pendek menunjukkan energi. Garis terinspirasi dari garis bergerigi dari senjata Kujang khas Sunda. Tekstur kasar, bergerigi halus.



Gambar 3.2 Konsep Garis

Bentuk yang diterapkan pada konsep perencanaan ini adalah bentuk geometris organik seperti melengkung besar dengan gelombang panjang yang santai dan lembut. Selain itu, bentuk organik terinspirasi dari tangan manusia yang berpegang erat merepresentasikan Gotong-Royong filosofi Sunda. Lalu, Organisme-geometris seperti pemandangan yang terinspirasi dari pecahan kristal Zambrud



Gambar 3.3 Konsep Bentuk

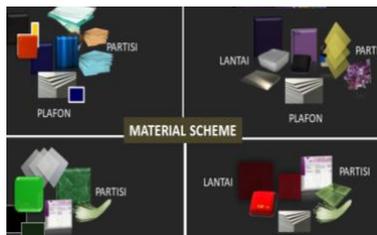
(Sumber : Penulis)

#### 2. Konsep material

Material pada interior Trans Studio Bandung adalah Konsep material pada Trans Studio Bandung akan menggunakan berbagai macam material yang sesuai berkaitan dengan konsep tema “*Gemstone*” dan konsep futuristiknya pada setiap area-areanya yaitu akrilik transparan tebal 3 mm, kaca *tempered* tebal 1 cm, epoxy flooring yang difinishing *glossy*, plat Aluminium Composite, dan *homogenous tile* seperti *Homogenous Tile Granit decograss Opal Black-cut*, *Homogenous Tile Granit decograss Ocean dark blue*, *Crystal jade Microcrystalline line tile*, lalu ada ubin *tile* warna ungu dan kuning. Selain itu, juga

ada penggunaan batu-batu permata sintetis seperti batu *amethyst*, dan batu sintetis rubi, lalu penggunaan material aluminium dilapisi anodize, cast-iron yang di lapisi cat tembok metal, *fibre glass*, dan *polycarbonate* yang menimbulkan kesan *sci-fi* berteknologi canggih serta gypsum GRC dengan berbagai variasi motif / bentuknya.

Maka dari itu, material-material yang digunakan ini dipilih karena tergolong awet dan tahan lama sehingga ekonomis serta dapat menunjang konsep *gemstone* dan futuristik. Contoh gambar skema material yang digunakan sebagai berikut :



Gambar 3.4 Skema Furnitur

### 3. Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan dibedakan per area ). Konsep Warna yang digunakan pada area *entrance* dan Area *Crystal Stage*. Trans Studio Bandung adalah warna *complementer* biru dan jingga. Secara psikologis, warna biru melambangkan citra korporasi Trans Studio Bandung yang komunikatif, dapat dipercaya, menenangkan, sedangkan, warna jingga memberikan kesan suasana spontan, kreatif dan rasa ingin berpetualang. Jadi, Nuansa warna biru yang dingin namun ada sentuhan jingga yang memberikan *spontan-look* seperti menunjukkan sifat dari *urang* Sunda yang lemah lembut, sopan namun tetap ceria. Penerapan warna biru dan jingga ini divariasikan dengan permainan *tint* dan *shade* masing-masing warna.



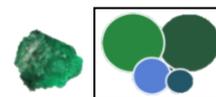
Gambar 3.5 Konsep Warna Area Entrance dan Crystal Stage

Konsep Warna yang digunakan pada area Base Studio Trans Studio Bandung adalah warna *complementer* kuning dan violet. Secara psikologis, warna kuning melambangkan citra korporasi Trans Studio Bandung yang mengkomunikasikan keceriaan, kesenangan dan kreativitas, sedangkan, warna ungu memberikan kesan citra elegan dan imajinatif. Nuansa warna kuning yang ceria dipadu dengan warna ungu yang elegan dapat lebih menonjolkan suasana imajinatif seperti menunjukkan sifat dari *Urang* Sunda yang ceria/periang, mudah bergaul, senang bersosialisasi dan saling gotong royong. Penerapan warna kuning dan ungu ini divariasikan dengan permainan *tint* dan *shade* masing-masing warna.



Gambar 3.6 Konsep Warna Area Base Studio

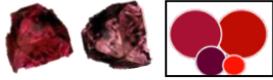
Konsep warna yang digunakan pada area Zamrud Khatulistiwa Trans Studio Bandung adalah warna *analogous* hijau dan biru. secara psikologis, warna hijau melambangkan kesejukan, kehidupan, keasrian alam daerah sunda, dan representasi dari warna batu permata zamrud itu sendiri, sedangkan warna biru memberikan kesan damai dan ketenangan juga representasi dari pemandangan alam pegunungan daerah Sunda. Penerapan warna hijau dan biru ini divariasikan dengan permainan *tint* dan *shade* masing-masing warna.



Gambar 3.7 Konsep Warna Area Zamrud Khatulistiwa

Konsep Warna yang digunakan pada area *Mystic Corner* Trans Studio Bandung adalah warna *analogous* merah dan ungu. Secara psikologis,

warna merah melambangkan kesan yang energik, yang dapat memacu adrenalin, sedangkan warna ungu memberikan kesan suasana misterius, dan mistis. Penerapan warna merah dan ungu ini divariasikan dengan permainan *tint* dan *shade* masing-masing warna.



Gambar 3.8 Konsep Warna Area *Mystic Corner*

#### 4. Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan buatan, konsep pencahayaan yang ingin diterapkan adalah pencahayaan buatan dengan tema “*shine bright like crystals*” yaitu bersinar terang layaknya kristal-kristal yang berpendar gemerlapan. Berdasarkan teori Richard Kelly, *Lighting Designer*(1910-1977) yang akan diterapkan pada konsep pencahayaan Trans Studio Bandung dibagi tiga aspek yang akan dijabarkan meliputi area-areanya yaitu sebagai berikut :

##### 1) Area Entrance

###### a) *Ambient Luminescence*

*Ambient luminescencya* berupa armatur pencahayaan yang digunakan untuk memberikan pencahayaan secara keseluruhan. menciptakan tingkat pencahayaan yang merata di tempat tempat yang dikehendaki. Maka dari itu, diterapkan menggunakan armatur PLC *downlight* 4500 K pada sekitaran area *customer service*, penitipan barang, sedangkan pada waiting area dan area *ticket booth* menggunakan *ceiling panel display LED* 50 watt/m<sup>2</sup> 60x120 cm - 5000 lumen - *color customize/ changable* layaknya langit terbuka.

##### b) *Focal Glow*

*Focal Glownya* berupa armatur *adjustable spot light* LED 4000 K , 85 Ra, 1340 Lumens yang difokuskan ke meja counter area *ticket booth* guna untuk menerangi aktivitas jual-beli tiket di area tersebut. Lalu juga akan ada *adjustable spotlight* yang dipasang di lantai area entrance gate ke wahana yang diletakkan mengarah ke atas untuk memberikan kesan kilauan cahaya yang dirasakan ketika ingin melewati *gate* menuju tersebut.

##### c) *Play of Brilliance*

*Play of Brilliancenyanya* berupa armatur panel display LED dan pendant Lamp material akrilik warna jingga, LED 4500K, juga terdapat *indirect light* LED strip 4000 K pada setiap plin pada area ini, juga ada lampu dekorasi kristal-kristal yang terbuat dari akrilik warna jingga dengan LED strip 4000K untuk membangun suasana kristalnya. Selain itu, juga ada LED strip CCT = 2000K- 3000 K, CTI = 80-100% Ra, 1600 lumen, (20.5W) yang digunakan dipadu dengan *homogenous tile* yang berguna sebagai *way-finding* dan juga ada *indirect lamp* LED disetiap *signage* dan plafon kristal dekorasi area *ticketing*.

##### 2) Area Base Studio

###### a) *Ambient Luminescence*

*Ambient luminescencyanya* berupa armatur pencahayaan yang digunakan untuk memberikan pencahayaan secara keseluruhan. menciptakan tingkat pencahayaan yang merata di tempat tempat yang dikehendaki. Maka dari itu, diterapkan

menggunakan armatur *adjustable downlight* 4500 K pada sekitaran area *Base Studio* yang memberikan kesan kerlap kerlip cahaya yang menerangi, dipadu dengan menggunakan *ceiling panel display LED* 50 watt/m<sup>2</sup> 60x120 cm , 5000 lumen , *color customize/ changable* layaknya langit terbuka.

b) *Focal Glow*

*Focal Glow*nya berupa armatur *adjustable spotlight* LED 4000 K , 85 Ra, 1340 Lumens yang dipasang di lantai area *entrance gate* ke wahana yang diletakkan mengarah ke dinding untuk memberikan kesan kilauan cahaya yang dirasakan ketika ingin melewati dari *gate* menuju area ini.

c) *Play of Brilliance*

*Play of Brilliance*nya berupa armatur custom plat aluminium model *sci-fi road* 40 x 240 cm tebal 3 cm, *finishing coating anodize* dengan *hidden LED strip* CCT = 65000 K, CRI = 80-100% Ra, 1600 lumen, 20.5 watt di dalamnya untuk memperkuat konsep futuristik dan sebagai *way-finding* yang menyusuri jalan di kota kristal ini. Selain itu, juga ada *street-lamp* materialnya *cast iron finishing coating matte* merk *nippon paint* khusus untuk metal dengan bohlam LED 14 w CCT= 4000 K *daylight* yang menerangi sisi-sisi jalan setapak pada bangunan kota permata pada area *Base Studio* ini.

3) Area Zamrud Khatulistiwa

a) *Ambient Luminescence*

*Ambient luminescence*nya berupa armatur pencahayaan yang digunakan untuk memberikan pencahayaan secara

keseluruhan. menciptakan tingkat pencahayaan yang merata di tempat tempat yang dikehendaki. Maka dari itu, diterapkan menggunakan armatur PLC *downlight* 4500 K pada sekitaran area wahana dan pada area entrance area amrud Khatulistiwa menggunakan *ceiling panel display LED* 50 watt/m<sup>2</sup> 60x120 cm - 5000 lumen - *color customize/ changable* layaknya langit di alam terbuka.

b) *Play of Brilliance*

*Play of Brilliance*nya berupa armatur dari material akrilik berbentuk menyerupai tanaman hi-tech yang di dalamnya terdapat *indirect lamp* LED didalamnya dan serat Fiber Optic- Philips, 32 watt, 90 lumen /w, CCT: 7000 K yang melapisinya untuk memperkuat konsep futuristik. Selain itu, juga ada menggunakan *glowing-in-the-dark terazzo* untuk memberikan efek kelap-kelip pada lantai layaknya kunang— kunang di sawah, lalu ada *adjustable floor lamp* LED 4000 K , 85 Ra, 1340 Lumens yang letakkan pada lantai yang memasuki entrance menyusuri area Zamrud Khatulistiwa

4) Area *Mystic Corner*

a) *Focal Glow*

*Focal Glow*nya berupa armatur *adjustable spot light* LED 4000 K , 85 Ra, 1340 Lumens yang difokuskan yang letakkan pada lantai untuk menyorot tiap-tiap dinding yang ada di area *Mystic Corner*. Selain itu, terdapat LED strip merk PHILIPS Hue LEDstrip 1600 lumen

at 4200K (20.5W) pada bawah dinding dekat lantai.

b) *Play of Brilliance*

*Play of Brilliance*nya berupa armatur Bio-Luminance Fiber Optic-Philips, 32 watt, 90 lumen / w layaknya guratan-guratan pada dinding dan plafongoa untuk memberikan efek dramatis pada goa magma mistis ini. Permainan pencahayaan juga ada pada kiri-dan kanan pinggir lantainya dari material akrilik transparan berwarna merah ditimpa akrilik warna merah tua corak kerak magma yang dihiasi dengan *hidden lamp* PHILIPS Hue LED strip 1600 lumen , 1000K (20.5W) di dalam lantai tersebut sehingga dapat membentuk carian kerak magma yang merepresentasikan aliran magma yang mengalir menyusuri jalan setapak yang juga berguna sebagai *way-finding* juga. Terakhir, adanya dekorasi bebatuan permata yang berpendar menggunakan LED strip merk PHILIPS Hue LEDstrip 1600 lumen at 4200K (20.5W) terletak di tiap-tiap bawah dinding goa. Selain itu, ketika menyusuri ke dalam goa lebih dalam dapat menemukan dinding yang di lengkapi *HOMEL-PROLED Color Changing Pressure Sensitive Liquid LED, Liquid Inductive Ink Effect LED – Cave >100,000 hours* sehingga dinding-dinding ini akan berinteraksi dengan bercahaya ketika disentuh/ditekan oleh pengunjung.



Gambar 3.9 Ide Pencahayaan Area *Mystic Corner*  
Sumber :  
<https://id.pinterest.com/pin/810436895425804458/>

5) *Area Crystal Stage*

a) *Focal Glow*

*Focal Glow*nya berupa armatur *adjustable spot light* LED 3000 K , 85 Ra, 1340 Lumens yang difokuskan pada dinding-dinding untk menyorot mengelilingi area ini. Selain itu, adanya penggunaan armatur *adjustable spot light* LED 5000 K, 85 Ra, 1340 Lumens pada lantai di area tengah-tengah dekat panel Display LED untuk menunjang estetika dan tema pertunjukkan. Lampu sorot linear RGB yang dipasang di *ceiling* efek konsep tema "*shine bright like crystal*" pada *stage* ini

b) *Play of Brilliance*

*Play of Brilliance* yang diterapkan menggunakan armatur seperti PAR dan BAR yang memiliki bentuk batangan/linear yang menghasilkan cahaya merata dan tidak berpusat dan berbentuk oval seperti par untuk menambahkan efek konsep tema "*shine bright like crystal*" pada *stage* ini.

5. Konsep Penghawaan

konsep penghawaan yang akan diterapkan berupa penghawaan buatan yang sebagai berikut :

Berdasarkan standar kenyamanan termal untuk kelembapan udara yang digunakan yaitu:. *Lippsmeir* (1994) menyatakan "kelembapan udara relative yaitu 20 – 50 % . *MENKES* (1998) menyatakan kelembapan udara yang sehat itu yaitu 40 % – 60 % . *SNI* (1993) menyatakan daerah nyaman termal pada bangunan yang dikondisikan untuk orang

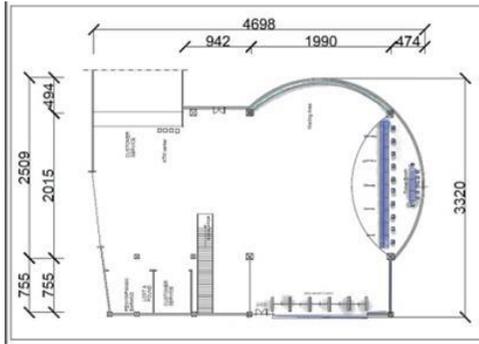
Indonesia yaitu 40 % - 70 %. Penghawaan yang diterapkan akan dikondisikan pada tiap area untuk membangun suasana dan karakter tiap area tersebut.



Gambar 3.10 Konsep Penghawaan  
Sumber :www.indiamart.com/prodetail/

### C. Keputusan Desain

#### 1. Ruang terpilih 1 – Area Ticket Booth



Gambar 3.12 Lay-out Area Ticket Booth

Konsep desain yang diterapkan pada area *entrance*. Area jual-beli tiket yang bernuansa Spontan, Kreatif & Rasa Berpetualang. Nuansa warna biru yang dingin namun ada sentuhan jingga yang memberikan *spontan-look* seperti menunjukkan sifat dari Orang Sunda yang lemah lembut, sopan namun tetap ceria. Elemen desain Interiornya yang digunakan berupa garis diagonal dan garis melengkung, bentuk organis-geometris, teksturnya taktil & mengkilap. Prinsip desain Interior yang digunakan adalah *point of interest (emphasis)*, *balance asimetris & unity*. Konsep Akustik yang diterapkan berupa *Speaker Central dengan*

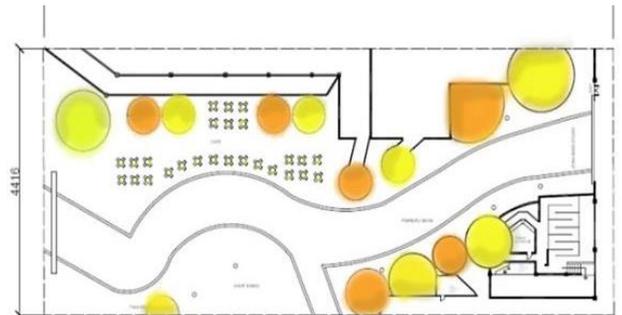
*music theme: Trans Studio futuristic interstellar theme*

Konsep Penghawaan pada rata-rata 22°C yakni akan memberikan hawa yang normal namun tetap sejuk sehingga pengunjung dapat beraktivitas dengan nyaman. Konsep Pencahayaan yang diterapkan dominan – LED *optic fibre*, *spotlight*, dan *downlight*.



Gambar 3.13 Perspektif Area Ticket Booth

#### 2. ruang terpilih 2 – Area Base Studio



Gambar 3.14 Lay-out Area Base Studio

Area kawasan wahana yang bernuansa warna kuning yang ceria dipadu dengan warna ungu yang elegan dapat lebih menonjolkan suasana imajinatif seperti menunjukkan sifat dari Orang Sunda yang ceria / periang, mudah bergaul, senang bersosialisasi dan saling gotong royong. Konsep Elemen Interior yang diterapkan berupa garis melengkung kecil, bentuk organis-geometris, teksturnya halus, sleek.

Konsep prinsip desain interiornya berupa *point of interest (emphasis)*, *balance asimetris & unity*. Konsep akustik yang

diterapkan adalah *speaker central – music theme: trans studio futuristic interstellar theme* dengan suasana yang menggugah. Konsep penghawaan yang diterapkan 20-24°C yakni akan memberikan hawa yang normal namun tetap sejuk sehingga pengunjung dapat beraktivitas dengan nyaman. Konsep Pencahayaan yang diterapkan adalah dominan – *LED optic fibre , spotlight, dan juga ada street lamp custom.*



Gambar 3.15 Perspektif Area Base Studio

#### IV. KESIMPULAN

Perancangan interior Trans Studio Bandung merupakan perancangan yang menerapkan unsur etnis-futuristik yang mengangkat etnis budaya Sunda dengan tema yang terinspirasi dari batu permata sehingga Trans Studio Bandung mampu dapat bersaing dan mampu *Go-International* memperkenalkan *local content*nya. Kelebihan dari penelitian adalah mudahnya akses saat meneliti Trans Studio Bandung ada beberapa rekan Gereja yang membantu. Beberapa kegiatan dapat didapat dengan cukup mudah karena peneliti sempat aktif dalam Trans Studio Bandung. Kekurangan dalam penelitian adalah ada beberapa ruang atau area *private* seperti *control room* yang tidak bisa dimasuki sembarang orang dan hanya ahli/ orang khusus.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak petugas Trans Studio Bandung dan narasumber di Trans Studio Bandung atas waktu dan ketersediaan untuk memperoleh data-data yang diperlukan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Lawson, F., Bovy, M.B 1977. **Tourism and Recreation Development**. Massachusetts: CBI Publishing Company.
- Clave, S. Anton. (2007). *The Global Theme Park Industry*. UK: Kings Lynn
- Harris W. Charles, Dines T. Nicholas. *Time-Saver Standards for Landscape Architecture* 2nd-ed. McGraw-Hill, Inc. United States of America. 1998.
- Kilmer, Rose Mary (1992) *Designing Interior*, Wardsworth Publishing
- Neufert, Ernest, 1993, *Data Arsitek*, Jilid 1 dan 2. Penerbit : Erlangga, Jakarta) :
- Panero, Julius. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior: Buku Panduan untuk Standar Pedoman Perancangan*. Erlangga
- Scott, A.Lukas. 2008. **Theme Park**. Reaktion Book Inc. London.
- Zumbel, **The Lighting Handbook**, 6th Edition, Dornbirn: Austria, 2018
- [www.transtudiobandung.com](http://www.transtudiobandung.com), diakses pada pukul 13.43
- [www.transtudiomall.com](http://www.transtudiomall.com), diakses pada pukul 18.22