



**Pengaruh Elemen Desain Interior terhadap Psikologi Desain pada
Dupi Show, Manhattan Urban Market Medan**

SKRIPSI

**Disusun sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Prodi Arsitektur Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik
Universitas Malikussaleh**

DISUSUN OLEH :

**NAMA : TSALITSA SAFITRI VIVER
NIM : 200160082
PRODI : ARSITEKTUR**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
JURUSAN TEKNIK SIPIL
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MALIKUSSALEH
LHOKSEUMAWE
2024**

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tsalitsa Safitri Viver
NIM : 200160082
Fakultas/Jurusan : Teknik/Arsitektur

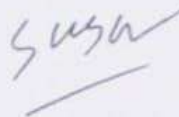
Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul:

Pengaruh Elemen Desain Interior terhadap Psikologi Desain pada Dupi Show, Manhattan Urban Market Medan

Adalah hasil kerja tulisan saya sendiri didampingi dosen pembimbing bukan hasil plagiat dari karya tulis ilmiah orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, jika dikemudian hari ternyata terbukti bahwa skripsi yang saya tulis adalah plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku, dan saya bertanggung jawab secara mandiri tidak ada sangkut pautnya dengan Dosen Pembimbing dan kelembagaan Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh.

Lhokseumawe, 24 September 2024
Penulis,



Tsalitsa Safitri Viver
NIM. 200160082

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Pengaruh Elemen Desain Interior terhadap Psikologi Desain pada Dupi Show, Manhattan Urban Market Medan

Nama Mahasiswa : Tsalitsa Safitri Viver

NIM : 200160082

Program Studi : S1 Prodi Arsitektur

Jurusan : Teknik Sipil

Fakultas : Teknik

Perguruan Tinggi : Universitas Malikussaleh Pembimbing Utama : Soraya Masthura Hassan, S.T., M.Sc.

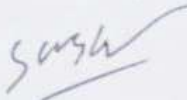
Pembimbing Pendamping : Fidyati, S.Pd.I., M.Ed.

Ketua Penguji : Athaillah, S.T., M.Arch.

Anggota Penguji : Erna Muliana, S.T., M.Msc.

Lhokseumawe, 24 September 2024

Penulis,



Tsalitsa Safitri Viver

NIM. 200160082

Menyetujui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Soraya Masthura Hassan, S.T., M.Sc.

NIP. 198308272008122004



Fidyati, S.Pd.I., M.Ed.

NIP. 198306022014042002

Mengetahui:

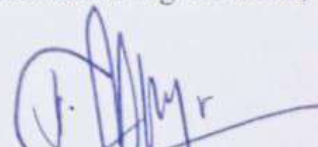
Ketua Jurusan Teknik Sipil,

Koordinator Program Studi,



M. Fauzan, S.T., M.T.

NIP. 197606172003121003



Hendra, S.T., M.T.

NIP. 198604172019031010

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Elemen Desain Interior terhadap psikologi desain pada Dupi Show, Manhattan Urban Market (MUMA) Medan” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh penulis dalam menyelesaikan program strata-1 di Prodi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih untuk dukungan, bantuan, arahan, bimbingan, serta kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis tak lupa mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Herman Fithra, S.T., M.T., IPM., ASEAN. Eng, selaku Rektor Universitas Malikussaleh.
2. Bapak DR. Muhammad Daud, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh
3. Bapak M. Fauzan, S.T., M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Sipil Universitas Malikussaleh
4. Bapak Hendra Aiyub, S.T., M.T selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Malikussaleh.
5. Ibu Cut Azmah Fithri, S.T., M.T selaku Sekretaris Jurusan Teknik Sipil Universitas Malikussaleh.
6. Ibu Soraya Masthura Hassan, S. T., M. Sc selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah banyak membantu, memberi arahan serta dukungan saat proses bimbingan skripsi.
7. Ibu Fidyati, S.Pd.I., M.Ed selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah banyak membantu, memberi arahan serta dukungan saat proses bimbingan skripsi.

8. Bapak Atthailah, ST., M.Arch selaku Dosen Penguji I yang telah membantu memberikan saran dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
9. Ibu Erna Muliana, ST., M.Msc selaku Dosen Penguji II yang telah membantu memberikan saran dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
10. Kepada Superhero dan Pintu Surgaku, Papa Ir. Heppy Viverismen dan Mama Rachmaniyah, SH yang penulis sangat cintai dan selalu memberikan Doa', restu, dukungan, kasih sayang, serta nasihat yang membangun sehingga penulis selalu merasa dicintai, disayangi dan dikasihi. Terima kasih mama dan papa atas segala pengorbanan dan kasih sayangnya selama ini. Terima kasih senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan, serta perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga papa dan mama sehat, panjang umur dan bahagia sampai melihat anak-anaknya sukses dunia dan akhirat. Aamiin.
11. Kepada kakak dan adik tersayang, mbak Yerinnia Channani Viver, SE, mbak Irza Wardani Viver, S.Ars, dan adik Muhammad Achsani Viver yang telah melindungi, menasehati, memberikan doa, dukungan, semangat, memberikan berbagai saran saat Penulis mengalami kesulitan, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
12. Sahabat tersayang yang selalu ada saat senang dan sedih, yang telah berjuang bersama hingga sekarang, tidak pernah bosan dalam memberikan dukungan, perhatian, dan memberikan yang terbaik bagi kelancaran skripsi Penulis, terkhusus Itsna Fithri Ramadhani Rahmat, S.Ars dan Cut Ria Alda Anggraini, S.Ars.
13. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya Billy Priuzy Farada, ST terima kasih untuk dukungan, semangat, serta menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka hingga akhir proses penyusunan skripsi ini.

14. Kepada member SEVENTEEN dan NCT terutama Na Jaemin, yang secara tidak langsung telah menghibur dan menemani Penulis ketika sedang tertekan dengan keadaan melalui lagu-lagu dan karya-karya yang telah diciptakan.
15. Untuk diri saya Tsalitsa Safitri Viver terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah dan apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri

Penulis menyadari berbagai kelemahan dan keterbatasan yang ada, sehingga terbuka kemungkinan terjadinya kesalahan dalam penulisan penelitian ini. Penulis sangat memerlukan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan penelitian ini. Demikianlah yang dapat penulis sampaikan, penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Lhokseumawe, 24 September 2024

Penulis,

Tsalitsa Safitri Viver

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Jangan menyerah hanya karena satu bab buruk dalam hidupmu. Teruslah melangkah, hidupmu tidak akan berakhir disini.”

Jaemin Na

“Jangan hidup untuk ekspektasi orang lain dan jangan pedulikan tatapan orang lain. Yakinlah dengan diri sendiri.”

Hoshi

Orang tua, mba, dan adik yang saya cintai

Tiada lembar yang paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan sebagai tanda bukti kepada orang tua, mba, adik, sahabat dan teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Papa, Mama, mba Yerin, mba Irza dan adik Sani yang telah menjadi rumah yang hangat dimanapun saya berada. Jangan pernah lelah untuk memberikan doa dan kasih sayang kepada saya. Semoga pencapaian Asa tidak berhenti sampai disini saja dan saya berharap bisa terus membahagiakan Papa dan Mama dengan kesuksesan dalam berbagai hal kedepannya. Saya harap kita sekeluarga bisa bahagia bersama dengan cara apapun dan selalu diberikan kesehatan serta dilimpahkan rezeki yang berkah. Aamiin.

Pengaruh Elemen Desain Interior terhadap Psikologi Desain pada Dupi Show, Manhattan Urban Market Medan

Nama : Tsalitsa Safitri Viver
NIM : 200160082
Pembimbing : Soraya Masthura Hassan, S.T., M.Sc.
Fidyati, S.Pd.I., M.Ed

ABSTRAK

Psikologis dan sikap manusia dipengaruhi oleh desain interior melalui berbagai aspek. Desain interior juga menggunakan studi psikologis untuk membuat pilihan secara tidak sadar dapat mengubah persepsi pengguna ruang untuk meningkatkan fungsionalitas ruangan tersebut. Psikologis dan sikap manusia dipengaruhi oleh desain interior melalui berbagai aspek. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa elemen desain interior yang digunakan pada ruangan Dupi Show dan mengetahui pengaruh elemen desain interior menurut Howard terhadap prinsip psikologi dalam desain menurut Weinschenk pada Dupi Show, Manhattan Urban Market, Medan. Metode yang akan dipakai pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dupi show menggunakan elemen-elemen desain interior seperti warna, bentuk, cahaya, garis, pola, tekstur, dan ruang secara harmonis yang dapat menciptakan pengalaman visual dan emosional yang mendalam bagi pengunjung. Setelah seluruh pengujian yang telah dilakukan hasilnya berdasarkan analisis regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikan t pada elemen desain interior di Dupi Show yaitu 0.01 yang lebih kecil dari nilai 0.05 dengan nilai koefisien 0.137. Arti dari nilai tersebut yaitu elemen desain interior pada setiap ruangan yang ada di Dupi Show memiliki pengaruh terhadap psikologi dalam desain. Berdasarkan nilai rata-rata, elemen desain interior ruangan di Dupi Show yang paling signifikan mempengaruhi psikologi dalam desain yaitu elemen cahaya, elemen bentuk, elemen warna, dan elemen pola.

Kata Kunci: *Elemen Desain Interior, Desain Interior, Psikologi Desain, Desain*

The Influence of Interior Design Elements on Design Psychology at Dupi Show, Manhattan Urban Market Medan

Nama : Tsalitsa Safitri Viver
NIM : 200160082
Pembimbing : Soraya Masthura Hassan, S.T., M.Sc.
Fidyati, S.Pd.I., M.Ed

ABSTRACT

Human psychology and attitudes are influenced by interior design through various aspects. Interior design also uses psychological studies to make choices that can unconsciously change the perception of users of a space to improve the functionality of the room. Human psychology and attitudes are influenced by interior design through various aspects. This study aims to analyze the interior design elements used in the Dupi Show room and determine the effect of interior design elements according to Howard on the principles of psychology in design according to Weinschenk at the Dupi Show, Manhattan Urban Market, Medan. The methods that will be used in this study are qualitative and quantitative research methods. The results of the study show that the Dupi show uses interior design elements such as color, shape, light, lines, patterns, textures, and space harmoniously which can create a deep visual and emotional experience for visitors. After all the tests that have been carried out, the results based on simple linear regression analysis obtained a significant t value on the interior design elements at the Dupi Show, namely 0.01 which is smaller than the value of 0.05 with a coefficient value of 0.137. The meaning of this value is that the interior design elements in each room at the Dupi Show have an influence on psychology in design. Based on the average value, the interior design elements of the room at Dupi Show that most significantly influence psychology in design are light elements, shape elements, color elements, and pattern elements.

Keywords: *Interior Design Elements, Interior Design, Design Psychology, Design*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
1.7 Kerangka Berpikir	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengertian Desain Interior	7
2.2 Elemen-Elementer Desain Interior	8
2.2.1 Warna (<i>Colour</i>).....	8
2.2.2 Bentuk (<i>Form</i>)	12
2.2.3 Cahaya (<i>Lighting</i>).....	13
2.2.4 Garis (<i>Line</i>).....	14
2.2.5 Pola (<i>Pattern</i>)	16
2.2.6 Tekstur (<i>Texture</i>)	17
2.2.7 Ruang (<i>Space</i>).....	19
2.3 Pengertian Psikologi Arsitektur.....	20
2.4 Prinsip-Prinsip Psikologi dalam Desain	23
2.4.1 Bagaimana orang melihat (<i>how people see</i>)	24
2.4.2 Bagaimana orang memfokuskan perhatian (<i>how people focus their attention</i>).....	24
2.4.3 Bagaimana orang membaca (<i>how people read</i>).....	25

2.4.4	Bagaimana orang mengingat (<i>how people remember</i>)	26
2.4.5	Bagaimana orang berpikir (<i>how people think</i>).....	26
2.4.6	Bagaimana orang merasakan (<i>how people feel</i>)	27
2.4.7	Bagaimana orang mengambil keputusan (<i>how people decide</i>).....	28
2.4.8	Apa yang memotivasi seseorang (<i>what motivates people</i>)	29
2.4.9	Orang dapat melakukan kesalahan (<i>people make mistake</i>).....	29
2.4.10	Sosialisasi manusia (<i>people are social animals</i>)	30
2.5	Penelitian Terdahulu.....	31
2.6	Kerangka Teoritis	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		34
3.1	Jenis Penelitian dan Sumber Data	34
3.2	Subjek/Objek/Lokasi Penelitian	35
3.2.1	Subjek Penelitian	35
3.2.2	Objek Penelitian	35
3.2.3	Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.3	Metode Penelitian dan Pengumpulan Data.....	37
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
3.4.1	Populasi Penelitian.....	38
3.4.2	Sampel Penelitian	38
3.5	Variabel Penelitian	39
3.6	Skala Pengukuran	40
3.7	Instrumen Penelitian	40
3.8	Teknik Pengujian Instrumen.....	44
3.8.1	Pengujian Validitas.....	44
3.8.2	Pengujian Reliabilitas	44
3.8.3	Uji Asumsi Klasik.....	44
3.8.4	Uji Regresi Linier Sederhana.....	45
3.8.5	Rekapitulasi Hasil dan Pembahasan	45
3.9	Kerangka Penelitian.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Dupi Show, Manhattan Urban Market Medan (MUMA).....	47
4.1.1	Karakteristik pengunjung dan jam operasional dupi show	47
4.1.2	Layout Dupi Show	49
4.1.3	Pola Sirkulasi.....	49
4.1.4	Ruang-Ruang Dupi Show	50
4.2	Analisis Elemen Desain Interior pada Dupi Show	52

4.2.1	Warna (<i>Colour</i>).....	52
4.2.2	Bentuk (<i>Form</i>)	58
4.2.3	Cahaya (<i>Lighting</i>).....	64
4.2.4	Garis (<i>Line</i>).....	71
4.2.5	Pola (<i>Pattern</i>)	77
4.2.6	Tekstur (<i>Texture</i>)	83
4.2.7	Ruang (<i>Space</i>).....	89
4.3	Hasil Uji Instrumen Penelitian	94
4.3.1	Uji Validitas.....	94
4.3.2	Uji Reliabilitas	96
4.3.3	Deskripsi Variabel Penelitian	97
4.4	Hasil Uji Asumsi Klasik	101
4.4.1	Uji Normalitas	101
4.4.2	Uji Heteroskedastisitas	102
4.5	Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	103
4.6	Rekapitulasi Hasil dan Pembahasan	104
4.6.1	Elemen Desain Interior Warna terhadap Psikologi Desain.....	105
4.6.2	Elemen Desain Interior Bentuk terhadap Psikologi Desain.....	110
4.6.3	Elemen Desain Interior Cahaya terhadap Psikologi Desain	115
4.6.4	Elemen Desain Interior Garis terhadap Psikologi Desain	119
4.6.5	Elemen Desain Interior Pola terhadap Psikologi Desain	124
4.6.6	Elemen Desain Interior Tekstur terhadap Psikologi Desain	128
4.6.7	Elemen Desain Interior Ruang terhadap Psikologi Desain.....	132
BAB V KESIMPULAN		141
5.1	Kesimpulan.....	141
5.2	Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA.....		143
LAMPIRAN.....		146

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Percampuran warna.....	9
Tabel 2.2 Hubungan faktor-faktor penentu kerangkuman ruang.....	20
Tabel 2.3 Pancaindra.....	27
Tabel 2.4 Penelitian terdahulu.....	31
Tabel 3.1 Variabel penelitian.....	39
Tabel 3.2 Contoh jawaban skala likert.....	40
Tabel 3.3 Instrumen penelitian.....	41
Tabel 4.1 Karakteristik pengunjung Dupi Show.....	48
Tabel 4.2 Jam operasional Dupi Show.....	48
Tabel 4.3 Hasil uji validitas.....	95
Tabel 4.4 Hasil uji reliabilitas.....	97
Tabel 4.5 Hasil pengukuran untuk variabel elemen desain interior.....	97
Tabel 4.6 Hasil pengukuran untuk variabel psikologi desain.....	100
Tabel 4.7 Hasil pengujian uji normalitas.....	101
Tabel 4.8 Hasil analisis regresi linier sederhana.....	103
Tabel 4.9 Rekapitulasi elemen desain interior terhadap psikologi desain.....	104
Tabel 4.10 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior warna.....	105
Tabel 4.11 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior bentuk.....	110
Tabel 4.12 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior warna.....	115
Tabel 4.13 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior garis.....	119
Tabel 4.14 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior pola.....	124
Tabel 4.15 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior tekstur.....	128
Tabel 4.16 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior ruang.....	132
Tabel 4.17 Pembahasan pengaruh elemen desain interior terhadap psikologi desain.....	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Kerangka penelitian.....	6
Gambar 2.1 Contoh warna primer.....	9
Gambar 2.2 Contoh warna sekunder.....	9
Gambar 2.3 Contoh warna tersier.....	10
Gambar 2.4 Contoh warna neutral.....	10
Gambar 2.5 Kombinasi warna-warna analog.....	10
Gambar 2.6 Kombinasi warna-warna kontras.....	11
Gambar 2.7 Kombinasi warna-warna hampir kontras.....	11
Gambar 2.8 Kombinasi warna-warna triad.....	11
Gambar 2.9 Contoh matahari.....	14
Gambar 2.10 Contoh cahaya kubah langit.....	14
Gambar 2.11 Garis vertikal.....	15
Gambar 2.12 Garis horizontal.....	15
Gambar 2.13 Garis diagonal.....	15
Gambar 2.14 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi.....	24
Gambar 2.15 Contoh gambar yang dapat menarik perhatian ilusi.....	25
Gambar 2.16 Contoh dari bagaimana orang membaca.....	25
Gambar 2.17 Contoh interior di <i>public space</i> yang mudah diingat.....	26
Gambar 2.18 Contoh diagram <i>bubble</i> pembagian zona pada sebuah interior.....	27
Gambar 2.19 Contoh tipe error HFACS.....	29
Gambar 2.20 Kerangka teoritis.....	33
Gambar 3.1 Peta lokasi penelitian.....	35
Gambar 3.2 Area sekeliling lokasi penelitian.....	36
Gambar 3.3 Rumus Slovin.....	38
Gambar 3.4 Kerangka berpikir.....	46
Gambar 4.1 Denah Dupi Show.....	49
Gambar 4.2 Pola sirkulasi ruangan Dupi Show.....	49
Gambar 4.3 Penggunaan kombinasi warna ruang <i>light tunnel</i>	52
Gambar 4.4 Penggunaan kombinasi warna ruang <i>under the sea</i>	53
Gambar 4.5 Penggunaan kombinasi warna ruang <i>internet celebrity area</i>	54
Gambar 4.6 Penggunaan kombinasi warna ruang instalasi interaktif.....	55
Gambar 4.7 Penggunaan kombinasi warna ruang instalasi interaktif.....	55
Gambar 4.8 Penggunaan kombinasi warna ruang <i>immersive light</i>	56
Gambar 4.9 Penggunaan kombinasi warna ruang <i>mirror maze</i>	57

Gambar 4.10 Penggunaan elemen bentuk pada ruang <i>light tunnel</i>	59
Gambar 4.11 Penggunaan elemen bentuk pada ruang <i>under the sea</i>	60
Gambar 4.12 Penggunaan elemen bentuk pada ruang <i>internet celebrity area</i>	61
Gambar 4.13 Penggunaan elemen bentuk pada ruang instalasi interaktif	62
Gambar 4.14 Penggunaan elemen bentuk pada ruang <i>immersive light</i>	63
Gambar 4.15 Penggunaan elemen bentuk pada ruang <i>mirror maze</i>	64
Gambar 4.16 Penggunaan elemen cahaya pada ruang <i>light tunnel</i>	65
Gambar 4.17 Penggunaan elemen cahaya pada ruang <i>under the sea</i>	66
Gambar 4.18 Penggunaan elemen cahaya pada ruang <i>internet celebrity area</i>	67
Gambar 4.19 Penggunaan elemen cahaya pada ruang instalasi interaktif	68
Gambar 4.20 Penggunaan elemen cahaya pada ruang <i>immersive light</i>	69
Gambar 4.21 Penggunaan elemen cahaya pada ruang <i>mirror maze</i>	70
Gambar 4.22 Penggunaan elemen garis pada ruang <i>light tunnel</i>	72
Gambar 4.23 Penggunaan elemen garis pada ruang <i>under the sea</i>	73
Gambar 4.24 Penggunaan elemen garis pada ruang <i>internet celebrity area</i>	74
Gambar 4.25 Penggunaan elemen garis pada ruang instalasi interaktif.....	75
Gambar 4.26 Penggunaan elemen garis pada ruang <i>immersive light</i>	76
Gambar 4.27 Penggunaan elemen garis pada ruang <i>mirror maze</i>	77
Gambar 4.28 Penggunaan elemen pola pada ruangan <i>light tunnel</i>	78
Gambar 4.29 Penggunaan elemen pola pada ruangan <i>under the sea</i>	79
Gambar 4.30 Penggunaan elemen pola pada ruangan <i>internet celebrity area</i>	80
Gambar 4.31 Penggunaan elemen pola pada ruangan instalasi interaktif.....	81
Gambar 4.32 Penggunaan elemen pola pada ruangan <i>immersive light</i>	82
Gambar 4.33 Penggunaan elemen pola pada ruangan <i>mirror maze</i>	83
Gambar 4.34 Penggunaan tekstur dinding dan lantai pada ruangan <i>light tunnel</i>	84
Gambar 4.35 Penggunaan tekstur pada ruangan <i>under the sea</i>	85
Gambar 4.36 Penggunaan tekstur pada ruangan <i>internet celebrity</i>	86
Gambar 4.37 Penggunaan tekstur pada ruangan instalasi interaktif	86
Gambar 4.38 Penggunaan tekstur pada ruangan <i>immersive light</i>	87
Gambar 4.39 Penggunaan tekstur pada ruangan <i>mirror maze</i>	88
Gambar 4.40 Elemen ruang pada ruangan <i>light tunnel</i>	89
Gambar 4.41 Elemen ruang pada ruangan <i>under the sea</i>	90
Gambar 4.42 Elemen ruang pada ruangan <i>internet celebrity area</i>	91
Gambar 4.43 Elemen ruang pada ruangan instalasi interaktif	92
Gambar 4.44 Elemen ruang pada ruangan <i>immersive light</i>	93
Gambar 4.45 Elemen ruang pada ruangan <i>mirror maze</i>	94
Gambar 4.46 Normal P-P plot untuk Psikologi Desain	102
Gambar 4.47 Hasil uji heteroskedastisitas untuk Psikologi Desain.....	103
Gambar 4.48 Warna pada ruang <i>light tunnel</i> , <i>under the sea</i> , <i>internet celebrity area</i> , instalasi interaktif, <i>immersive light</i> dan <i>mirror maze</i>	106

Gambar 4.49 <i>Stand</i> peraturan yang ada di Dupi Show	107
Gambar 4.50 Contoh gambar pengulangan warna	108
Gambar 4.51 Bentuk pada ruang <i>light tunnel, under the sea, internet celebrity area</i> , instalasi interaktif, <i>immersive light</i> dan <i>mirror maze</i>	111
Gambar 4.52 Contoh penggunaan elemen bentuk pada ruangan instalasi interaktif	113
Gambar 4.53 Cahaya pada ruang <i>light tunnel, under the sea, internet celebrity area</i> , instalasi interaktif, <i>immersive light</i> dan <i>mirror maze</i>	116
Gambar 4.54 Garis pada ruang <i>light tunnel, under the sea, internet celebrity area</i> , instalasi interaktif, <i>immersive light</i> dan <i>mirror maze</i>	120
Gambar 4.55 Pola pada ruang <i>light tunnel, under the sea, internet celebrity area</i> , instalasi interaktif, <i>immersive light</i> dan <i>mirror maze</i>	124
Gambar 4.56 Tekstur pada ruang <i>light tunnel, under the sea, internet celebrity area</i> , instalasi interaktif, <i>immersive light</i> dan <i>mirror maze</i>	128
Gambar 4.57 Elemen ruang pada ruang <i>light tunnel, under the sea, internet celebrity area</i> , instalasi interaktif, <i>immersive light</i> dan <i>mirror maze</i>	133

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner.....	146
Lampiran 2. Hasil Output Program SPSS	150
Lampiran 3. Biodata Mahasiswa.....	171

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Interior juga bisa dijadikan sebagai tempat wahana rekreasi yang cukup menarik. Belakangan ini salah satu kota di Indonesia yaitu Medan mempunyai objek wisata yang viral di media sosial. Salah satunya yaitu Dupi Indonesia atau biasa lebih dikenal dengan Dupi Show yang berada di Manhattan Urban Market (MUMA) Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara memiliki visual interior menggunakan dua komponen desain interior paling berpengaruh yaitu warna dan cahaya. Pada setiap ruangan yang disediakan oleh Dupi Show memiliki konsep tema yang berbeda-beda. Setiap tema dirancang dengan hati-hati untuk menciptakan pengalaman yang unik dan mendalam bagi para pengunjung. Penggunaan elemen desain interior yang tepat dapat membuat pengunjung merasa nyaman dan terhibur, sementara penggunaan elemen desain interior yang kurang tepat dapat menyebabkan ketidaknyamanan para pengunjung.

Dupi Show pertama di buka pada tanggal 10 April 2024. Dupi show memiliki enam area spot dimana setiap ruangnya memiliki ciri khas tertentu yang sangat memikat masyarakat umum untuk datang berkunjung merasakan pengalaman rekreasi cahaya yang sangat memukau, khususnya kalangan para remaja. Dupi Show menggunakan kombinasi elemen desain interior yang mampu menciptakan suasana yang berbeda-beda setiap ruangnya.

Desain interior tidak hanya berfungsi untuk mempercantik ruang, tetapi juga memiliki dampak signifikan terhadap psikologi pengguna ruangan. Desain interior juga menggunakan studi psikologis untuk membuat pilihan secara tidak sadar yang dapat mengubah persepsi pengguna ruang untuk meningkatkan fungsionalitas ruangan tersebut. Dampak dari kurangnya perhatian terhadap desain interior terhadap psikologi dalam desain yaitu ketidaknyamanan pengunjung, pengalaman pengunjung yang buruk, dan penurunan produktivitas dan keterlibatan pada bangunan.

Menurut Howard (2019), desain interior memiliki tujuh komponen utama yaitu: warna (*colour*), bentuk (*form*), cahaya (*lighting*), garis (*line*), pola (*pattern*), tekstur (*texture*), dan ruang (*space*). Tujuh komponen ini membentuk dasar dalam perancangan ruang interior yang efektif dan menarik. Dengan memahami dan menggunakan komponen-komponen tersebut secara efektif, desainer interior dapat menciptakan ruang yang berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan estetika penggunaannya.

Psikologi desain memiliki peranan penting dalam melakukan sebuah perancangan. Psikologi desain tidak hanya terbatas pada pemilihan warna, bentuk, cahaya, pola, tekstur, garis, dan tata ruang saja, melainkan dapat mempengaruhi psikologi manusia yang ada didalamnya. Psikologis dan sikap manusia dipengaruhi oleh desain interior melalui berbagai aspek. Setiap orang menerima, memahami dan merespon dengan cara berbeda yang disebabkan oleh adanya perbedaan fisik dan psikologis serta perbedaan pengalaman pribadi. Budaya, status fisik, usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, kelas sosial, ekonomi, dan ambisi merupakan faktor perhatian khusus dalam membentuk kebutuhan penghuni. Interaksi antara kondisi psikologis dan arsitektur interior berkaitan dengan karakteristik kemanusiaan (*humanis*) dan pendekatan interior dari segi desain.

Menurut Weinschenk (2011), psikologi desain ada beberapa prinsip yang mempengaruhinya yaitu bagaimana orang melihat (*how people see*), bagaimana orang memfokuskan perhatian (*how people focus their attention*), bagaimana orang membaca (*how people read*), bagaimana orang mengingat (*how people remember*), bagaimana orang berpikir (*how people think*), bagaimana orang merasakan (*how people feel*), bagaimana orang mengambil keputusan (*how people decide*), apa yang memotivasi seseorang (*what motivates people*), orang dapat melakukan kesalahan (*people make mistake*), dan sosialisasi manusia (*people are social animals*). Dari semua prinsip-prinsip yang ada para desainer dapat memperhatikan prinsip tersebut untuk dapat memperhatikan psikologi dalam desain yang ingin dilakukan.

Sebuah penelitian yang dilakukan dengan judul *Penerapan Psikologi Desain pada Desain Interior* oleh Setiawan dan Ruki, (2014) menemukan bahwa penerapan 5W+1H pada konsep desainer akan lebih mempertajam pemikiran para

desainer. Lalu penelitian dengan judul *Peranan Elemen Desain Interior dalam Membentuk Atmosfer Ruang Tunggu Cip Lounge Bandara* oleh Permatasaria dan Nugrahab, (2020) menunjukkan bahwa elemen desain interior berpengaruh dalam membentuk suasana ruangan. Selanjutnya penelitian dengan judul *Analisis Desain Interior pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Studi Komparatif pada Perpustakaan Universitas Negeri Andalas dan Universitas Putra Indonesia YPTK* oleh Ikhsan, (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan elemen yang ada pada kedua perpustakaan yang kurang tepat menyebabkan ruangan tidak enak dipandang mata dan membuat para pengunjung merasa tidak nyaman. Dari hasil penelitian-penelitian tersebut dapat memberikan rekomendasi terkait penggunaan elemen desain interior yang baik dan tepat. Sehingga, penggunaan elemen desain interior tersebut dapat mempengaruhi psikologi dalam desain.

Namun, pada penelitian sebelumnya para peneliti hanya membahas sebagian dari poin-poin psikologi desain dan elemen desain interior dikarenakan objek yang diteliti lebih dominan memakai elemen desain interior dan psikologi desain tertentu. Dari hal tersebut perlu adanya penelitian mendalam pada pengaruh elemen desain interior terhadap psikologi desain pada sebuah ruangan. Dengan demikian, penelitian ini dapat dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari elemen desain interior terhadap psikologi desain pada Dupi Show, Manhattan Urban Market. Pemilihan studi kasus dari penelitian ini dikarenakan Dupi Show di kenal memiliki desain yang *inovatif* dengan berbagai penggunaan elemen desain interior pada setiap ruangan berbeda dan unik yang dapat mempengaruhi psikologi para pengunjung yang datang berkunjung ketempat tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dupi Show yang berada di Manhattan Urban Market Medan merupakan salah satu bagian dari Dupi Indonesia yang memiliki konsep wisata Lighting. Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Apa saja elemen desain interior yang digunakan pada ruangan Dupi Show?

2. Adakah pengaruh elemen desain interior menurut Howard (2011) terhadap prinsip psikologi dalam desain menurut Weinschenk (2011) pada Dupi Show, Manhattan Urban Market, Medan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui elemen desain interior apa saja yang digunakan pada Dupi Show, Manhattan Urban Market, Medan
2. Mengetahui adanya pengaruh elemen desain interior menurut Howard (2011) terhadap prinsip psikologi dalam desain menurut Weinschenk (2011) pada Dupi Show, Manhattan Urban Market, Medan

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat mengisi celah pengetahuan dalam literatur serta pemahaman tentang pengaruh elemen-elemen desain interior terhadap psikologi desain pada Dupi Show, Manhattan Urban Market, Medan.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat ditentukan batasan masalah yang dilampirkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas hanya pada Dupi Show yang berada di Manhattan Urban Market Medan.
2. Penelitian ini berfokus pada pengaruh tujuh elemen desain interior yaitu warna, bentuk, cahaya, garis, pola, tekstur dan ruang terhadap psikologi desain pada Dupi Show yang berada di Manhattan Urban Market Medan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan kerangka penyusunan skripsi dari bab awal hingga bab terakhir.

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi teori, menjelaskan definisi dan pengertian-pengertian yang diambil dari beberapa sumber seperti jurnal dan kutipan buku.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi tentang pelaksanaan penelitian yang menyangkut tentang bahan penelitian, pengambilan sampel berupa kuisioner, langkah penelitian dan analisis lapangan.

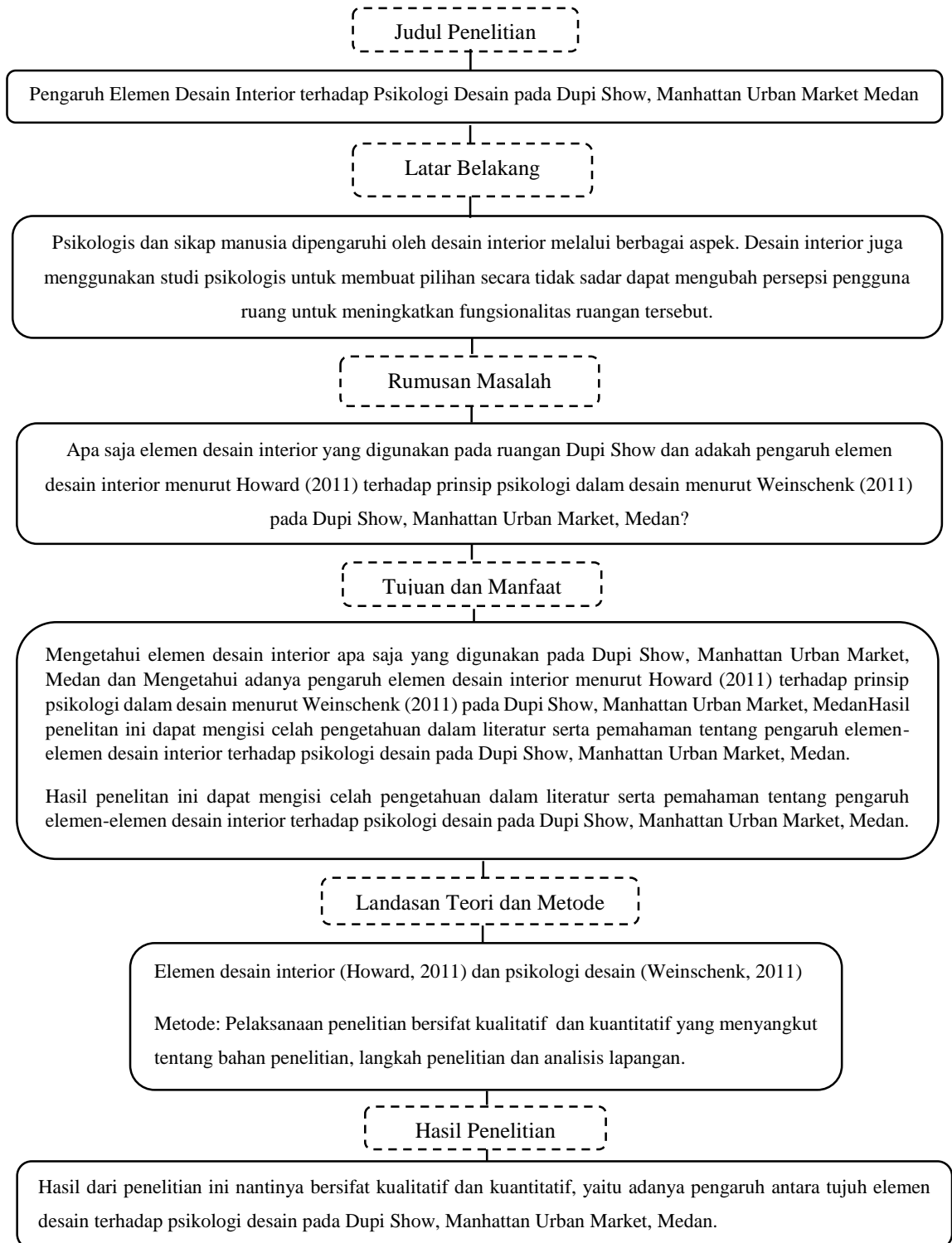
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi pembahasan mengenai lokasi penelitian Dupi Show dan menganalisa pengaruh elemen desain interior terhadap psikologi desain.

5. Bab V Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka penelitian (Analisa penulis, 2024)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Desain Interior

Desain interior mengacu pada denah lantai dan desain ruangan di dalam sebuah bangunan. Kondisi fisik interior dapat melengkapi kebutuhan dasar pengguna pada perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas, memenuhi keinginan dan mengungkapkan ide tindakan pengguna, dan desain interior juga mempengaruhi sikap, kepribadian hingga suasana hati pengguna (Ching, 2011). Desain interior bertujuan untuk mengembangkan fungsi, memperkaya estetika, dan meningkatkan psikologi ruang interior.

Desain interior mempunyai kaitan dengan citra yang diciptakan oleh suatu organisasi atau individu yang memiliki fungsi ruang untuk menampung aktivitas penggunaannya dan menciptakan suasana ruang untuk identitas organisasi, perusahaan atau pemiliknya sendiri, yang kemudian dirasakan oleh pengamatan manusia dan direpresentasikan dengan suatu nilai bagi mereka untuk mempengaruhi desain karakter suatu ruang. Persepsi yang diciptakan individu dalam identifikasi karakter suatu ruang berbeda satu dengan yang lain disebabkan orientasi nilai budaya dan perbedaan latar belakang (Hidjaz, 2004).

Dalam merancang desain interior ada beberapa elemen yaitu warna, bentuk, cahaya, garis, pola, tekstur, dan ruang. Namun ada beberapa elemen yang harus diperhatikan ketika merancangnya, yaitu:

1. Lantai adalah batasan bawah pada sebuah interior ruang.
2. Dinding adalah elemen interior yang berfungsi sebagai penyekat ruang.
3. Langit-langit merupakan pembatas interior yang terdapat pada atas ruang.
4. Elemen estetis yaitu berkaitan dengan prinsip desain seperti proporsi, keseimbangan, skala ruang dan kesatuan ruang.
5. Elemen cahaya yaitu intensitas pencahayaan ruangan.
6. Elemen bukaan seperti pintu, jendela dan ventilasi udara.

Desain interior mempunyai pertimbangan dan integrasi elemen-elemen seperti cat, furnitur, pencahayaan, ventilasi, dan material. Tujuannya untuk menciptakan ruang yang berfungsi menyenangkan dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan tetap mematuhi persyaratan lingkungan, keamanan dan aksesibilitas (Desmet, 2003). Desain interior menggabungkan aspek artistik dan ilmiah dalam meningkatkan ruang interior untuk menciptakan lingkungan yang baik, fungsional, dan visual yang menarik perhatian penggunanya.

2.2 Elemen-Elemen Desain Interior

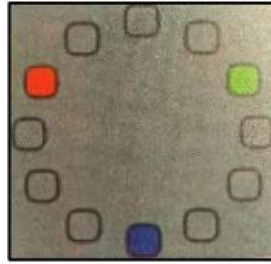
Dalam mendesain sebuah interior ruang agar menghasilkan suasana harmonis dan kenyamanan diperlukan elemen-elemen perancangan interior yaitu warna, bentuk, cahaya, garis, pola, tekstur, dan ruang.

2.2.1 Warna (*Colour*)

Warna secara umum diartikan sebagai sensasi berbeda yang dihasilkan oleh mata dari cara pantulan objek. Di dalam interior warna sangat berpengaruh kuat, *afektif* dan pengaruh yang paling misterius (Cliff & Chabaneix, 2008), seperti halnya ruangan sepenuhnya tertutup dengan warna. Pengalaman-pengalaman warna berakar pada alam sadar dan alam bawah sadar perilaku manusia. Reaksi manusia terhadap warna, kombinasi warna, atau lingkungan berawal dari sifat psikologis dan fisiologis (Manhke, 1996). Beberapa hal yang mempengaruhi pemilihan warna ketika membuat ruang interior tergantung penggunaan tertentu. Penggunaan warna yang hangat, sejuk, netral dapat dipengaruhi oleh faktor iklim, aktivitas, orientasi, dan preferensi pengguna (Pile, 1997). Ada tiga unsur penting dari warna, yaitu benda, mata, dan unsur cahaya. Ada empat pembagian warna (Brewster, 1983), yaitu :

a. Warna primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak terbentuk dari warna-warna lain. Warna primer yaitu warna kuning, biru, dan merah.



Gambar 2.1 Contoh warna primer (Nugroho, 2008)

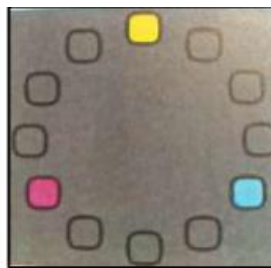
b. Warna sekunder

Warna sekunder adalah perpaduan warna primer dengan perbandingan 1:1 seperti warna jingga yang dihasilkan dari kombinasi warna kuning dan merah, dan warna hijau hasil dari kombinasi warna biru dan kuning.

Tabel 2 1 Percampuran warna (Nugroho, 2008)

Warna 1	Warna 2	Hasil Warna
Merah	Kuning	Oranye
Kuning	Biru	Hijau
Biru	Merah	Ungu

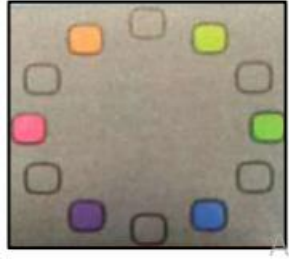
Gambar berikut merupakan contoh roda warna sekunder:



Gambar 2.2 Contoh warna sekunder (Nugroho, 2008)

c. Warna tersier

Warna tersier merupakan gabungan warna primer dan warna sekunder. Misalnya, warna jingga kekuningan yang tercipta dari perpaduan warna kuning dan oranye, sedangkan warna coklat tercipta dari perpaduan kuning dan merah.

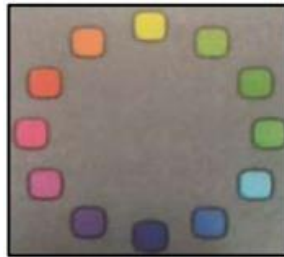


Gambar 2.3 Contoh warna tersier (Nugroho, 2008)

d. Warna neutral

Hasil perpaduan dari tiga warna warna dasar dengan perbandingan 1:1:1.

Warna neutral sering dipakai untuk menetralkan warna yang kontras.



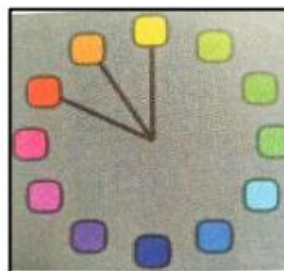
Gambar 2.4 Contoh warna neutral (Nugroho, 2008)

Kombinasi warna adalah percampuran antar warna yang menghasilkan warna yang menarik dan harmonis.

1. Kombinasi warna analog/harmonis

Warna analog adalah kombinasi warna yang bersebelahan pada roda warna.

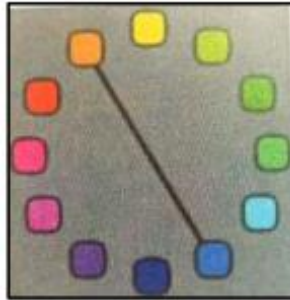
Setiap tiga warna yang berurutan akan terlihat harmonis.



Gambar 2.5 Kombinasi warna-warna analog (Nugroho, 2008)

2. Kombinasi warna komplementer/kontras

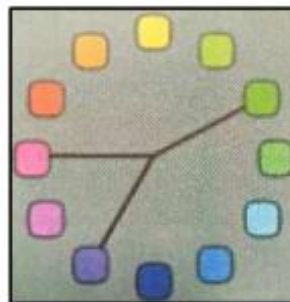
Kombinasi warna yang bersebrangan pada roda warna.



Gambar 2.6 Kombinasi warna-warna kontras (Nugroho, 2008)

3. Kombinasi warna-warna hampir kontras/*split*-komplementer

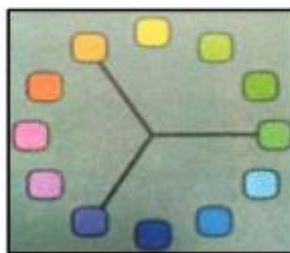
Kombinasi warna yang memiliki kontras visual yang hamper sama dengan kombinasi komplementer, hanya saja perbedaannya menggunakan warna yang berdekatan.



Gambar 2.7 Kombinasi warna-warna hampir kontras (Nugroho, 2008)

4. Kombinasi warna-warna triad

Penggunaan kombinasi tiga warna yang memiliki jarak rata pada roda warna dan menghasilkan efek seimbang.



Gambar 2.8 Kombinasi warna-warna triad (Nugroho, 2008)

5. Kombinasi warna-warna *square*

Kombinasi empat warna yang memiliki jarak sama rata pada roda warna.

Roda warna dibagi menjadi dua yaitu hangat (*warm*) dan dingin (*cool*). Dari beberapa warna merah, oranye, kuning, dan hijau dianggap juga sebagai warna hangat. Warna hangat adalah warna energik dan berani, sehingga dapat memberi efek positif dan negatif. Warna ungu, hijau, biru dan nila adalah warna-warna sejuk. Warna sejuk memiliki efek yang berlawanan dengan warna hangat yaitu mempengaruhi sistem saraf, dengan mengurangi denyut nadi, tekanan darah dan kecepatan pernapasan. Warna putih, hitam, dan abu-abu adalah warna netral.

2.2.2 Bentuk (*Form*)

Bentuk merupakan karakteristik unik dari objek tiga dimensi dalam sebuah ruangan. Bentuk yang baik dapat menghadirkan harmoni dan tambahan bentuk dapat menghadirkan keseimbangan pada ruang. Suatu bentuk memiliki sifat visual berupa lebar, panjang dan kedalaman yang menentukan proporsi bentuk tersebut melalui ukuran yang relatifnya terhadap bentuk lain lingkungannya. Ada dua jenis bentuk fisik secara volumetris yaitu bentuk geometris buatan manusia dan bentuk organik. Bentuk geometris buatan manusia seperti bujur sangkar, silinder dan lingkaran. Sedangkan bentuk organik seperti buatan bentukan alam. Bentuk fisik memiliki kualitas nilai simbolik dan emosional yang kuat.

Ciri-ciri bentuk dipengaruhi oleh keadaan adalah cara kita memandangnya. Bentuk juga merupakan sarana yang memungkinkan kita mengenali dan melihat latar belakang persepsi satu sama lain, yang dalam arsitektur bergantung pada ketajaman penglihatan, bentuk dapat dikenali karena memiliki sifat visual (Ching, 1979), yaitu:

1. Wujud adalah hasil konfigurasi dari permukaan dan sisi bentuk.
2. Dimensi adalah suatu bentuk yang panjang, lebar dan tinggi untuk menentukan proporsinya. Skalanya ditentukan oleh perbandingan ukuran bentuk lain disekitarnya.
3. Warna adalah corak, nada, intensitas pada suatu bentuk. Warna sebagai perbandingan suatu bentuk terhadap lingkungan dan dapat mempengaruhi bobot visualnya.

4. Tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk yang mempengaruhi perasaan seseorang saat menyentuhnya.
5. Posisi adalah letak relatif sebuah bentuk terhadap lingkungannya.
6. Orientasi adalah posisi suatu bentuk terhadap pandangan penglihatan seseorang.
7. *Intarsia* visual adalah konsentrasi dan stabilitas bentuk tergantung pada geometris dan orientasi terhadap bidang dasar dan garis pandangan.

Bentuk dapat diperkuat atau dilemahkan oleh bentuk lain. Bangunan biasanya membutuhkan gabungan beberapa elemen untuk menghasilkan efek yang impresif. Contohnya dengan pengulangan bentuk-bentuk yang sama atau dengan mensejajarkan dua bentuk yang berbeda kemudian dapat menjadi satu komposisi tunggal. Bentuk dapat bergabung yang menghasilkan komposisi koheren dengan persamaan, proporsi atau pengulangan. Bentuk tidak perlu sama dan sebangun untuk mendapatkan kemiripan.

2.2.3 Cahaya (*Lighting*)

Cahaya menghidupkan interior dan penting bagi persepsi manusia terhadap dunia sekitar. Cahaya yang masuk kedalam ruangan ada dua macam, yaitu:

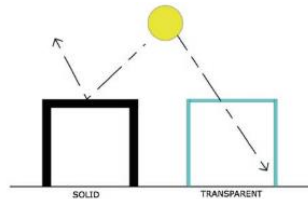
1. Cahaya alami

Cahaya alami merupakan cahaya yang ditimbulkan oleh matahari. Suhu ruangan menjadi naik akibat adanya cahaya matahari yang mengandung radiasi panas masuk kedalam ruangan tersebut.

a. Cahaya matahari

Cahaya matahari dapat menyebabkan kenaikan suhu ruangan dikarenakan radiasi panas yang masuk ke dalam ruangan. Oleh karena itu cahaya matahari semaksimal mungkin diusahakan untuk tidak langsung masuk kedalam ruangan. Salah satu caranya adalah menempatkan jendela di bagian utara dan selatan dan dibatasi untuk penempatan jendela di bagian timur. Cahaya matahari yang masuk setidaknya pada sudut kurang dari 45°

pada pagi hari pukul 07.00-09.00, sedangkan sore hari pada sudut 180° sekitar pukul 16.00.



Gambar 2.9 Contoh matahari (Sully, 2015)

b. Cahaya kubah langit

Cahaya ini banyak dimanfaatkan untuk penerangan ruangan karena tidak membawa radiasi panas sebanyak cahaya matahari secara langsung.



Gambar 2.10 Contoh cahaya kubah langit (Dokumentasi penulis, 2024)

2. Cahaya buatan

Cahaya buatan adalah cahaya yang dihasilkan dari tangan manusia, seperti lampu pijar dan lainnya. Berikut beberapa keuntungan dan kelemahan dari penggunaan cahaya buatan, yaitu:

- a. Keuntungan menggunakan cahaya buatan
 - Cahaya buatan dapat dikendalikan
 - Cahaya buatan tidak dipengaruhi oleh alam
 - Arah jatuhnya cahaya dapat diatur
- b. Kelemahan penggunaan cahaya buatan
 - Cahaya buatan memerlukan biaya yang lebih besar
 - Cahaya buatan kurang baik bagi kesehatan manusia

2.2.4 Garis (*Line*)

Garis merupakan unsur seni yang mengacu pada tanda menerus yang dibuat pada sebuah permukaan. Dua titik bidang yang berbeda jika di sambung menjadi

garis. Garis memiliki panjang, arah dan posisi tetapi tidak memiliki lebar dan tinggi. Garis memiliki dua tipe sebagai berikut:

1. Tipe garis lurus

- a. Vertikal merupakan garis lurus kesamping. Memiliki makna yaitu mengekspresikan stabilitas, kemegahan, kekuatan yang dapat menciptakan suasana yang bermartabat dan memberikan ilusi ketinggian dalam ruang.



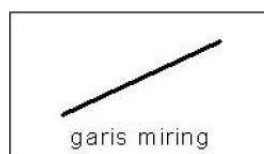
Gambar 2.11 Garis vertikal (Dokumentasi penulis, 2024)

- b. Horizontal merupakan garis lurus keatas ataupun kebawah. Garis horizontal dapat memberi kesan ketenangan, keluasan, relaksasi dan juga dapat memberi kesan lebar pada ruang.



Gambar 2.12 Garis horizontal (Dokumentasi penulis, 2024)

- c. Diagonal merupakan garis yang menghubungkan dua titik dari poligon. Garis ini menunjukkan suasana ketidakstabilan, sesuatu yang bergerak atau dinamika.



Gambar 2.13 Garis diagonal (Dokumentasi penulis, 2024)

2. Tipe garis lengkung (*Curves*)

- a. Lingkaran (*circles and full curves*), garis melengkung kecil yang sangat pendek ini dapat mengekspresikan energi keceriaan, kegembiraan, akan tetapi jika terlalu banyak akan menghasilkan keresahan atau kegelisahan.
- b. Garis Melengkung Penuh dan Lebih Tegas (*voliptuous, full and complex curves*), garis melengkung besar dengan gelombang panjang ini dapat

mengekspresikan efek santai dan lembut dan jika berliku-liku memberikan kesan keindahan, kekayaan atau kemewahan dan kesandiwaraan.

- c. Garis Melengkung yang Lebih Lembut (*softer delicate curved line and shapes*), kurva yang lembut dikombinasikan dengan proporsi yang baik akan memberikan kesan anggun dan kemurnian.

2.2.5 Pola (*Pattern*)

Pola (*pattern*) merupakan desain yang digunakan untuk mempercantik suatu interior huniah, institusi, komersial dan menjadi bagian terpenting dari sebuah interior. Pola sangat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan untuk berjualan, belajar, penyembuhan, berbelanja, makan dan masih banyak perilaku lain yg lebih spesifik. Paparan terhadap efek psikologis dari lingkungan interior berpotensi signifikan, terutama jika ruang tersebut merupakan lingkungan kerja yang sangat sering dipakai sehari-hari.

Dalam beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan para peneliti dapat mengkategorikan desain pola berdasarkan kesederhanaan, kompleksitas, urutan, abstraksi dan kriteria desain lainnya. Beberapa kategori desain pola sebagai berikut:

1. Bunga berupa bunga tradisional, bunga kecil, gaya bunga, karangan bunga dan lainnya.
2. *Botanical* dan alami berupa daun, buah-buahan, pohon, bambu, dan lainnya.
3. Geometris berupa berlian, diagonal, kotak-kotak dan lainnya.
4. Garis berupa garis besar, garis kecil, garis abstrak/bebas dan lain sebagainya.
5. Miniprint grafis dan desain kecil berupa kepingan salju, titik, tunas kecil, api, dan lain sebagainya.
6. Simbol dan medali seperti karangan bunga, busur, bendera dan lainnya
7. Desain keseluruhan gaya berupa motif *moor*, *motif celtic*, ukiran dan lainnya.
8. Abstrak/kontemporer berupa keseluruhan cat air, krayon, sapuan kuas, coretan, efek dicat dan lain sebagainya.
9. Tekstur alami atau efek palsu berupa plester, marmer, kayu, granit, motif modern dan lainnya

10. Material dan efek tekstur seperti permadani, sutra, satin, tenunan, tenunan keranjang dan masih banyak lagi.
11. Gambaran, pembaruan, pemandangan seperti mural seni, lanskap, olahraga, tema anak-anak, hewan dan lainnya
12. Dokumentasi, sejarah, arsitektur, budaya seperti seni bergaya Prancis, Italia, Afrika dan lain sebagainya.
13. Kategori kombinasi desain berupa gaya bebas, garis bunga, garis botani dan lainnya.
14. Bingkai, yaitu korelasi siklus dengan pemakaian pola yang populer tergantung dengan periode waktu sejarah dan budaya tertentu.

Terdapat banyak perbedaan dalam jenis-jenis pola, pengulangan, skala dan kecocokan yang digunakan pada desain interior. Ada perbedaan dalam teknik pencetakan, pembuatan dan teksturnya. Ukuran ruang dan lamanya waktu seseorang terpapar pada suatu desain tertentu mempengaruhi respon terhadap desain tersebut. Pada suatu ruang kamar mandi umum atau restoran, desain pola yang mengganggu akan membuat mereka merasa tidak nyaman dan ingin cepat keluar dari ruangan tersebut.

2.2.6 Tekstur (*Texture*)

Tekstur (*Texture*) merupakan kualitas permukaan material dan pada setiap material memiliki permukaan tekstur yang berbeda (Ballast, 2002). Meskipun setiap material memiliki permukaan tekstur yang berbeda tetapi persepsi tekstur berhubungan dengan kualitas visualnya, dengan lingkungannya, jarak pandang dan pencahayaan, yang dapat mempengaruhi hasil akhir dari material yang dirasakan.

Tekstur dapat berupa aktual dan visual, sebagai berikut:

- a. Tekstur aktual adalah kualitas fisik yang dapat dirasakan dengan sentuhan. Contohnya, kekasaran beton, ketidakjelasan bahan kain wol, marmer yang sudah dipoles menjadi halus, dan lain.
- b. Tekstur visual adalah bayangan tekstur berdasarkan memori ingatan setelah melihatnya.

Tekstur dapat memperkuat konsep desain, membedakan objek permukaan, memodulasi cahaya, dan menambah skala. Penggunaan tekstur dapat menentukan suasana ruangan, seperti penempatan batu pada sebuah ruangan dapat menciptakan suasana alami. Desain interior kontemporer diwujudkan melalui penggunaan material bertekstur halus atau sangat halus, sedangkan desain tradisional menggunakan kain bertekstur tebal dan konstruksi kayu berwarna gelap. Tekstur yang kokoh membuat ruangan terlihat kecil, sedangkan tekstur yang ringan, tipis dan halus memberikan kesan ruangan yang lebar atau besar.

Bahan-bahan material yang akan digunakan dapat mempengaruhi persepsi pembentukan suasana ruang (Suptandar 1999), yaitu:

1. Lantai

- Suasana hangat, contohnya: karpet, serat kayu, parket, dan sebagainya.
- Suasana dingin atau sejuk, contohnya: marmer, keramik, batuan alami, dan sebagainya.
- Bahan marmer memberikan suasana yang indah dan sejuk atau nyaman.
- Bahan keramik memiliki kesan indah, luas dan sejuk.
- Bahan kayu memberikan kesan hangat, alami dan indah

2. Dinding

- Batu, mempunyai beberapa macam yaitu batu kali, batu bata, batako dapat memberi kesan indah, hangat
- Cat, memberikan suasana yang luas, bersih dan rapi.
- *Fiberglass*, penggunaan material ini dapat memberikan efek ruang yang bersih, luas, rapi dan modern.
- *Glass*, memberikan kesan indah dan modern.

3. Plafond

Material *plafond* yang dapat digunakan seperti kayu, *gypsum*, kaca, triplek, dan lainnya. Material triplek dan *gypsum* memberikan kesan rapi, bersih dan sederhana.

2.2.7 Ruang (*Space*)

Ruang merupakan bagian dari bangunan yang berongga, bersela yang berada diantara dua objek lingkup manusia (Surasetja, 2007). Dalam suatu ruang interior, menciptakan harmoni visual melalui keseimbangan ruang sangat penting.

1. Unsur pembentuk ruang

Ruang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia baik psikologis maupun dimensional. Manusia berada di dalam ruang gerak dan menciptakan ruang untuk menyatakan bentuk dunia.

Secara umum, ada tiga elemen pembentuk ruang yaitu:

a. Bidang alas/lantai (*the base plane*)

Lantai adalah pendukung kegiatan disuatu bangunan, secara struktural sudah pasti harus kuat dan awet. Lantai juga merupakan unsur penting disebuah ruang, warna, bentuk, tekstur dan polanya akan menentukan batas-batas ruang dan berfungsi sebagai dasar visual unsur-unsur lain untuk dapat dilihat. Tekstur dan kepadatan material di lantai juga mempengaruhi cara pengguna berjalan di atasnya.

b. Bidang dinding/pembatas (*the vertical space divider*)

Unsur perancangan dinding dapat menyatu dengan lantai ataupun dibuat secara terpisah. Dinding digunakan sebagai latar belakang yang netral untuk unsur lain di dalam ruang atau unsur visual yang aktif didalamnya.

c. Bidang langit-langit/atap (*the overhead plane*)

Atap merupakan unsur pelindung utama dari sebuah bangunan yang berfungsi untuk melindungi bagian dalam bangunan dari pengaruh iklim. Bentuk, penggunaan material pada struktur, peletakan dan cara melintasi ruang diatas penyangga ditentukan secara geometris. Secara visual atap adalah topi dari sebuah bangunan yang dipengaruhi kuat oleh bentuk bangunan dan pembayangan.

2. Hubungan antara penentu keterangkuman dan kualitas ruang

Selain tiga unsur pembentuk ruang, ada beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi terbentuknya ruang. Suatu ruang tidak hanya mempunyai bentuk fisik tetapi juga memiliki kualitas, yang ditentukan oleh faktor-faktor pembentuk

ruang dan biasa disebut dengan faktor-faktor penentu kerangkuman ruang. Hubungan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Hubungan faktor-faktor penentu kerangkuman ruang (Surasetja, 2007)

Penentu Keterangkuman	Kualitas Ruang
Dimensi	Proporsi
	Skala
Wujud	Bentuk
Konfigurasi	Definisi
Permukaan	Warna
Sisi-sisi	Tekstur
	Pola
Bukaan	Tingkat ketertutupan
	Cahaya
	Pandangan

2.3 Pengertian Psikologi Arsitektur

Psikologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang mental dan jiwa, namun tidak secara langsung karena bersifat abstrak dan membatasi manifestasi dan ekspresi jiwa dan mental yaitu tingkah dan kegiatannya.

Secara harfiah pengertian psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang jiwa (Irwanto, dalam Nurlaini, 2016). Menurut Nurlaini (2016), psikologi adalah ilmu yang mempelajari perbuatan dan perilaku manusia, dimana manusia tersebut terikat dengan lingkungannya. Psikologi arsitektur mempunyai tujuan untuk menyelesaikan masalah kemanusiaan dengan lingkungan sekitar untuk mengolah, memperbaiki, membuat dan menjaga lingkungan tersebut sehingga terbentuk kepribadian yang diinginkan. Beberapa istilah dalam psikologi arsitektur yang terikat dengan psikologi lingkungan, yaitu:

1. Evaluasi pasca huni

Evaluasi pasca huni yaitu penilaian sistematis terhadap bangunan, bagaimana keadaan suatu bangunan dan fasilitas yang berfungsi menurut pandangan pengguna.

2. Pemetaan perilaku

Proses pemetaan yang merekam kebiasaan manusia seperti tempat yang sering digunakan untuk berdiri, duduk dan tempat untuk menghabiskan waktu. Pemetaan memiliki dua jenis yaitu pemetaan berdasarkan personal dan pemetaan berdasarkan tempat.

3. Pemetaan kognitif

Pemetaan ini digunakan dalam perencanaan suatu kota, yang memiliki tujuan untuk mengetahui cara suatu kelompok manusia mengetahui suatu tempat, menandai suatu wilayah dan ciri lainnya.

4. Teknik pembedaan simantik

Metode untuk menilai perasaan seseorang terhadap ketertarikan suatu tempat tertentu

5. Mengukur jejak

Mengamati hubungan yang akan terjadi dan saling terikat dengan psikologi lingkungan seperti menilai suatu lingkungan yang terawat atau tidak terawat.

Psikologi arsitektur ataupun arsitektur perilaku adalah penerapan dan pertimbangan perilaku-perilaku manusia dalam suatu rancangan. Faktor yang mempengaruhi prinsip perilaku pengguna bangunan (James, dalam Nurkamalina, 2018), yaitu:

1. Faktor manusia

Manusia memiliki keperluan dasar seperti *psychological need* yaitu keperluan dasar manusia yang bersifat fisik seperti minuman, makanan, dan berpakaian, lalu *safety need* yaitu keperluan merasa aman dengan lingkungan maupun diri sendiri secara fisik atau psikis, lalu *cognitive/aesthetic need* yaitu keperluan untuk berkembang, berekreasi, berfikir agar dapat menambah wawasan dan juga dapat menentukan keindahan membantu pembentukan pola tingkah laku seseorang, dan yang terakhir *affiliation need* yaitu keperluan manusia untuk interaksi sosialisasi terhadap orang lain yang dapat membantu antar sesama manusia.

2. Usia

Pengguna bangunan memiliki usia yang berpengaruh pada perancangan, usia dapat dibedakan menjadi lima kelompok yaitu: balita, yang belum mampu mengendalikan diri sendiri, anak-anak, mempunyai sifat keingintahuan yang lebih besar dan kreatif, remaja, sudah mulai mengetahui keadaan diri sendiri dan memiliki kepribadian yang mantap, dewasa, sudah memiliki kepribadian stabil dan matang, dan lansia, sudah mulai kehilangan beberapa kemampuan fisik ataupun psikis.

3. Jenis kelamin

Jenis kelamin yang berbeda mempengaruhi tingkah laku individu seseorang terhadap proses perancangan seperti, keperluan wanita dan pria yang berbeda.

4. Kelompok pengguna

Mempertimbangkan pola dan fungsi yang berbeda sesuai dengan penggunaannya.

5. Antropometrik

Dimensi dan proporsi manusia yang berbeda dan juga perbedaan karakter fisiologisnya.

6. Kemampuan fisik

Setiap orang memiliki perbedaan fisik dan hal ini dapat disebabkan oleh jenis kelamin dan usia seseorang.

Psikologi lingkungan merupakan ilmu yang mempelajari perilaku yang berhubungan dengan lingkungan fisik (Helmi, 1999). Teori psikologi lingkungan dapat dipengaruhi oleh tradisi disekitar lingkungan tersebut. Ada beberapa prinsip-prinsip yang harus diperhatikan di dalam arsitektur perilaku yaitu manusia dan lingkungan mampu berkomunikasi, memberikan kenyamanan dan kesenangan pada aktivitas pengguna, memenuhi komposisi dan nilai estetika bentuk (Wicaksono, dalam Hidayat et al., 2019). Merancang bangunan dalam konsep arsitektur perilaku harus memperhatikan beberapa hal agar bangunan dapat berfungsi dengan baik, seperti berikut:

- a. Kegiatan apa yang ditampung dalam bangunan tersebut.
- b. Fleksibilitas apa yang diperlukan pada setiap kegiatan.
- c. Kegiatan apa saja yang mempengaruhi dan dipengaruhi.

d. Latar belakang atau sasaran dari pengguna ruang.

Menurut Setiawan (Wijayanti et al., 2019) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku manusia dengan hubungannya jika terjadi perubahan setting yang sesuai dengan kegiatan, sebagai berikut:

1. Ruang

Fungsi dan kegunaan dari ruang dapat mempengaruhi kepribadian manusia.

2. Ukuran dan bentuk

Kepribadian pengguna ruang dapat dipengaruhi oleh ukuran dan bentuk dari sebuah ruangan.

3. Warna

Suasana dan karakteristik ruangan dapat dipengaruhi oleh bagaimana cara pemilihan warna yang baik.

4. Perabot dan penataannya

Perabotan yang digunakan harus disesuaikan dengan aktivitas yang akan ada di ruangan tersebut agar memberikan kesan yang baik.

5. Suara, temperatur serta pencahayaan

Suara yang ada di ruangan dapat diukur dengan desibel, tidak boleh terlalu keras begitupun juga dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi pengguna ruang.

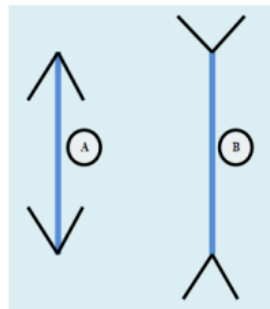
2.4 Prinsip-Prinsip Psikologi dalam Desain

Psikologi desain adalah bagian dalam bidang psikologi lingkungan yang mempelajari kondisi lingkungan interior. Studi langsung tentang hubungan antara lingkungan, dan bagaimana lingkungan dapat berpengaruh terhadap perilaku penggunanya, untuk memaksimalkan pengaruh positif dalam hubungan tersebut. Melalui psikologi desain interior, kita dapat meningkatkan kinerja dan efisiensi ruang serta kesejahteraan penggunanya (Setiawan & Ruki, 2014)

Dalam penerapan desain harus memperhatikan 10 prinsip psikologi desain berdasarkan teori Weinschenk (2011), yaitu:

2.4.1 Bagaimana orang melihat (*how people see*)

Penglihatan mengalahkan semua indera. Separuh sumber daya otak didedikasikan untuk melihat dan menafsirkan apa yang kita lihat. Secara fisik penglihatan mata manusia hanyalah satu bagian dari cerita. Gambar yang masuk ke otak diubah dan ditafsirkan, dengan kata lain yang akan melihat adalah otak manusia. Apa yang dilihat bukan selalu apa yang akan diterima oleh otak karena yang terlihat oleh mata manusia dapat diartikan berbeda (Weinschenk, 2011).



Gambar 2.14 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi (Setiawan & Ruki, 2014)

Dari gambar 2.14 terlihat bahwa garis A lebih panjang dari garis B. Pada kenyataannya garis A dapat memberikan persepsi yang berbeda. Apa yang manusia lihat belum tentu dengan apa yang manusia yang lain lihat. Hal ini tergantung dengan latar belakang, pengetahuan, keakraban dengan harapan dan apa yang manusia tersebut lihat. Manusia dapat membujuk manusia lain untuk melihat sesuatu dengan cara tertentu sesuai dengan cara penyajian tersendiri.

Dalam hal ini dapat berfungsi memberikan kesan ruang (*spatial*) baik itu tinggi/rendah dan luas/sempit. Selain ruang ada juga bidang yang lebih menarik dengan warna, bentuk, *pattern*, *texture*, garis, dan cahaya.

2.4.2 Bagaimana orang memfokuskan perhatian (*how people focus their attention*)

Pada setiap desain memiliki maksud dan tujuannya masing-masing. Contohnya, sebuah desain kemasan, kemasan produk tersebut terkesan dlebih-lebihkan agar dapat menarik konsumen untuk memerhatikan dan juga membelinya.

Begitu pula pada desain suatu interior di sebuah *public space*. Contohnya seperti interior toko pakaian harus memberikan rasa ketertarikan kepada calon pembeli dengan membuat etalase atau tempat pajangan benda yang akan dijual.

Dengan ilmu tambahan, seperti tata pajang (*visual merchandise*), maka seorang desainer harus mampu membuat ruangan agar tidak terlihat monoton ataupun membosankan.

Tujuan dari bagaimana orang memfokuskan perhatian adalah untuk menampilkan suatu desain interior sesuai target yaitu menarik fokus dari calon pembeli untuk masuk kedalamnya.



Gambar 2.15 Contoh gambar yang dapat menarik perhatian ilusi (Setiawan & Ruki, 2014)

Dari gambar interior tersebut, lorong yang tadinya terkesan membosankan lalu dapat terlihat menarik hanya dengan menambahkan konsep grafis dan pewarnaan yang membuat area lorong tersebut lebih terkesan bervolume dan pastinya akan menarik perhatian seseorang untuk mendekati area lorong tersebut.

2.4.3 Bagaimana orang membaca (*how people read*)

Sebagian dari orang lebih memilih untuk membaca tulisan pendek. Sedangkan menurut penelitian, seseorang lebih cepat membaca paragraf yang lebih panjang.

KOMPAS.com - Studio arsitektur asal Belanda, NL Architects, baru saja menyelesaikan bangunan apartemen unik di Rotterdam, Belanda. Para desainer yang terlibat dalam pembuatan apartemen ini memberinya nama "Kuilje", nama karakter detektif fiksi Tintin dalam bahasa Belanda.

Pemberian nama itu dilatarbelakangi oleh susunan lima lantai teratas di apartemen yang dibuat bertingkat seperti tangga. Menurut para desainer, lantai-lantai tersebut mirip dengan "jambul Tintin".

Sebenarnya, nama resmi apartemen tersebut adalah B05. B05 adalah bagian dalam seri tujuh desain bagi sebuah area residensial di Rotterdam, Belanda, bernama Nieuw-Crooswijk. Nieuw-Crooswijk secara strategis berada tidak jauh dari pusat kota dan taman cantik Kralingse Bos.

Menurut rilis yang dipublikasikan Dezeer, sebagian besar area residensial ini sudah dihancurkan dan tidak lama lagi akan dibangun kembali. Tujuh studio arsitektur diundang untuk berkontribusi dalam proyek pembuatan apartemen-apartemen ini, termasuk NL Architects.

Pada proyek ini setiap arsitek didorong untuk memberikan ciri khas pada hunian yang mereka buat. Hal ini bertujuan untuk memberikan tampilan fasad berbeda. Khusus untuk Kuilje, para desainer sepakat untuk memberinya warna hijau kebiruan pada fasadnya.

TERKAIT:

- [Pilih Memperbaiki atau Membeli Perabot Baru?](#)
- [Pertamina Energy Tower, Nomor 9 Tertinggi di Dunia!](#)
- [Rangka Atap Bermasalah, Risikonya Bocor...](#)
- [Keren... Beginilah Gaya "Vintage" Kantor Instagram!](#)
- [China Larang Penjualan Lahan Desa untuk Properti](#)

Orang Lebih memilih *short line length*

Orang lebih cepat membaca dengan tipe tulisan yang lebih panjang

Gambar 2.16 Contoh dari bagaimana orang membaca (Setiawan & Ruki, 2014)

Untuk pendekatan pada bidang interior, ada baiknya desain *signage* juga harus diperhatikan karena berpengaruh pada informasi yang akan diberikan kepada klien yang masuk kedalam interior tertentu. Terutama pada fasilitas publik, *signage* akan menjadi penting ketika berkaitan dengan prosedur keselamatan yang mudah dibaca, dan posisinya lebih mudah untuk dilihat.

2.4.4 Bagaimana orang mengingat (*how people remember*)

Ada sebagian orang yang dapat mengingat logo, lambang ataupun bentuk yang dapat dibandingkan dengan kata-kata. Namun, ada beberapa kata yang lebih mudah diingat secara jangka panjang seperti kursi, pintu, jendela, dan meja dibandingkan dengan kata abstrak seperti keadilan, demokratis, dan lain sebagainya.



Gambar 2.17 Contoh interior di *public space* yang mudah diingat (Setiawan & Ruki, 2014)

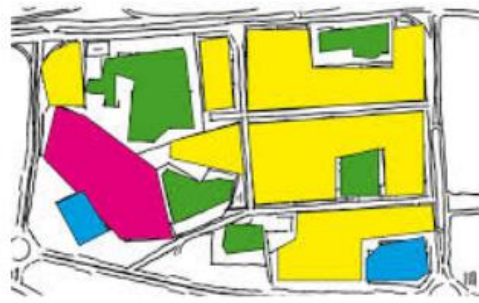
Pengulangan (*rhymes*) lebih mudah diingat dan terkadang beberapa *dot* dapat dipakai dalam membantu orang untuk mengingat. Suatu elemen desain interior seperti warna dan garis sangat membantu dalam pembentukan *image* atau branding suatu interior pada sebuah *public space*.

2.4.5 Bagaimana orang berpikir (*how people think*)

Poin penting desainer dalam mengetahui cara orang berpikir dan membaca pikiran klien dalam menentukan apa yang mereka inginkan sebagai berikut:

1. Orang lebih baik dalam belajar. Contohnya, desainer sebaiknya menjelaskan contoh dan perumpamaan dari sebuah konsep yang akan digunakan.

2. Orang lebih mudah menerima informasi dengan cara bercerita. Contohnya, desainer membuat *story board* atau *mood board* untuk menjelaskan ide di dalam tim desainnya.
3. Orang lebih menyukai sesuatu yang dikategorikan. Contohnya, sebuah interior dilakukan pembagian zona untuk memudahkan pembagian dari konsep dan penghitungan kapasitas ruang yang ada.



Gambar 2.18 Contoh diagram *bubble* pembagian zona pada sebuah interior
(Setiawan & Ruki, 2014)

4. Suatu budaya yang dapat membuat orang berpikir dengan cara yang berbeda, dikarenakan pengaruh latar belakang tempat pertumbuhan dewasa.

2.4.6 Bagaimana orang merasakan (*how people feel*)

Berikut tabel lima pancaindra yaitu penciuman, penglihatan, perbaaan, pendengaran, dan pengecapn beserta contohnya:

Tabel 2.3 Pancaindra (Setiawan & Ruki, 2014)

Panca Indera	Contoh
Penciuman	Suatu aroma atau parfume yang khas dapat membangkitkan emosi dan juga memori terhadap orang tersebut yang akan dapat memberikan kesan tersendiri.
Penglihatan	Tampilan visual merupakan hal penting pada penilaian sebuah interior dikarenakan adanya nilai estetika menurut pribadi tersendiri.

Perabaan	Tekstur pada sebuah interior memberikan kesan mewah, seperti pemakaian sofa jenis tekstur kain yang halus lebih mahal dibandingkan jenis tekstur kain yang kasar.
Pendengaran	Mendengarkan musik dapat melepaskan <i>dopamine</i> didalam otak, maka pada sebuah interior seperti toko diperlukannya suatu efek music.
Pengecap	Indra pengecap yaitu sesuatu yang dapat dirasakan lidah untuk sebuah masakan atau rasa.

2.4.7 Bagaimana orang mengambil keputusan (*how people decide*)

Ada dua tindakan manusia dalam mengambil keputusan yaitu secara sadar dan juga secara tidak sadar sebagai berikut:

1. Membuat keputusan secara sadar

Saat seseorang memikirkan untuk membeli sebuah televisi. Dia akan melakukan research tentang tv yang akan dibelinya dan cara termudah yang dapat dilakukan adalah melalui internet.

2. Membuat keputusan secara tidak sadar

Ketika seorang teman yang selalu mengundang untuk datang kerumahnya. Maka secara tidak langsung kita akan meminta kembali teman tersebut untuk datang kerumah kita sebagai reaksi timbal balik.

Hampir semua proses mental dalam keadaan yang tidak sadar, begitu juga dengan keputusan-keputusan yang dilakukan. Akan tetapi tidak selalu bersifat irasional atau salah. Seseorang akan dihadapkan dengan jutaan data yang masuk ke dalam otak setiap detiknya dan kesadaran jiwa tidak akan memproses semuanya. Ketidaksadaran akan membuat proses data tersebut dalam mengambil keputusan sesuai dengan *guidelines* dan aturan yang sudah menjadi *interest* selama ini.

Dalam mendesain sesuatu yang membuat terjadinya desakan orang lain untuk mengambil tindakan tertentu, maka desainer tersebut harus mengetahui motivasi atau dorongan ketidaksadaran dari target marketnya sendiri. Ketika seseorang memberitahukan alasan mereka dalam sebuah keputusan, kita dapat berpikir *skeptic* tentang hal itu. Karena pengambilan keputusan bersifat tidak sadar, dan mereka

tidak sadar alasan apa yang membuatnya untuk mengambil keputusan tersebut. Walaupun seseorang mengambil keputusan berdasarkan faktor ketidaksadaran, mereka juga menginginkan alasan yang rasional dan logis. Jadi desainer harus tetap memikirkan alasan yang rasional dan logis.

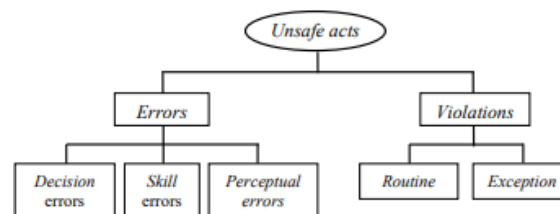
2.4.8 Apa yang memotivasi seseorang (*what motivates people*)

Pada dunia desain, terdapat banyak sekali hal yang harus diperhatikan. Salah satunya motivasi target market dalam memilih sesuatu. Ketika seorang designer menginterview orang terhadap bagaimana orang tersebut akan menggunakan hasil karyanya, maka berhati-hatilah saat menganalisa hasilnya. Setiap orang memiliki tendensi untuk berpikir hal apa yang akan orang lakukan, berdasarkan personal seseorang dan faktor situasionalnya. Diharapkan untuk melakukan *cross-check* pada diri sendiri.

Ketika merancang sebuah interior, desainer harus benar-benar mengetahui apa yang diinginkan oleh klien. Tidak hanya cocok atau bagus menurut desainer, tetapi sesuatu yang paling penting dibutuhkan saat menggunakan hasil rancangannya. Kemudian hal dasar tersebut dapat disempurnakan dengan elemen estetis seperti *form follow function* dan *aesthetic follow function*.

2.4.9 Orang dapat melakukan kesalahan (*people make mistake*)

Dalam dunia desain, sebuah karya atau produk yang dihasilkan dan digunakan oleh customer, dapat terjadi kesalahan dalam pemakaian dan penggunaannya. Maka dari itu diperlukannya tes pemakaian, pendataan kemudian dilakukannya perbaikan hasil yang negatif dan segera menanggulangnya. Sesuatu yang error dapat berujung kepada hasil yang positif dan netral (Linden, 2001)



Gambar 2.19 Contoh tipe *error* HFACS atau *Human Factors Analysis and Classification System* (Setiawan & Ruki, 2014)

Menurut penelitian dua orang psikologis yaitu seseorang yang dapat melakukan kesalahan lebih banyak didalam tekanan. Maka dari itu terkadang desainer atau orang yang membutuhkan kreativitas tinggi memerlukan lingkungan yang tidak didalam tekanan.

2.4.10 Sosialisasi manusia (*people are social animals*)

Terkadang manusia menganggap tidak pentingnya kehidupan sosial. Manusia akan menggunakan apa yang ada disekitar mereka untuk menjadi sosial termasuk juga ruang, tempat tinggal dan benda pribadi sebagai identitas personal. Aristoteles mengatakan secara ilmiah manusia pada dasarnya adalah hewan sosial, individu yang tidak sosial dan tidak sengaja berada dibawah perhatian lebih dari manusia. Masyarakat adalah sesuatu yang mendahului individu. Siapapun yang tidak dapat menjalani kehidupan mandiri sehingga tidak diperlukan kebersamaan dan jika tidak menjadi bagian manusia dapat dikatakan sebagai binatang atau dewa.

Bidang interior ini dipakai dengan mengkategorikan ruangan menjadi, area zona yang berbeda yaitu zona private, zona semi-private, zona publik, zona semi-publik, dan zona servis. Selain dari zona publik diperlukannya area untuk tempat berkumpul agar adanya interaksi sosial pada area zona tersebut. Untuk proses interaksi tersebut diperlukannya sarana penunjang seperti, tepat duduk dan lainnya. Dengan begitu secara psikologis, manusia dapat berinteraksi secara alami.

2.5 Penelitian Terdahulu

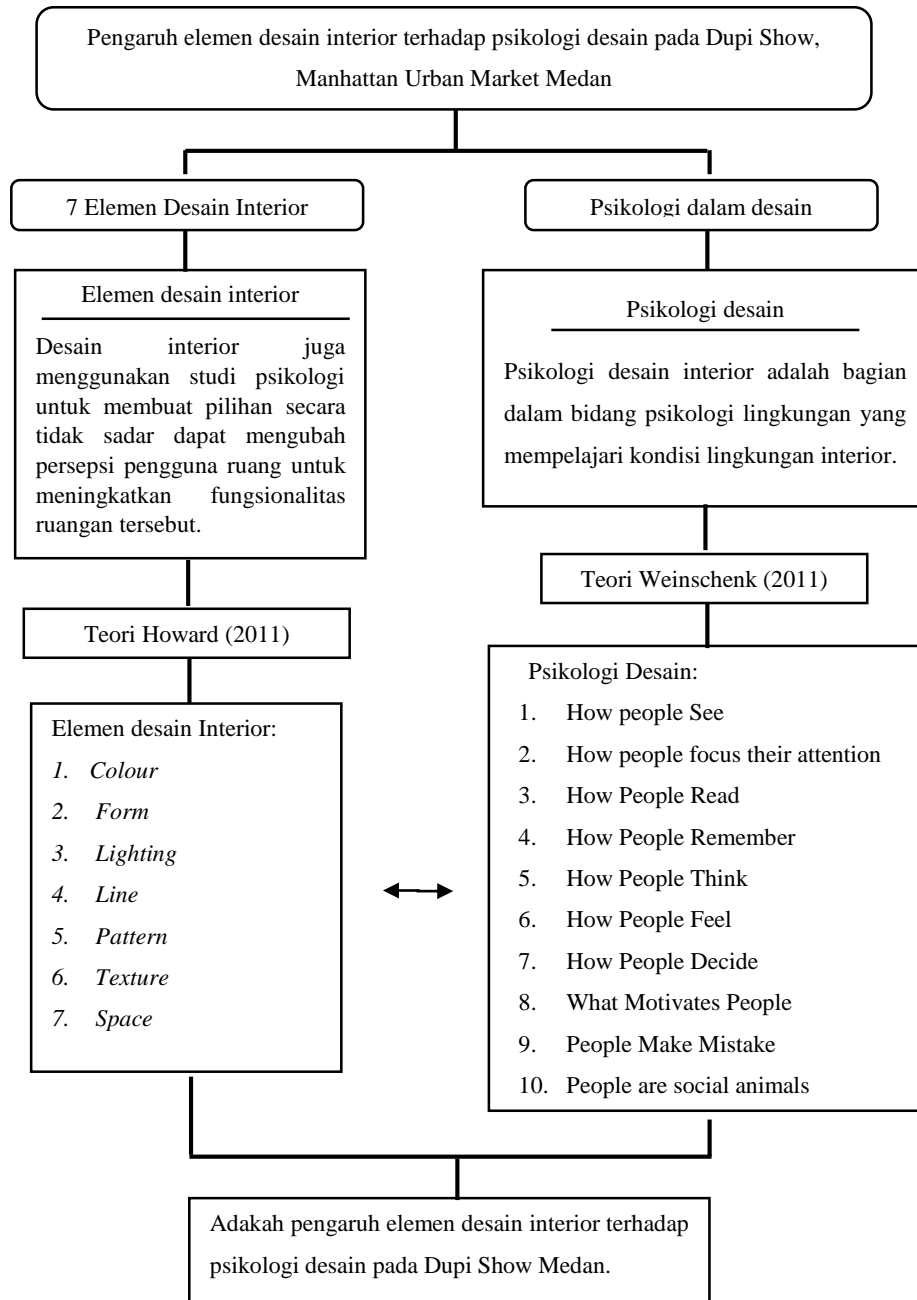
Berikut tabel untuk data pendukung penelitian ini, yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti.

Tabel 2.4 Penelitian terdahulu (Analisa penulis, 2024)

NO	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Tinjauan Sensory Branding dan Psikologi Desain Kedai Kopi Kekinian terhadap Perilaku Konsumen (Studi Kasus: Mojo Coffee) (Aryani, 2019)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan budaya minum kopi sebagai bagian gaya hidup anak muda dan pengaruhnya terhadap perkembangan kedai gerai kopi kekinian dalam hal desain.	Dua poin psikologi desain yaitu poin ke-6 (<i>how people feel</i>) dan poin ke-10 (<i>people are social animals</i>)	Metode desk/secondary research	Elemen visual, rasa, suara dan material tekstur yang sesuai dengan target pasar terus dikembangkan pemilik usaha untuk memperdalam pengalaman konsumen.
2	Penerapan Psikologi Desain pada Elemen Desain Interior (Setiawan & Ruki, 2014)	Memperkenalkan psikologi desain terapan ini kepada desainer interior sehingga meminimalkan keputusan desain yang kurang baik.	Psikologi desain yaitu bagaimana orang melihat (<i>how people see</i>), bagaimana orang memfokuskan perhatian (<i>how people focus their attention</i>), bagaimana orang membaca (<i>how people read</i>), bagaimana orang mengingat (<i>how people remember</i>), bagaimana orang berpikir (<i>how people think</i>), bagaimana orang merasakan (<i>how people feel</i>), bagaimana orang mengambil keputusan (<i>how people decide</i>), apa yang memotivasi seseorang (<i>what motivates people</i>), orang dapat melakukan kesalahan (<i>people make mistake</i>), manusia adalah makhluk sosial (<i>people are social animals</i>).	Penelitian desk research	Hasil akhir yang ingin dicapai oleh desainer harus canggih dalam berbagai faktor. Setelah menerapkan 5W+1H pada konsep desainer, pemenuhan poin-poin psikologi desain akan semakin mempertajam pemikiran desainer.
3	Peranan Elemen Desain Interior dalam Membentuk Atmosfer Ruang Tunggu CIP Lounge Bandara (Permatasaria & Nugrahab, 2020)	Diharapkan dapat dijadikan <i>guidance</i> standarisasi persyaratan fasilitas perencanaan desain interior CIP Lounge pada Bandara di Indonesia sehingga kontribusi penelitian terhadap ilmu pengetahuan bisa dijadikan acuan tidak hanya sebagai bahan pengajaran bagi mahasiswa desain interior untuk merancang desain interior suatu CIP Lounge Bandara, tetapi juga bisa	Elemen dasar desain interior	Metode Kualitatif	Elemen desain yang berpengaruh dalam membentuk atmosfer interior CIP Lounge yaitu elemen dasar desain garis, bentuk, warna pada bidang, tekstur pada bidang, cahaya. Elemen pengisi ruang berupa perabot dan furnitur ruangan dari sudut pandang visual, pencahayaan, penghawaan, aroma, aspek saling

		digunakan oleh para praktisi dalam merancang sebuah CIP Lounge.				mendukung menjadi ciri suasana didalam ruang tunggu CIP Lounge.
5	Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang terhadap Suasana dan Karakter Interior Lobi Hotel Artotel Surabaya (Chressetianto, 2013)	Mengetahui elemen pembentuk ruang dapat mempengaruhi suasana dan karakter ruang.	Elemen pembentuk ruang	Metode kualitatif		Karakter ceria juga tercermin pada penggunaan warna dan bentuk pada aksesoris di area lobi. Lobi yang seharusnya memiliki karakter tenang, sudah dapat tercapai dengan baik. Selain karakter tenang, area ini juga memiliki karakter ceria sehingga tercipta suasana lebih kreatif dan pengunjung tidak bosan saat menunggu.
6	Analisis Desain Interior Pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Komparatif Pada Perpustakaan Universitas Negeri Andalas dan Universitas Putra Indonesia YPTK (Ikhsan, 2020)	Membandingkan dan membahas tentang desain interior antara kedua perpustakaan, apakah interior tersebut sesuai dengan kenyamanan dan standar-standar yang telah ditetapkan.	Elemen desain Interior	Metode kualitatif.		Penggunaan elemen yang ada pada kedua perpustakaan yaitu garis, warna, cahaya, bentuk, bidang, ruang, dan tekstur. Interior yang digunakan tidak sejuk dipandang mata dan tidak nyaman maka interior tersebut perlu ditata kembali.

2.6 Kerangka Teoritis



Gambar 2.20 Kerangka teoritis (Analisa penulis, 2024)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara untuk memahami dan mempelajari suatu objek yang akan digunakan untuk penelitian. Penelitian merupakan suatu proses sistematis yang memerlukan metode sebagai bahan untuk memudahkan tercapainya hasil melalui penelitian. Hasil tersebut dijadikan bahan pemecahan masalah dari rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian.

3.1 Jenis Penelitian dan Sumber Data

Jenis penelitian yang digunakan yaitu studi kasus (*case studies*). Studi kasus dalam penelitian ini merupakan analisa mendalam terhadap suatu objek pada suatu titik waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran utuh tentang penggunaan elemen desain interior dan adanya pengaruh elemen desain interior terhadap psikologi desain. Seperti halnya pengumpulan data dengan metode kualitatif pada rumusan masalah pertama dengan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan *studi literature*. Sedangkan, metode kuantitatif juga digunakan dalam penelitian ini pada rumusan masalah ke-dua dengan data yang diperoleh dari kuisisioner (angket). Sumber data yang digunakan adalah:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diambil langsung oleh peneliti dari sumber asli yaitu konsumen/pengunjung yang akan dijadikan responden melalui kuisisioner secara terbuka.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil sebagai pendukung dari sumber pertama berdasarkan buku, jurnal ataupun dokumen-dokumen lain yang terkait dengan masalah penelitian.

3.2 Subjek/Objek/Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan karena adanya subjek dan objek sebagian sumber data untuk di analisa. Serta lokasi yang mendukung berjalannya penelitian.

3.2.1 Subjek Penelitian

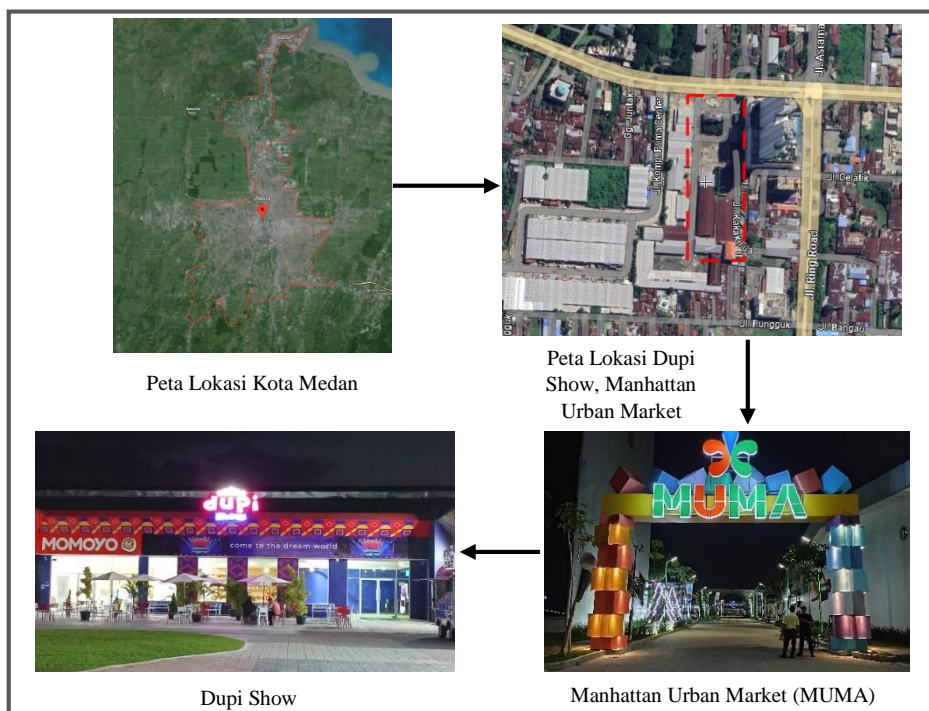
Subjek penelitian ini adalah responden dari pengunjung yang ada di Dupi Show, Manhattan Urban Market Medan.

3.2.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Wahana Rekreasi Lighting Dupi Show, Manhattan Urban Market Medan.

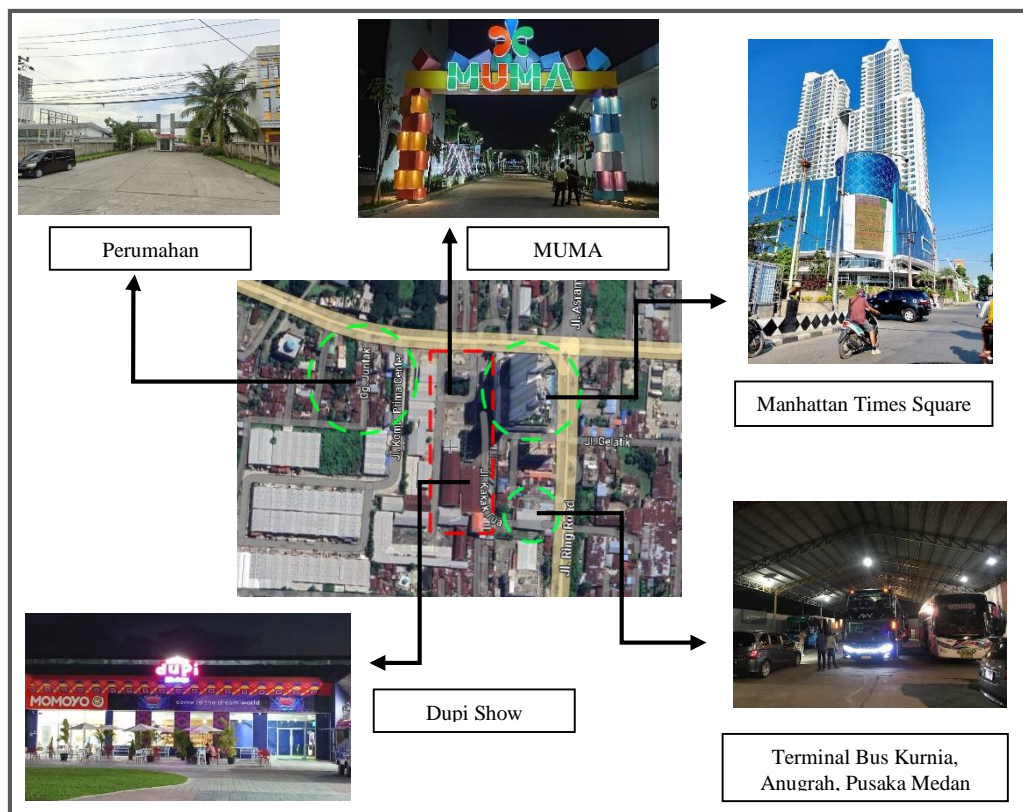
3.2.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dupi Show menjadi daya tarik baru didalam area Manhattan Urban Market (MUMA), Medan, Sumatera Utara. Dupi Show memiliki 6 spot tema yaitu, *light tunnel*, *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif, *immersive light*, dan *mirror maze*.



Gambar 3.1 Peta lokasi penelitian (Scribblemaps, 2024)

Lokasi penelitian ini mengambil sebuah wahana *lighting* yang berada di kota Medan. Wahana *lighting* ini bernama Dupi Indonesia atau biasa disebut Dupi Show. Dupi Show merupakan cabang yang berada di Kota Medan dari perusahaan Dupi Indonesia. Dupi Show berada di Jl. Gatot Subroto KM 6,7 Nomor 100, Kota Medan, Sumatera Utara.



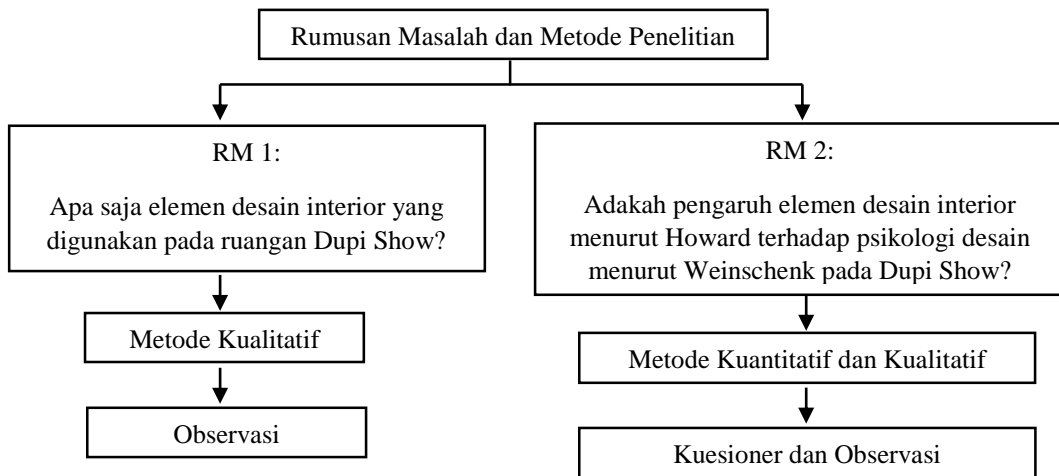
Gambar 3.2 Area sekeliling lokasi penelitian (Scribblemaps, 2024)

Area sekitar lokasi penelitian merupakan bangunan publik dan rumah tinggal masyarakat. Bangunan sekitar lokasi yaitu:

1. Bangunan depan lokasi yaitu Manhattan Urban Market.
2. Bangunan kanan lokasi yaitu Manhattan Times Square dan Terminal Bus Kurnia, Anugerah, Pusaka Medan
3. Bangunan kiri lokasi yaitu permukiman rumah tinggal masyarakat.

3.3 Metode Penelitian dan Pengumpulan Data

Metode yang akan dipakai pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif yaitu penelitian dengan analisa mendalam. Metode kuantitatif adalah metode yang memerlukan perencanaan yang matang dalam pengumpulan data, pemilihan sampel dan analisis statistik untuk memastikan validitas dan realibilitas dari hasil penelitian. Berikut bagan metode yang digunakan pada penelitian ini:



Gambar 3.3 Bagan Metode Penelitian (Analisa Penulis, 2024)

Teknik yang digunakan dalam mendapatkan data pada penelitian ini mencakup:

1. Studi pustaka yaitu mencari data dan teori terkait dengan prinsip psikologi dalam desain dan elemen-elemen dalam desain interior yang kemudian akan dikembangkan menjadi sebuah penelitian baru.
2. Observasi yaitu mengamati dan mengobservasi objek yang sudah ditentukan untuk penelitian.
3. Dokumentasi yaitu dokumentasi secara keseluruhan bagian dalam bangunan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dokumentasi juga melalui proses pemahaman jalannya penelitian yang dibutuhkan untuk melengkapi data.
4. Kuesioner (angket) yaitu menyebarkan kuesioner kepada pengunjung Dupi Show yang menjadi populasi ataupun sampel pada penelitian ini.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah dua hal yang saling berkaitan. Sampel penelitian yaitu bagian dari populasi.

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh individu dalam wilayah penelitian yang dijadikan subjek penelitian. Populasi pada penelitian ini yaitu pengunjung Dupi Show, Manhattan Urban Market Medan. Dupi Show menggunakan durasi 30 menit per sesi dalam melakukan tur pengunjung. Pada setiap sesinya ada 15 orang yang akan menjelajahi seluruh isi ruangan yang ada di dalamnya. Rata-rata pengunjung dalam sehari pada Dupi Show ini berjumlah 200 orang/pengunjung.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang ada pada populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini diambil dari pengunjung/responden dari Dupi Show. Responden yang terpilih berasal dari perhitungan menggunakan rumus Slovin. Rumus ini digunakan ketika suatu penelitian memiliki populasi dengan jumlah yang terbatas.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Gambar 3.4 Rumus Slovin

Dimana:

n = Sampel

N = Populasi

e = Perkiraan tingkat kesalahan (yang dapat ditoleransi yaitu 0.5 atau 5%)

Berdasarkan perhitungan melalui rumus Slovin diatas sampel yang dapat diambil yaitu 109 orang atau responden dari 200 populasi. Teknik pengambilan data menggunakan teknik aksidental, dimana teknik pengambilan sampel ini berdasarkan orang yang ditemui peneliti dilihat dari kecocokan dengan sumber data yang dapat dijadikan sampel.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan hal yang ditetapkan peneliti untuk diteliti dan dipelajari sehingga menghasilkan informasi untuk mendapatkan hasil kesimpulan. Berikut tabel variabel pada penelitian ini:

Tabel 3.1 Variabel penelitian (Analisa penulis, 2024)

Variabel		Sub Variabel
Elemen Desain Interior	Variabel Bebas	1. Warna (<i>Colour</i>)
		2. Bentuk (<i>Form</i>)
		3. Cahaya (<i>Lighting</i>)
		4. Garis (<i>Line</i>)
		5. Pola (<i>Pattern</i>)
		6. Tekstur (<i>Texture</i>)
		7. Ruang (<i>Space</i>)
Psikologi Desain	Variabel Terikat	1. <i>How people See</i>
		2. <i>How people focus their attention</i>
		3. <i>How People Read</i>
		4. <i>How People Remember</i>
		5. <i>How People Think</i>
		6. <i>How People Feel</i>
		7. <i>How People Decide</i>
		8. <i>What Motivates People</i>
		9. <i>People Make Mistake</i>
		10. <i>People are social animals</i>

Penelitian ini memiliki dua variabel, sebagai berikut:

1. Variabel independen

Variabel independen ataupun variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel dependen. Pada penelitian ini variabel independen atau variabel X yaitu elemen desain interior sebagai X.

2. Variabel dependen

Variabel dependen ataupun variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Pada penelitian ini variabel dependen atau variabel Y yaitu psikologi desain sebagai Y.

3.6 Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang akan digunakan pada instrumen penelitian ini yaitu skala likert. Skala likert adalah skala yang dipakai untuk mengukur data kuantitatif yang berupa respon positif maupun respon negatif dalam segi pendapat, sikap dan persepsi pengunjung. Pada skala likert ini ada lima kategori jawaban dari kemungkinan jawaban responden. Berikut contoh jawaban dan skor skala pengukuran likert:

Tabel 3.2 Contoh jawaban skala likert (Sugiyono, 2015)

Kategori Jawaban	Skor
Sangat menarik	5
Menarik	4
Netral	3
Tidak menarik	2
Sangat tidak menarik	1

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data seperti pertanyaan wawancara dan kuisisioner. Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan kuisisioner secara tertutup.

Penelitian ini menggunakan variabel seperti prinsip psikologi desain dan elemen desain interior. Pada penyusunannya melakukan penentuan objek dan aspek-aspek yang akan diukur, membuat pertanyaan kuisisioner, dan mengadakan uji coba.

Berikut tabel instrumen penelitian yang dibuat berdasarkan indikator variabel penelitian yang sudah ada.

Tabel 3.3 Instrumen penelitian (Analisa penulis, 2024)

Variabel	Indikator Variabel	Instrumen
Elemen Desain Interior	Warna	X.P1 Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>light tunnel</i> ?
		X.P2 Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>under the sea</i> ?
		X.P3 Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>internet celebrity area</i> ?
		X.P4 Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang instalasi interaktif?
		X.P5 Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>immersive light</i> ?
		X.P6 Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>mirror maze</i> ?
	Bentuk	X.P7 Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>light tunnel</i> ?
		X.P8 Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>under the sea</i> ?
		X.P9 Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>internet celebrity area</i> ?
		X.P10 Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan instalasi interaktif?
		X.P11 Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>immersive light</i> ?
		X.P12 Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>mirror maze</i> ?
	Cahaya	X.P13 Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>light tunnel</i> mempengaruhi suasana hati anda?
		X.P14 Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>under the sea</i> mempengaruhi suasana hati anda?
		X.P15 Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>internet celebrity area</i> mempengaruhi suasana hati anda?
		X.P16 Bagaimana pencahayaan di ruangan instalasi interaktif mempengaruhi suasana hati anda?
		X.P17 Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>immersive light</i> mempengaruhi suasana hati anda?
		X.P18 Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>mirror maze</i> mempengaruhi suasana hati anda?
	Garis	X.P19 Bagaimana penggunaan pola garis seperti laser cahaya pada ruangan <i>light tunnel</i> ?
		X.P20 Apakah pola garis pada hiasan dinding di ruangan <i>under the sea</i> menarik?

		X.P21	Bagaimana pola garis pada ruangan <i>internet celebrity area</i> ?
		X.P22	Apakah pola garis pada bagian atas ruangan instalasi interaktif menarik?
		X.P23	Bagaimana pola garis pada ruangan <i>immersive light</i> ?
		X.P24	Bagaimana pola garis pada ruangan <i>mirror maze</i> ?
		X.P25	Apakah pola dari hasil laser cahaya yang ada di ruangan <i>light tunnel</i> menarik?
		X.P26	Apakah pola-pola hewan laut yang ada di ruangan <i>under the sea</i> menarik?
		X.P27	Apakah pola dari pantulan cahaya lampu di ruangan <i>internet celebrity area</i> menarik?
	Pola	X.P28	Apakah pola-pola hiasan yang ada di ruangan instalasi interaktif menarik?
		X.P29	Apakah pola bunga yang ada di ruangan <i>immersive light</i> menarik?
		X.P30	Apakah pola hiasan beruang yang ada di ruang <i>mirror maze</i> menarik?
		X.P31	Bagaimana penggunaan tekstur dinding dan lantai pada ruangan <i>light tunnel</i> ?
		X.P32	Bagaimana penggunaan tekstur dinding yang ada di ruangan <i>under the sea</i> ?
		X.P33	Bagaimana penggunaan tekstur lampu yang ada di ruangan <i>internet celebrity area</i> ?
	Tekstur	X.P34	Bagaimana penggunaan tekstur pada furnitur bunga-bunga yang ada di ruangan instalasi interaktif?
		X.P35	Bagaimana penggunaan tekstur dinding dan lantai di ruangan <i>immersive light</i> ?
		X.P36	Bagaimana penggunaan tekstur kaca pada ruangan <i>mirror maze</i> ?
		X.P37	Bagaimana tata letak ruang <i>light tunnel</i> menurut anda?
		X.P38	Bagaimana tata letak ruang <i>under the sea</i> menurut anda?
		X.P39	Bagaimana tata letak ruang <i>internet celebrity area</i> menurut anda?
	Ruang	X.P40	Bagaimana tata letak ruang instalasi interaktif menurut anda?
		X.P41	Bagaimana tata letak ruang <i>immersive light</i> menurut anda?
		X.P42	Bagaimana tata letak ruang <i>mirror maze</i> menurut anda?
Terikat	Bagaimana orang melihat	Y.P1	Apakah desain interior yang digunakan pada seluruh ruangan Dupi Show menarik perhatian anda?

Psikologi Desain	Terikat	Bagaimana orang memfokuskan perhatian	Y.P2	Apakah di setiap ruangan ada yang dapat membuat anda tertarik untuk melihatnya secara berulang?
	Terikat	Bagaimana orang membaca	Y.P3	Apakah standing peraturan yang ada didepan pintu masuk ruangan Dupi Show menarik buat anda baca?
	Terikat	Bagaimana orang mengingat	Y.P4	Apa kesan anda terhadap penggunaan desain interior pada Dupi Show?
	Terikat	Bagaimana orang berpikir	Y.P5	Bagaimana jika ada penambahan beberapa interior pada setiap ruangan di Dupi Show?
	Terikat	Bagaimana orang merasakan	Y.P6	Apakah penggunaan <i>sound</i> dan aroma yang ada pada seluruh ruangan menarik bagi anda?
	Terikat	Bagaimana orang mengambil keputusan	Y.P7	Ketika anda masuk disetiap ruangan apakah interior yang digunakan menarik untuk membuat anda ingin berfoto?
	Terikat	Apa yang memotivasi seseorang	Y.P8	Setelah anda selesai dengan tur di setiap ruangnya, apakah interior yang digunakan menarik perhatian anda untuk diterapkan pada ruangan milik pribadi anda?
	Terikat	Orang dapat melakukan kesalahan	Y.P9	Apakah menurut anda ada ruangan yang tidak menarik dan membuat anda merasa tidak nyaman?
	Terikat	Sosialisasi manusia	Y.P10	Bagaimana ruang tunggu yang disediakan Dupi Show menurut anda?

Instrumen penelitian yang digunakan akan di uji coba terlebih dahulu sebagai alat ukur pengambilan data penelitian. Uji coba ini akan mendapatkan instrumen yang baik dan asumsi klasik data, sehingga data yang diperoleh dapat menjawab rumusan masalah. Analisis uji coba ini menggunakan program Komputer SPSS *Statistics* untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen tersebut.

3.8 Teknik Pengujian Instrumen

Analisa penelitian ini melalui program SPSS25 yang menghasilkan data-data sebagai pernyataan instrumen penelitian yang layak untuk digunakan.

3.8.1 Pengujian Validitas

Penelitian ini melakukan uji validitas yang digunakan untuk mengetahui hasil yang signifikan dari kuesioner. Instrumen penelitian ini di uji dengan cara menghitung kesesuaian antar pertanyaan dalam kuesioner dengan nilai total menggunakan teknik *product moment*, yang di uji melalui aplikasi program SPSS. Apabila nilai r hitung $>$ r tabel dengan uji signifikan 0.05 maka data dinyatakan sah. Kriteria dalam pengujian ini, yaitu:

1. Jika r hitung \geq r tabel maka instrumen atau pertanyaan dinyatakan valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total.
2. Jika r hitung \leq r tabel maka instrumen atau pertanyaan dinyatakan tidak valid jika tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total.

3.8.2 Pengujian Reliabilitas

Uji realibilitas merupakan uji tentang bagaimana pengukuran instrumen secara konsisten dalam konsep apapun yang sedang diukur. Uji realibilitas ini mempunyai fungsi untuk melihat sejauh mana pengukuran uji coba yang dilakukan secara berulang dan dalam kondisi yang sama akan memiliki hasil yang sama juga.

3.8.3 Uji Asumsi Klasik

Asumsi klasik merupakan syarat pada model regresi linear OLS yang harus dipenuhi agar model tersebut menjadi valid sebagai alat penduga.

1. Uji normalitas

Uji Normalitas pada regresi ini dapat menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Terdistribusi normal jika nilainya signifikan dari hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* $> 0,05$, tetapi dinyatakan tidak normal apabila terjadi sebaliknya.

2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas memiliki fungsi untuk menguji jika terjadinya ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya pada model regresi. Homoskedastisitas ketika *variance* tetap, dan heteroskedastisitas ketika *variance* berbeda. Homoskedastisitas adalah model regresi yang baik. Cara menemukan ada atau tidak adanya heteroskedastisitas menggunakan metode *scatterplot* dengan memperhatikan titik-titik *scatterplot* regresi. Tidak terjadinya heteroskedastisitas jika terjadi penyebaran secara acak, dibagian atas angka nol maupun dibagian bawah angka nol dari sumbu Y.

3.8.4 Uji Regresi Linier Sederhana

Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

1. Uji T

Pengujian ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok atau sampel untuk menentukan apakah ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan antar variabel. Kriteria penerimaan hipotesis penerimaan atau penolakan:

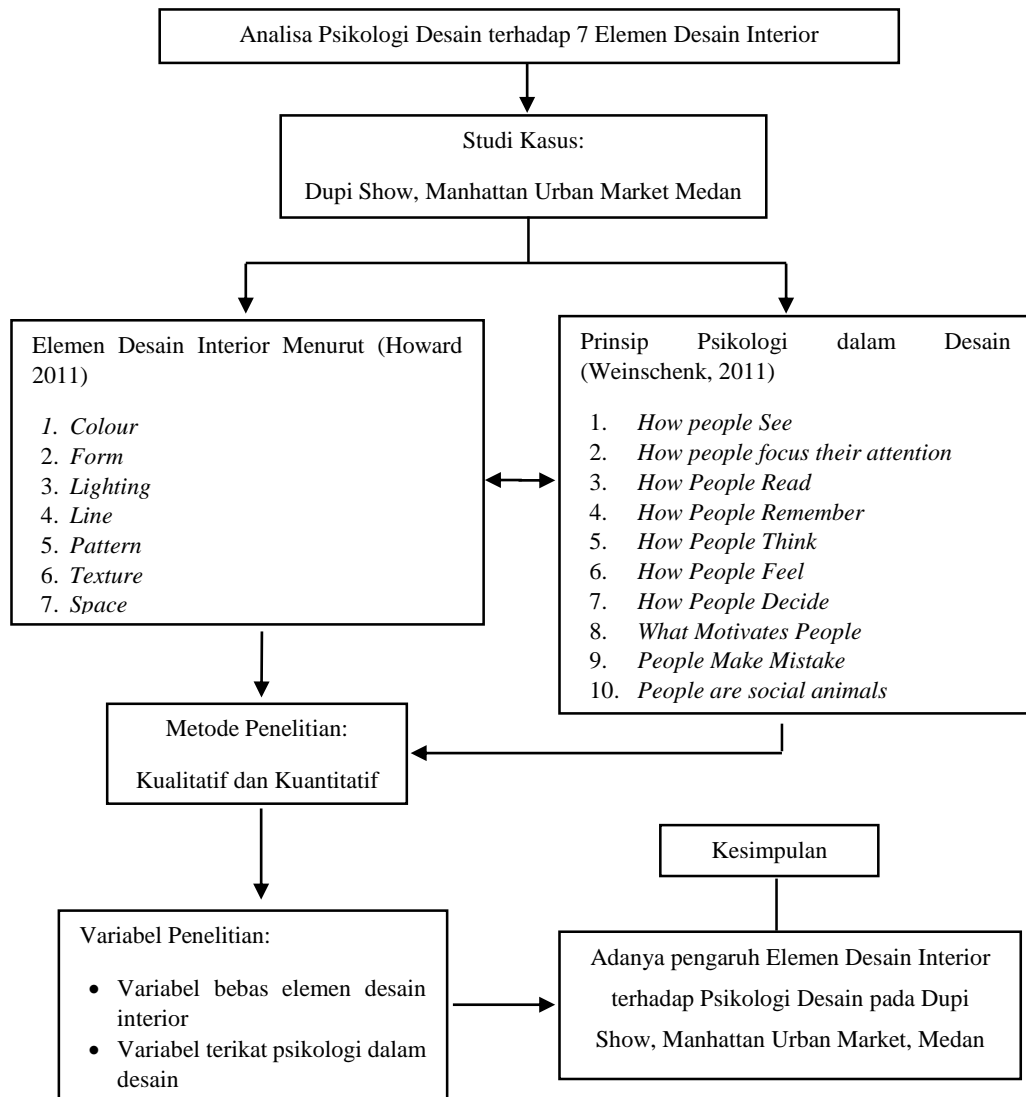
Jika $\text{Sig} < 0.05$ maka variabel X terhadap variabel Y dinyatakan berpengaruh

Jika $\text{Sig} > 0.05$ maka variabel X terhadap variabel Y dinyatakan tidak berpengaruh

3.8.5 Rekapitulasi Hasil dan Pembahasan

Setelah beberapa pengujian yang telah dilakukan, langkah selanjutnya yaitu rekapitulasi hasil dan pembahasan. Langkah ini merupakan bagian penting dari penelitian ini yang merangkum semua hasil pengujian dan membahas adanya pengaruh elemen desain interior terhadap psikologi desain pada Dupi Show.

3.9 Kerangka Penelitian



Gambar 3.5 Kerangka berpikir (Analisa penulis, 2024)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Dupi Show, Manhattan Urban Market Medan (MUMA)

PT Meta Creative Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang rekreasi wahana *lighting*. Salah satu wahana yang dikembangkan oleh perusahaan ini yaitu Dupi Show yang berada di Manhattan Urban Market tepatnya di Jl. Gatot Subroto KM 6,7 Nomor 100, Kota Medan, Sumatera Utara.

Wahana *lighting* ini memiliki beberapa ruangan yang sangat beragam. Dupi Show mengusung 6 konsep ruangan, pada setiap ruangnya memiliki elemen interior yang sangat unik dan menarik untuk di kunjungi. Tempat ini ditujukan kepada masyarakat umum yang ingin merasakan nuansa baru dan dapat berfoto melalui kamera *handphone* milik pribadi ataupun kamera photo studio yang disediakan oleh pihak Dupi Shownya sendiri.

Ruangan yang pertama kali dapat kita lihat ketika memasuki bangunan ini pastinya ada ruang tempat pembelian tiket yang menyatu dengan ruang tunggu, tempat penjualan *merchandise* Dupi, dan tempat *food court* minuman yang bernama Momoyo. Setiap ruangan inti yang ada di dalam bangunan ini yaitu melalui lorong-lorong yang terhubung ke ruangan berikutnya.

4.1.1 Karakteristik pengunjung dan jam operasional dupi show

Wahana *lighting* Dupi Show tidak memandang umur untuk para pengunjung yang ingin menjelajahi ruangan yang telah disediakan, hanya saja untuk para lansia yang sudah tidak sanggup untuk berjalan diharapkan untuk memakai bantuan kursi roda atau tidak memasuki ruangan yang ada, ditakutkan mereka tidak sanggup untuk berjalan dikarenakan banyaknya ruangan yang berlorong-lorong yang akan dimasuki.

Tabel 4.1 Karakteristik pengunjung Dupi Show (Penulis, 2024)

Hari	Jenis Kelamin	Perse ntase	Jenis Kelamin		Status		
			Perem puan	Laki-Laki	Temen	Pacar	Keluarga
Senin- Jum'at	Anak-anak	20%	15%	5%	30%	30%	40%
	Remaja	10%	8%	2%			
	Dewasa	60%	40%	20%			
	Lansia	10%	8%	2%			
Sabtu- Minggu	Anak-anak	20%	15%	5%	25%	25%	50%
	Remaja	30%	15%	15%			
	Dewasa	40%	25%	15%			
	Lansia	10%	8%	2%			

Dupi Show di buka setiap hari dan memiliki jam operasional yang berbeda di hari biasa dan hari libur. Pada hari biasa, wahana *lighting* ini di buka pada siang hari hingga malam hari. Sedangkan pada hari libur, wahana *lighting* ini di buka pada pagi hari hingga malam hari.

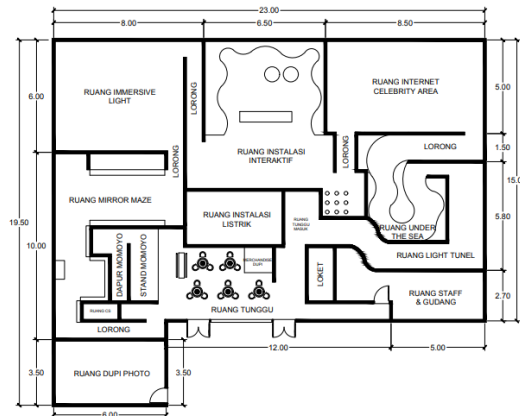
Tabel 4.2 Jam operasional Dupi Show (Penulis, 2024)

Jam Operasional Wahana Lighting Dupi Show	
Hari	Jam
Senin-Jum'at	14.00–22.00 WIB
Sabtu-Minggu	09.00-22.00 WIB

Jam operasional yang ditetapkan sesuai dengan waktu masyarakat umum yang ingin berkunjung pada wahana *lighting* ini. Hari biasa biasanya masyarakat cenderung memiliki kegiatan pribadi. Sedangkan pada hari libur, masyarakat akan mengisi hari libur tersebut dengan mengunjungi tempat-tempat tertentu dengan keluarga, sahabat, maupun pasangan.

4.1.2 Layout Dupi Show

Interior yang digunakan di setiap ruangnya beragam, maka dari itu pada setiap ruangan terdapat konsep tema yang beragam juga. Interior yang digunakan juga pastinya sangat beragam sesuai dengan kebutuhan konsep yang dipakai pada setiap ruangnya.

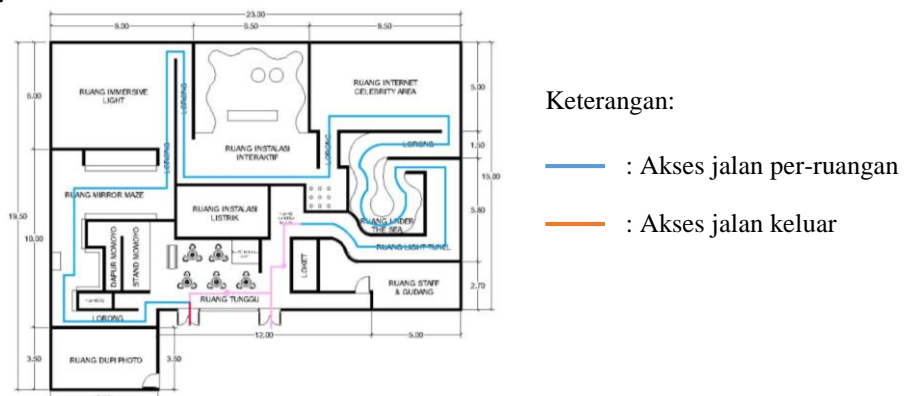


Gambar 4.1 Denah Dupi Show (Penulis, 2024)

Layout ruangan dibagi menjadi satu area lobby dan enam area wahana *lighting* yang paling penting dalam bangunan Dupi Show tersebut. Pada setiap area wahana akan dihubungkan oleh lorong-lorong untuk akses berjalan menuju area selanjutnya yang akan dimasuki.

4.1.3 Pola Sirkulasi

Pola sirkulasi pada wahana ini yaitu menggunakan pola cluster, yang sangat acak dengan lorong-lorong sebagai jalan lintas menuju ruangan berikutnya yang akan dimasuki.



Gambar 4.2 Pola sirkulasi ruangan Dupi Show (Penulis, 2024)

Pada garis warna merah muda menandakan jalan pintu masuk menuju ke tempat pembelian tiket, setelah itu pengunjung bisa duduk di ruang tunggu sambil membeli dan menikmati minuman yang ada di dalam ruangan tersebut dan menunggu untuk giliran masuk ke wahana. Setelah tiba gilirannya masuk, pengunjung akan diarahkan untuk masuk ke ruangan-ruangan wahana yang disediakan pola sirkulasi jalannya ditujukan pada garis berwarna biru. Setelah selesai melalui tur ruangan yang ada, pengunjung akan diarahkan ke arah jalan keluar yang menembus ke ruang tunggu sebelumnya dan ada pintu untuk menuju keluar.

4.1.4 Ruang-Ruang Dupi Show

Berikut ruang-ruang yang disediakan oleh Dupi Show untuk memanjakan mata para pengunjung yang ingin melihatnya dan berfoto untuk mengabadikannya.

1. Ruang *light tunnel*

Light tunnel merupakan ruangan yang mengusung konsep alam mimpi. Ketika memasuki ruangan ini, pengunjung akan di bawa ke dunia yang mempesona dengan kekuatan cahaya dan asap yang membius. Namun, para petugas akan menyarankan untuk tidak terpaku pada titik fokus di depan, karena pengalaman ini akan lebih dinikmati tanpa batasan pandangan. Pada ruangan ini pencahayaan yang dimiliki sangat gelap, akan tetapi dapat di terangi dengan penggunaan laser cahaya yang mempunyai beberapa kombinasi warna sesuai dengan bentuk-bentuk yang akan ditampilkan. Jika kita melihat arah laser yang bergerak dari arah depan bentuk yang ditampilkan akan terlihat berbeda dengan ketika kita melihatnya dari arah belakang yang dekat dengan titik laser.

2. Ruang *under the sea*

Under the sea merupakan ruangan yang mengusung konsep di bawah laut dengan suasana *glow in the dark* (bercahaya didalam kegelapan). Pengunjung akan merasakan sensasi menjadi penjaga laut yang menabjubkan melalui kedalaman laut yang memesona, di temani flora dan fauna yang ada di bawah laut yang indah.

3. Ruang *Internet celebrity area*

Internet celebrity area merupakan ruangan dengan penuh lampu-lampu yang memiliki warna yang sangat beragam. Ruangan *internet celebrity area* dipenuhi dengan ilusi dan perubahan warna yang menakjubkan. Lampu-lampu di ruangan ini akan berubah dari terang ke gelap, yang menciptakan atmosfer yang magis dan menghipnotis.

4. Ruang Instalasi interaktif

Ruangan ini memiliki beberapa wahana interaktif. Dengan empat wahana interaktif yang mengagumkan, para pengunjung akan di bawa ke dunia yang penuh warna dan keajaiban.

Ruangan ini memainkan warna dengan menggunakan cahaya lampu *LED reno streamer* hingga *swing* dan *rainbow cloud*. Setiap wahana menyajikan pengalaman yang unik dan tidak terlupakan.

5. Ruang *Immersive light*

Immersive light bisa disebut juga dengan ruangan 3D. Ketika memasuki ruangan ini, para pengunjung akan merasakan sensasi berada di dalam cerita dongeng. Keseluruhan ruangan ini menggunakan visual 3D yang berkonsep bunga-bunga yang sedang bergerak. *Immersive light* mampu membuat para pengunjung untuk mengambil momen-momen berharga untuk diabadikan melalui kamera digital.

6. Ruang *Mirror maze*

Ruangan ini adalah ruangan terakhir bagi para pengunjung untuk mengitari ruangan-ruangan yang ada di Dupi Show. Pada ruangan *mirror maze* ini para pengunjung akan merasakan sensasi yang tidak terlupakan di tengah bajuran api dan es yang tinggi.

4.2 Analisis Elemen Desain Interior pada Dupi Show

Elemen-elemen desain interior yang ada pada Dupi Show dilihat dari beberapa ruangan yang telah disediakan. Elemen desain interior yang ada di setiap ruangan Dupi Show beragam tetapi dalam satu ruangan tetap menggunakan ke tujuh elemen desain interior yang ada. Elemen-elemen desain interior yang digunakan seperti warna, bentuk, cahaya, garis, pola, tekstur, dan ruang.

4.2.1 Warna (*Colour*)

Warna yang digunakan pada Dupi Show berbeda-beda tergantung dengan konsep yang dipakai disetiap ruangnya. Warna yang digunakan dari warna terang ataupun gelap. Kombinasi warna yang digunakan walaupun berbeda tetapi tetap menyatu dengan konsep yang digunakan.

Adapun ruangan-ruangan dengan kombinasi warna yang dipakai sebagai berikut:

1. *Light tunnel*

Kombinasi warna yang digunakan pada ruangan ini berdasarkan dengan bentuk yang akan ditampilkan. Berikut ini salah satu bentuk yang dihasilkan dari laser cahaya dan kombinasi warna yang dipakai.



Gambar 4.3 Penggunaan kombinasi warna ruang *light tunnel* (Dokumentasi penulis, 2024)

Kombinasi warna yang digunakan pada bentuk diatas yaitu warna putih, merah, ungu muda, merah, biru dan putih. Masih ada beberapa bentuk lain dengan kombinasi warna yang berbeda seperti warna biru, hijau, oranye, putih, biru tua, dan putih. Ada juga warna-warna yang berdiri sendiri seperti merah dan juga putih.

Pada ruangan *light tunnel* pemilihan warna yang digunakan yaitu warna-warna terang. Warna-warna yang dihasilkan dari laser cahaya yang terus bergerak dapat membuat ruangan yang awalnya kecil menjadi terasa lebih besar dan lebih terbuka. Perpaduan antara ruangan yang gelap dengan penggunaan laser cahaya yang

mengeluarkan warna-warna yang kontras menciptakan titik fokus dalam ruangan *light tunnel* dan menarik perhatian para pengunjung.

2. *Under the sea*

Pada ruangan ini menggunakan konsep cahaya di kegelapan (*glow in the dark*) tetapi dengan tema di bawah laut (*under the sea*). Penggunaan warna pada ruangan ini pastinya berdasarkan kombinasi warna yang ada di bawah laut. Warna- warna yang digunakan dominan ke warna biru seperti warna biru tua dan biru muda. Adapun penggunaan warna lainnya seperti hijau, ungu, kuning, merah muda, putih, dan merah tua. Penggunaan warna pada area *under the sea* ini sangat menarik dikarenakan menggunakan tema laut yang pastinya menarik banyak perhatian pengunjung.



Gambar 4.4 Penggunaan kombinasi warna ruang *under the sea*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Pada gambar diatas ruangan *under the sea* terlihat kecil dan sempit namun dikarenakan penggunaan warna yang kontras dan ditambah dengan penggunaan cahaya yang menimbulkan efek *glow in the dark* membuat ruangan lebih terkesan luas dan lebar. Ruangan *under the sea* menggunakan kombinasi warna sejuk yang dapat menimbulkan kesan ketenangan dan kedamaian. Ruangan ini didominasi dengan warna biru yang dapat menurunkan tekanan darah dan menciptakan rasa tenang bagi para pengunjung.

3. *Internet celebrity area*

Penggunaan warna pada ruangan ini berasal dari lampu-lampu yang menggantung pada bagian atas ruangan. Warna-warna tersebut akan berubah-ubah sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Setiap pergantian waktu, warna tersebut berganti menjadi warna terang dan juga warna gelap.



Gambar 4.5 Penggunaan kombinasi warna ruang *internet celebrity area*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Ruangan ini menggunakan beragam warna neutral. Kombinasi warna pada ruangan ini menggunakan kombinasi warna-warna *square* seperti oranye, hijau, ungu, biru, merah muda, dan lainnya. *Internet celebrity area* memakai warna-warna yang *cool* (dingin) agar mendapatkan kesan yang mendalam dengan nama ruangan tersebut.

Penggunaan warna neutral terang pada ruangan *internet celebrity area* dapat menciptakan ruangan yang tenang, elegan dan menjadi tampak lebih luas. Kombinasi warna yang dihasilkan lampu-lampu yang ada pada ruangan ini dengan pencahayaan yang tidak terlalu kontras dapat memberikan kedalaman dan dinamika pada desain ruang tersebut.

Ruangan ini menggunakan warna-warna cerah yang dapat digunakan untuk membuat kesan hangat, membangkitkan semangat dan energi para pengunjung. Dengan penggunaan material kaca pada beberapa sisi ruangan membuat warna dapat terpantul melalui kaca yang ada dan memberikan hasil yang menarik dan lebih baik dalam segi fotografi dan video.

4. Instalasi interaktif

Instalasi interaktif memiliki penggunaan warna yang sangat beragam dikarenakan ada empat wahana yang disediakan. Pada area pertama yang dimasuki

akan terlihat tiang-tiang lampu yang jika kita pegang akan mengeluarkan warna yang berbeda-beda.



Gambar 4.6 Penggunaan kombinasi warna ruang instalasi interaktif
(Dokumentasi penulis, 2024)

Warna yang dihasilkan oleh tiang-tiang lampu tersebut yaitu warna primer seperti warna hijau, biru, dan merah. Warna putih juga menjadi bagian dari warna-warna yang dihasilkan tiang lampu tersebut. Penggunaan warna pada area yang pertama dimasuki yaitu warna-warna yang sejuk dan warna netral.

Tiang-tiang lampu yang disediakan pada area ini hanya akan menghasilkan warna jika pengunjung memegang atau menyentuhnya yang menyebabkan area pertama pada ruangan instalasi interaktif dapat menciptakan kesan ruang yang lebar atau luas dikarenakan sebelum tiang lampu tersebut mengeluarkan warna lain tiang lampu tersebut hanya berwarna putih terang dan ruangan ini terlihat hanya sebatas ruangan yang kosong.

Area selanjutnya yang disajikan dari ruangan instalasi interaktif ini yaitu 3 wahana yang memiliki beragam warna. Perpaduan antara warna hangat dan juga warna sejuk.



Gambar 4.7 Penggunaan kombinasi warna ruang instalasi interaktif
(Dokumentasi penulis, 2024)

Ruangan ini menggunakan warna-warna neutral yang kontras dan juga penggunaan warna-warna yang netral untuk lebih menghidupkan efek warna yang ada. Penggunaan warna pada ruang instalasi interaktif ini menggunakan beragam kombinasi warna yang dapat menciptakan suasana ruangan yang lebih menarik perhatian para pengunjung.

Pada area kedua ruangan instalasi interaktif ini kombinasi warna yang digunakan yaitu warna-warna terang seperti warna putih, krem atau pastel dan juga warna-warna hangat seperti warna merah, kuning, oranye dan sebagainya. Penggunaan warna terang pada area ini membuat ruangan terasa lebih besar dan lapang akan tetapi dikarenakan banyaknya penggunaan furnitur dengan berbagai warna membuat ruangan menjadi terasa lebih kecil dan sempit. Sedangkan penggunaan warna hangat dapat memberikan kesan kehangatan dan energi para pengunjung.

5. *Immersive light*

Immersive light merupakan ruangan yang dipenuhi warna-warna tersier seperti warna jingga, biru, merah muda, hijau, dan juga warna kuning. Ruangan ini juga menggunakan warna netral seperti warna putih. Ruangan ini memberikan kesan ruangan perpaduan antara hangat dan juga sejuk. Warna hangat pada ruang *immersive light* ini memberikan efek energik dan berani. Sedangkan penggunaan warna sejuk pada ruangan ini dapat mempengaruhi sistem saraf dengan mengurangi denyut nadi, tekanan darah, dan kecepatan pernapasan.



Gambar 4.8 Penggunaan kombinasi warna ruang *immersive light*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Warna-warna tersier yang digunakan pada ruangan *immersive light* dapat memberikan kesan visual yang lebih besar karena kombinasi warnanya yang kompleks. Perpaduan warna-warna tersier lebih sering dijumpain pada desain

eksterior untuk memberikan kesan menyatu dengan lingkungan alami, akan tetapi pada ruangan ini didesain dengan penggunaan warna-warna tersier dan gabungan dengan warna-warna hangat yang dapat memberikan kesan alami seperti berada di luar ruangan dan menciptakan harmoni dengan nuansa berada didalam ruangan.

Penggunaan kombinasi warna pada ruangan ini memberikan kesan fleksibilitas dalam menciptakan ruang yang lebih dinamis, hangat dan seimbang. Kombinasi warna ini digunakan untuk menciptakan kedalaman visual, mengimbangi elemen desain yang kuat dan menciptakan suasana yang mendukung fungsi ruang. Ruangan *immersive light* menciptakan ruang yang fungsional sekaligus estetis dikarenakan penggunaan dari kombinasi warna yang tepat.

6. *Mirror maze*

Pada saat memasuki ruangan *mirror maze* kita akan disajikan dengan gerbang yang menggunakan kombinasi warna merah, oranye dan kuning. Warna-warna tersebut akan muncul secara bergiliran dikarenakan penggunaan lampu *LED* yang terus berjalan. Setelah pertunjukan warna dari gerbang tersebut kombinasi warna selanjutnya yang disajikan yaitu kombinasi warna biru dan putih. Berikut gambar dari penggunaan warna yang ada di ruangan *mirror maze*.



Gambar 4.9 Penggunaan kombinasi warna ruang *mirror maze*

(Dokumentasi penulis, 2024)

Penggunaan warna pada ruangan *mirror maze* tidak hanya warna biru, akan tetapi ada kombinasi warna yang digunakan pada hiasan-hiasan beruang yang ada pada kaca sebagai pemanis ruangan tersebut. Hiasan-hiasan beruang tersebut menggunakan kombinasi warna analog/harmonis. Kombinasi warna analog/harmonis tersebut dapat menciptakan suasana yang tenang, terang, dan lembut.

Penggunaan warna biru memberikan efek dingin dan teduh. Namun penggunaan warna biru juga membuat ruangan terlihat lebih lapang tetapi terasa kosong dan dingin. Penggunaan warna biru pada ruangan ini memiliki dampak yang signifikan, baik dari segi estetika maupun psikologi. Ruangan ini menggunakan warna biru agar dapat menciptakan ruang yang elegan, tenang, dan menambah kesan mewah. Warna biru dalam nuansa yang terang dapat membuat ruangan terasa lebih besar dan lebih terbuka, akan tetapi ruangan *mirror maze* menggunakan warna biru yang sedikit gelap maka dari itu ruangan tidak terasa lebih besar melainkan terasa lebih kecil. Nuansa warna biru yang gelap memberikan kesan keprofesionalan dan kepercayaan.

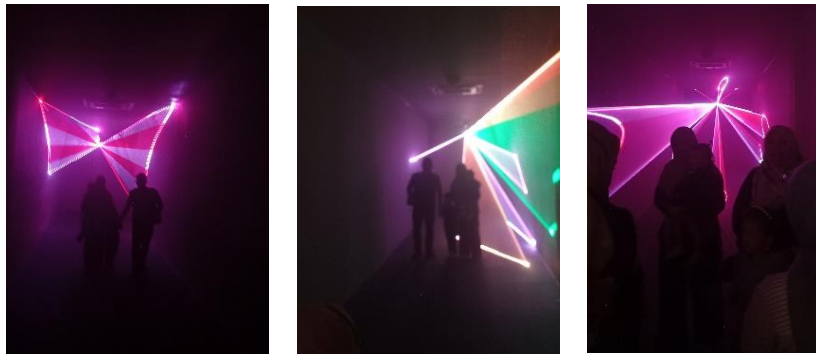
Warna biru dalam desain arsitektur modern dapat memberikan aksen yang menarik dalam desain minimalis dan industrial. Perpaduan kombinasi warna biru dan warna netral seperti putih yang ada pada ruangan ini dapat memberikan sentuhan warna yang menarik dan dinamis tanpa mengganggu harmoni keseluruhan desain. Kombinasi warna antara gerbang masuk ruangan *mirror maze* dengan warna biru dan putih menciptakan visual yang dramatis, fungsional, estetis, dan menarik

4.2.2 Bentuk (*Form*)

Pada sebuah ruangan ada elemen bentuk yang dapat membuat kesan kuat pada ruangan tersebut berdasarkan konsep yang telah disesuaikan.

1. *Light tunnel*

Pada ruangan *light tunnel* pemilihan elemen bentuk yang digunakan berdasarkan arah gerak laser cahaya yang tepat berada didepan pengunjung. Laser cahaya tersebut bergerak secara abstrak membentuk sebuah cahaya. Berikut gambar elemen bentuk yang ada pada ruangan *light tunnel*.



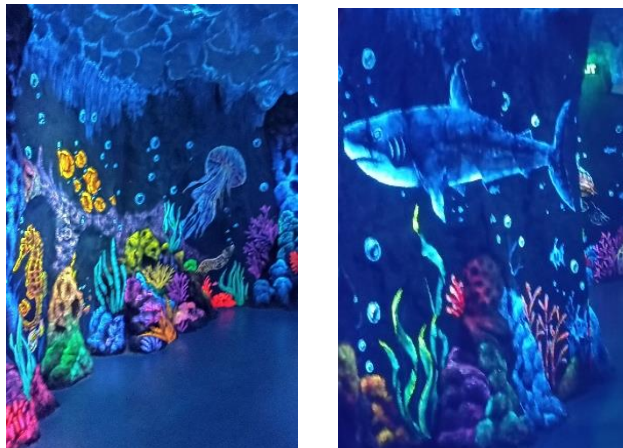
Gambar 4.10 Penggunaan elemen bentuk pada ruang *light tunnel*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Para pengunjung dapat membuat interpretasi dari bentuk-bentuk geometri yang dikeluarkan oleh laser cahaya tersebut. Bentuk-bentuk tersebut juga dapat menambah kedalaman dan makna pada desain interior ruangan *light tunnel* tersebut. Bentuk geometri dapat menciptakan titik fokus yang menarik dalam ruangan, menambah dimensi, dan dinamika pada estetika ruang.

Penggunaan bentuk-bentuk geometri pada ruangan ini dapat membawa dinamika dan ekspresi artistik yang unik serta menciptakan ruangan yang menarik, modern dan memancing interpretasi emosional yang beragam. Setiap bentuk yang ditampilkan dapat menciptakan kesan yang berbeda-beda. Penggunaan bentuk geometri dapat membuat ruangan terasa hidup dan berinteraksi dengan penggunanya. Bentuk-bentuk geometri yang dihasilkan dari laser cahaya pada ruangan *light tunnel* ini dapat digunakan untuk mengarahkan pandangan dan pergerakan orang yang ada didalam ruangan. Bentuk geometri dapat menjadi pusat perhatian yang sangat memikat mata dan menjadikan ruang lebih daripada sekedar tempat fisik, tetapi juga sebagai medium ekspresi dan pengalaman yang menabjubkan.

2. *Under the sea*

Ruangan *under the sea* menggunakan konsep di bawah laut, yaitu ruangan yang dihiasi dengan visual atau kehidupan yang ada di bawah laut. Maka dari itu elemen bentuk yang digunakan juga harus sesuai dengan kehidupan yang ada di bawah laut, seperti flora dan fauna bawah laut.



Gambar 4.11 Penggunaan elemen bentuk pada ruang *under the sea*

(Dokumentasi penulis, 2024)

Variasi flora dan fauna tersebut dapat menambah dimensi dan kedalaman pada desain, membuat ruangan yang lebih menarik secara visual. Dengan bentuk-bentuk hewan dan tumbuhan yang ada membuat pengunjung dapat merasakan sensasi berada dilingkungan yang berbeda, meningkatkan daya tarik dan memori pengalaman.

Penggunaan bentuk hewan dan tumbuhan dalam arsitektur tidak hanya membawa estetika alami ke dalam ruang, tetapi juga memiliki dampak positif pada psikologi penghuni dan efisiensi fungsional bangunan. Penggunaan bentuk hewan dan tumbuhan ke dalam desain interior dapat menciptakan koneksi yang lebih kuat antara manusia dan alam, meningkatkan kesejahteraan psikologis, mengurangi stres, dan meningkatkan produktivitas. Dinding-dinding yang dilukis bentuk hewan dan tumbuhan yang ada di bawah laut pada ruangan *under the sea* ini dapat menjadi pusat perhatian yang mengundang kekaguman dan menciptakan pengalaman visual yang mendalam. Dengan penggabungan beberapa jenis bentuk hewan dan tumbuhan laut pada ruangan ini dapat membuat kesan ruang yang lebih harmonis, efisien, dan inspiratif, yang menghubungkan manusia lebih dekat dengan alam dan meningkatkan kualitas hidup didalamnya.

3. *Internet celebrity area*

Ruangan *internet celebrity area* adalah ruangan yang dipenuhi dengan lampu-lampu yang bergantung di bagian atas ruangan. Lampu-lampu tersebut berbentuk

lampion dan menghasilkan pantulan cahaya berbentuk bulat. Bentuk-bentuk yang digunakan pada ruangan ini dapat menarik perhatian pengunjung dan menjadi pusat perhatian dalam ruangan dan memberikan elemen desain yang menonjol.



Gambar 4.12 Penggunaan elemen bentuk pada ruang *internet celebrity area*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Pemilihan bentuk ini dalam desain interior pada ruangan *internet celebrity area* didasarkan pada berbagai alasan yang mencakup kesan kelembutan dan keseimbangan, daya tarik visual dan estetika modern. Bentuk bulat yang dihasilkan dari lampion yang bergantung tidak hanya mempengaruhi penampilan visual sebuah ruang, tetapi juga bagaimana ruang tersebut dirasakan oleh penggunanya.

Lingkaran sering diasosiasikan dengan kesempurnaan, keharmonisan dan kontinuitas. Lingkaran dianggap sebagai bentuk yang paling harmonis dan universal, sering digunakan untuk menciptakan perasaan ketenangan dan keseimbangan dalam ruang. Bentuk bulat atau lingkaran juga melambangkan kebersamaan dan konektivitas, membuatnya cocok untuk ruangan *internet celebrity area* ini. Penggunaan bentuk bulat atau lingkaran yang dihasilkan dari lampion ini membawa berbagai keuntungan, mulai dari peningkatan estetika ruang, efisiensi ruang, kualitas pencahayaan dan akustik, hingga penciptaan suasana yang harmonis dan menenangkan.

4. Instalasi interaktif

Pada ruangan instalasi interaktif banyak sekali furnitur yang digunakan. Bentuk-bentuk dari furnitur-furnitur tersebut sangat beragam, mulai dari bentuk bulat, gelombang-gelombang sampai bentuk-bentuk bunga yang menghiasi ruangan instalasi interaktif ini.



Gambar 4.13 Penggunaan elemen bentuk pada ruang instalasi interaktif

(Dokumentasi penulis, 2024)

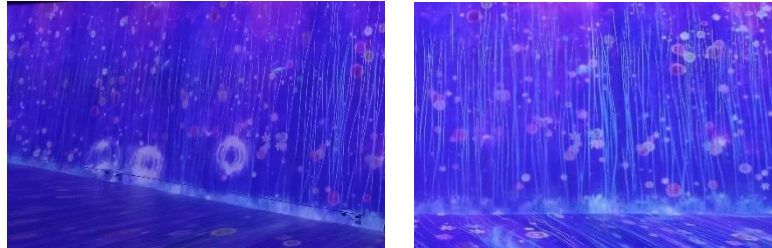
Pemilihan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan instalasi interaktif ini memberikan kesan kelembutan pada ruangan. Bentuk bulat pada lampu-lampu yang ada memberikan perasaan aman dan nyaman bagi para pengunjung dan dapat menciptakan suasana yang ramah dan mengundang para pengunjung untuk melihatnya. Pemakaian bentuk gelombang yang banyak digunakan pada ruangan ini mencerminkan gerakan alami ⁶²energy atau air yang memberikan kesan ketenangan dan aliran yang alami dalam desain interior. Sedangkan, pemakaian bentuk bunga-bunga membuat kesan ruangan menjadi alami, keindahan, dan kesegaran. Pemilihan bentuk bunga-bunga dapat meningkatkan daya tarik estetika dan membawa perasaan hidup dan segar didalam ruangan instalasi interaktif tersebut.

Penggunaan furnitur berbentuk bunga dalam ruangan instalasi interaktif ini membawa sentuhan artistik, organik, dan estetik yang dapat mempengaruhi suasana serta fungsi ruangan. Bentuk-bentuk pada ruangan ini dapat memberikan berbagai manfaat, dari segi visual hingga psikologis, menciptakan ruang yang lebih hidup dan inspiratif. Pemakaian bentuk bunga pada beberapa furnitur yang ada pada ruangan ini dapat menciptakan hubungan visual dan emosional dengan alam, dan membantu menghadirkan suasana yang lebih alami dan menenangkan.

5. *Immersive light*

Immersive light adalah ruangan yang mengusung konsep 3D visual yang menggunakan bentuk-bentuk bunga sebagai pemenuhan tema dari ruangan tersebut. Ruangan ini memiliki bentuk-bentuk bunga yang beragam dan tali-tali yang terhelai. Pemilihan bentuk-bentuk bunga tersebut dapat meningkatkan suasana hati

dan memberikan perasaan bahagia. Bentuk bunga dapat menarik perhatian dan menjadi pusat perhatian dan menambah keindahan visual pada ruang.



Gambar 4.14 Penggunaan elemen bentuk pada ruang *immersive light*
(Dokumentasi penulis, 2024)

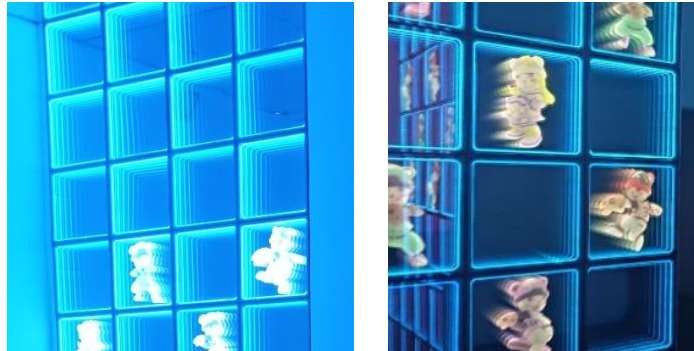
Pada ruangan ini bentuk yang digunakan melalui konsep 3D visual yaitu pemilihan bentuk bunga-bunga yang dirancang untuk menciptakan suasana tertentu dalam ruangan seperti efek visual yang menenangkan, dramatis atau romantis, dan inspiratif. Penggunaan bentuk bunga-bunga dalam visualisasi 3D membantu membentuk kesan pada ruang menjadi lebih harmonis dimana setiap bentuk yang ditampilkan berkontribusi terhadap estetika keseluruhan. Bentuk bunga-bunga yang unik dan artistik dapat berfungsi sebagai elemen branding yang kuat untuk memberikan identitas visual yang khas pada ruangan *immersive light* tersebut. Penggunaan bentuk bunga-bunga pada ruangan dengan teknologi visualisasi 3D dalam segi arsitektur mampu untuk merealisasikan desain yang kompleks dan detail, dapat menciptakan suasana yang imersif, serta memudahkan proses presentasi dan komunikasi desain pada ruangan *immersive light*.

6. *Mirror maze*

Ruangan *mirror maze* menggunakan bentuk-bentuk kotak yang didasarkan pada tema yang sesuai dengan ruangan ini. Bentuk kotak memiliki kesan stabilitas dan ketegasan pada ruangan. Bentuk kotak juga dapat kesan profesional, keestetikan dan juga terorganisir.

Pemilihan bentuk kotak pada ruangan ini mampu menciptakan visual yang menenangkan dan memuaskan bagi pengunjung yang melihatnya. Penggunaan bentuk ini sangat praktis dan mudah dipahami. Bentuk kotak memberikan stabilitas, kesederhanaan, dan fleksibilitas dalam berbagai aspek desain pada ruangan. Penggunaan bentuk kotak pada ruangan ini memberikan kesan desain yang

minimalis, mengutamakan kesederhanaan, dan fungsionalitas. Elemen bentuk kotak memberikan kesan bersih, modern, dan tidak berlebihan, tidak hanya itu bentuk kotak dapat menciptakan estetika yang tenang dan rapi.



Gambar 4.15 Penggunaan elemen bentuk pada ruang *mirror maze*

(Dokumentasi penulis, 2024)

Bentuk kotak identik dengan desain minimalis yang mengutamakan kesederhanaan dan fungsionalitas. Bentuk kotak memberikan kesan bersih, modern dan tidak berlebihan, dan menciptakan estetika yang tenang dan rapi pada ruangan *mirror maze*. Dalam desain modern, bentuk kotak sering digunakan untuk menciptakan tampilan yang tajam dan kontemporer. Desain dengan bentuk kotak ini memberikan kesan ruang yang terorganisir, efisien, dan tidak terlalu kompleks. Bentuk kotak yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk boneka beruang yang ada di dalam kotak-kotak tersebut dapat menciptakan variasi visual dan dinamika dalam desain ruang pada ruangan *mirror maze* tersebut.

4.2.3 Cahaya (*Lighting*)

Pencahayaan pada setiap ruangan beragam tingkat penerangannya mulai dari gelap, redup dan terang sesuai dengan penggunaan cahaya yang dihasilkan.

1. *Light tunnel*

Pada ruangan ini pencahayaan sangat gelap dikarenakan penggunaan cahaya hanya dipusatkan pada laser cahaya yang ada tepat di ujung ruangan, akan tetapi laser cahaya ini dapat menyebar keseluruh ruangan dan membentuk beberapa bentukan yang unik. Setiap bentukan mengeluarkan beberapa kombinasi warna

yang membuat ruangan dapat berubah-ubah tingkat keterangan dan kegelapannya sesuai dengan warna cahaya yang dihasilkan oleh laser cahaya tersebut.



Gambar 4.16 Penggunaan elemen cahaya pada ruang *light tunnel*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Pencahayaan redup pada ruangan *light tunnel* dapat menciptakan suasana yang menenangkan dan relaks sesuai dengan konsep tema yang dituju dimana tujuan utamanya untuk memberikan kenyamanan dan membantu para pengunjung merasa santai saat memasuki ruangan tersebut. Penggunaan pencahayaan yang redup pada ruangan ini dengan tujuan untuk menyorot titik fokus yang ada yaitu laser cahaya yang mengeluarkan cahaya dengan warna yang berubah-ubah. Ruang *light tunnel* ini adalah ruangan yang kecil, akan tetapi dengan pencahayaan yang redup ruangan ini akan mengurangi kesan terbatas atau membuat ruangan terasa lebih luas dan terbuka. Dengan pemilihan intensitas dan distribusi cahaya yang tepat serta pemilihan suhu warna yang sesuai, ruangan *light tunnel* ini dapat meningkatkan pengalaman ruang secara signifikan, baik dari segi visual, emosional, maupun fungsional.

2. *Under the sea*

Ruangan *under the sea* ini menggunakan pencahayaan buatan, seperti lampu-lampu yang juga dapat menghasilkan efek *glow in the dark* atau bersinar di dalam kegelapan. Ruangan ini memiliki pencahayaan yang kurang terang atau redup dikarenakan penggunaan cat warna dinding yang rada gelap seperti warna biru, maka ruangan *under the sea* ini menghasilkan suasana pencahayaan yang redup.

Akan tetapi ruangan ini menjadi lumayan terang dikarenakan beberapa penggunaan cat warna yang terang juga dan memiliki efek *glow in the dark*, maka ruangan tersebut tidak terlalu menjadi gelap gulita.



Gambar 4.17 Penggunaan elemen cahaya pada ruang *under the sea*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Pencahayaan *glow in the dark* pada desain interior ruang *under the sea* ini adalah konsep yang sangat menarik dan inovatif, yang dapat menciptakan efek visual yang unik dan mengesankan dalam ruang. Penggunaan elemen cahaya pada ruangan ini memberikan karakter khusus, sekaligus menambah dimensi estetika yang berbeda. Efek *glow in the dark* menciptakan efek visual yang menarik, terutama dalam kondisi minim cahaya. Ketika ruangan menjadi gelap, elemen *glow in the dark* mulai bersinar dan mampu menciptakan suasana yang memikat dan penuh misteri. Cahaya *glow in the dark* bisa memberikan perasaan aman dan nyaman, *glow in the dark* juga bisa meningkatkan pengalaman multisensori yang beragam. Dengan mempertimbangkan beberapa aspek pencahayaan, efek visual, dan pengalaman pengguna, ruangan *under the sea* ini menjadi lebih tepat atau terukur, dan menciptakan ruang yang unik dan mengesankan.

3. *Internet celebrity area*

Penggunaan elemen cahaya pada ruangan *internet celebrity area* ini yaitu cahaya buatan, dimana ruangan ini menggunakan banyak sekali lampu-lampu yang bergantung di bagian atas ruangan. Lampu-lampu tersebut dapat menghasilkan warna-warna terang maupun gelap. Warna-warna tersebut dapat mempengaruhi

pencahayaannya yang ada pada ruangan *internet celebrity area* ini. Lampu-lampu tersebut dapat menyesuaikan tingkat kecerahannya sendiri.



Gambar 4.18 Penggunaan elemen cahaya pada ruang *internet celebrity area*
(Penulis, 2024)

Ruangan akan menjadi terang jika warna-warna yang dihasilkan lampu seperti warna merah muda, kuning dan putih. Namun tetap ada kombinasi dengan warna-warna yang gelap seperti warna biru, dan hijau. Sedangkan ruangan akan menjadi redup jika warna-warna yang dihasilkan oleh lampu seperti warna biru dan juga hijau, sesuai dengan tingkat kecerahannya juga. Penggunaan warna pada ruangan *internet celebrity area* ini dapat menciptakan efek pencahayaan yang unik dan sangat menarik di kamera sehingga memberikan estetika pada ruangan. Cahaya tersebut dapat menciptakan hasil foto yang *instagrammable*.

Penggunaan cahaya lampion yang redup pada ruangan ini dapat memberikan nuansa yang hangat, dan artistik. Cahaya redup yang berasal dari lampion yang ada pada ruangan ini memberkan efek menenangkan yang dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung yang memasuki ruangan ini. Pencahayaan yang redup dapat menciptakan suasana yang romantis dan nostalgik yang mampu mempengaruhi mood penghuni atau pengunjung ruangan dan cenderung membuat orang merasa lebih tenang dan damai.

4. Instalasi interaktif

Pencahayaan pada ruangan instalasi interaktif ini sangat beragam. Pencahayaan ruangan ini tidak gelap dan juga tidak terang, namun berada dalam posisi tengah-tengah. Ruangan instalasi interaktif ini menggunakan banyak sekali lampu-lampu

yang berwarna sangat mencolok yang menjadikan ruangan ini memiliki pencahayaan yang cukup bagus.



Gambar 4.19 Penggunaan elemen cahaya pada ruang instalasi interaktif
(Dokumentasi penulis, 2024)

Ruangan ini terbagi menjadi dua area, yang pertama area gelap, dimana pada area tersebut lampu yang ada akan menghasilkan cahaya jika kita menyentuhnya. Lalu, area kedua yaitu area cukup terang dimana pada foto diatas, area tersebut memiliki banyak sekali warna-warna cahaya yang digunakan, yang membuat ruangan tersebut tidak terlalu gelap seperti area sebelumnya.

Pada area pertama ruangan instalasi interaktif ini pemilihan pencahayaan yaitu minim pencahayaan. Pemilihan pencahayaan gelap tersebut disebabkan penggunaan tiang-tiang lampu yang jika disentuh akan mengeluarkan cahaya dengan warna yang beragam. Dengan pencahayaan yang gelap tersebut tiang-tiang lampu tersebut akan lebih menonjol atau menarik perhatian para pengunjung untuk memegangnya dan akan mengeluarkan cahaya. Penggunaan cahaya gelap pada area pertama ini dapat menambahkan kesan dramatis pada ruangan. Kombinasi cahaya yang terang dan gelap dapat menarik perhatian pengunjung dan memberikan kesan yang dalam. Ruangan dengan pencahayaan yang minim dapat memberikan kenyamanan emosional dan mental.

Pada area kedua pencahayaan yang ada diruangan instalasi interaktif ini sangat beragam. Penggunaan cahaya dengan warna yang beragam pada ruangan ini dapat memberikan berbagai efek visual dan emosional yang signifikan. Cahaya berwarna tidak hanya berfungsi sebagai elemen pencahayaan tetapi juga sebagai alat ekspresi artistik yang dapat mempengaruhi mood, estetika, dan fungsi ruang. Warna cahaya

yang ada pada ruangan ini dapat mempengaruhi perasaan dan suasana hati penghuni atau pengunjung, seperti cahaya biru dapat memberi kesan ketenangan dan relaksasi, cahaya merah dapat menambah energi dan kehangatan, dan begitu juga dengan warna-warna cahaya yang lainnya mempunyai arti tersendiri.

5. *Immersive light*

Ruangan *immersive light* menggunakan pencahayaan ruangan yang sedikit redup dikarenakan efek dari penggunaan visual 3D. Warna cahaya yang dihasilkan dari visual 3D tersebut yaitu campuran warna merah muda, putih, dan biru. Namun warna biru lebih dominan menghiasi ruangan tersebut, maka dari itu menyebabkan pencahayaan pada ruangan tersebut menjadi tidak terang, melainkan redup.



Gambar 4.20 Penggunaan elemen cahaya pada ruang *immersive light*

(Dokumentasi penulis, 2024)

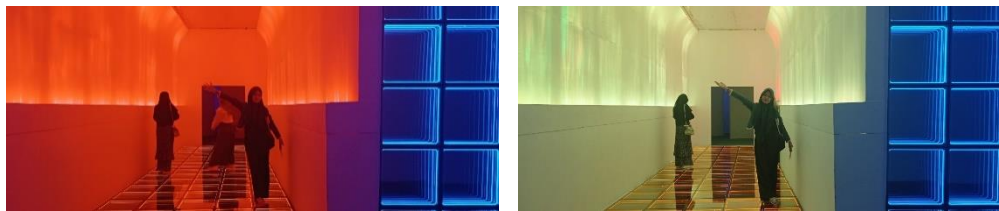
Tetapi penambahan warna putih menjadikan pencahayaan pada ruangan *immersive light* berubah kesan menjadi sedikit terang. Tidak dapat dipungkiri juga bahwa ruangan tersebut lebih dominan dengan warna biru, maka cahaya dalam ruangan tersebut tidak sepenuhnya menjadi terang hanya dengan menggunakan penambahan warna-warna terang.

Penggunaan cahaya yang berasal dari 3D proyektor pada ruangan *immersive light* ini merupakan pendekatan inovatif yang memungkinkan integrasi pencahayaan dan visual pada ruangan dapat diubah-ubah. Pencahayaan dengan memanfaatkan proyektor ini dapat menciptakan efek visual yang dramatis dan interaktif. Cahaya yang dihasilkan dari proyektor tersebut memberi kesan atau suasana yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan. Pencahayaan yang ada pada ruangan ini dapat mempengaruhi emosi dan persepsi ruang, seperti pada ruangan ini gambar yang disajikan yaitu bunga-bunga dengan animasi yang perlahan

bergerak dapat menenangkan hati para pengunjung. Pencahayaan yang pas dari hasil proyeksi 3D tersebut menciptakan ilusi optik yang memberi kesan ruangan yang lebih luas atau kompleks.

6. *Mirror maze*

Pencahayaan pada ruangan *mirror maze* berubah-ubah sesuai dengan cahaya lampu LED yang terpasang pada ruangan tersebut. Cahaya yang dihasilkan dari penggunaan lampu LED tersebut dapat menjadikan ruangan menjadi terang dan juga menjadi kemerahan/redup. Tetapi pada area kedua dalam ruangan tersebut cahaya yang dihasilkan berwarna biru, dikarenakan pemilihan warna yang sudah disesuaikan dengan konsep daripada ruangan *mirror maze* tersebut.



Gambar 4.21 Penggunaan elemen cahaya pada ruang *mirror maze*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Dari penggunaan cahaya yang ada dalam ruangan ini menjadikan suasana ruangan seperti berada dalam ruangan yang penuh api dan juga ruangan yang penuh dengan es, sesuai dengan konsep yang diterapkan.

Pada area pertama ruangan *mirror maze* ini pencahayaan yang digunakan yaitu kombinasi antara cahaya redup dan cahaya terang, dimana cahaya yang redup yaitu cahaya yang berwarna merah dan cahaya terang yaitu cahaya berwarna keputihan. Kombinasi pencahayaan terang dan redup ini dapat menciptakan suasana yang dinamis dan berubah-ubah di dalam ruang. Pencahayaan yang terang dapat terasa lebih aktif dan energik, sementara pencahayaan yang lebih redup dapat menciptakan suasana yang tenang dan intim. Kombinasi pencahayaan pada area pertama digunakan untuk mendukung kesejahteraan psikologis para pengunjung, seperti pencahayaan terang bisa merangsang aktivitas dan meningkatkan produktivitas, sedangkan pencahayaan yang lebih redup dapat membantu relaksasi dan fokus.

Pada area kedua ruangan *mirror maze* ini menggunakan pemilihan pencahayaan yang redup dikarenakan penggunaan warna cahaya biru dikombinasikan dengan warna putih agar ruangan tidak terlalu terkesan gelap. Kedua warna cahaya pada area kedua ini memiliki karakteristik yang unik dan ketika digunakan bersama dapat memberikan efek visual yang menarik, suasana yang seimbang, dan harmonis. Pencahayaan warna biru dapat menciptakan suasana yang menenangkan dan menyejukkan, sedangkan pencahayaan warna putih dapat menciptakan ruang yang terang, luas, dan bersih. Kombinasi pencahayaan pada area kedua ruangan *mirror maze* ini memberikan efek suasana yang baik, persepsi ruang yang bagus, dan efek psikologis yang positif bagi penghuni atau pengunjung.

4.2.4 Garis (*Line*)

Penggunaan elemen garis pada setiap ruangnya pasti berbeda-beda. Ada ruangan yang menggunakan tipe garis lurus dan ada yang menggunakan tipe garis lengkung sesuai dengan interior yang digunakan.

1. *Light tunnel*

Ruangan *light tunnel* adalah ruangan yang menggunakan laser cahaya sebagai satu furnitur pendukung untuk memenuhi konsep yang diterapkan. Furnitur tersebut yaitu laser cahaya. Laser cahaya tersebut akan terus menyala dan mengitari ruangan sesuai dengan arah yang sudah ditentukan.

Laser cahaya tersebut membuat pola-pola garis yang lebih dominan ke pola garis lurus. Penggunaan pola garis tersebut ada yang menggunakan tipe garis lurus seperti garis vertikal, garis horizontal dan juga garis diagonal. Suasana yang didapatkan dari penggunaan tipe garis pada ruangan *light tunnel* yaitu ilusi ketinggian dalam ruang, ketenangan, kekuatan, relaksasi, dan dapat memberikan kesan lebar pada ruangan.



Gambar 4.22 Penggunaan elemen garis pada ruang *light tunnel*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Penggunaan elemen garis dengan tipe garis pada ruangan *light tunnel* ini dapat mempengaruhi persepsi ruang, menekankan elemen tertentu, serta dapat menciptakan kesan visual yang kuat. Tipe garis lurus yang digunakan pada ruangan ini untuk menciptakan kesan ruang yang teratur dan stabil. Garis-garis yang dihasilkan dari laser cahaya tersebut membantu membentuk struktur visual yang jelas dan teratur, yang dapat memberikan rasa tenang dan aman bagi pengguna ruang. Garis lurus secara alami dapat menarik pandangan mata ke arah tertentu. Tipe garis lurus vertikal dapat membuat ruang tampak lebih tinggi dan lebih terbuka, sedangkan tipe garis lurus horizontal dapat menekankan lebar dan panjang ruang sehingga membuat ruang terasa lebih luas. Pengulangan garis lurus dapat menciptakan pola dan ritme yang menarik dalam desain interior ruang *light tunnel* tersebut. Garis lurus pada ruangan ini memberikan pondasi yang kokoh untuk menciptakan ruang yang harmonis dan efisien.

2. *Under the sea*

Ruangan *under the sea* menggunakan beragam jenis tipe garis. Penggunaan tipe garis pada ruangan ini lebih dominan pada tipe garis lengkung (*curves*). Namun ada juga penggunaan tipe garis lurus pada gambar-gambar tertentu. Tipe garis lengkung yang digunakan seperti lingkaran, garis melengkung penuh dan garis melengkung setengah.



Gambar 4.23 Penggunaan elemen garis pada ruang *under the sea*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Penggunaan tipe garis lengkung pada ruangan *under the sea* ini dapat menciptakan energi keceriaan, dan kegembiraan. Garis lengkung ini juga dapat mengespresikan efek santai dan lembut, serta memberikan kesan keindahan dan kemewahan. Garis lengkung dapat menciptakan perasaan fluiditas, keanggunan, dan dinamisme yang sering kali tidak dapat dicapai dengan garis lurus.

Penggunaan elemen garis lengkung pada ruangan *under the sea* ini dikarenakan pemilihan bentuk atau pola-pola dengan jenis hewan dan tumbuhan. Penggunaan garis lengkung ini dapat membantu menciptakan suasana yang lebih alami dan organik, yang menambah kenyamanan dan ketenangan bagi penghuni dan pengunjung. Garis lengkung dapat mengurangi kesan kaku pada ruang yang membuat ruang terasa lebih ramah, mengundang, dan harmonis. Garis lengkung dapat mengarahkan mata dengan cara yang lebih lembut dan alami, membawa pengunjung melewati ruang dengan cara yang lebih mengalir dan tidak terputus. Penggunaan garis lengkung pada ruangan ini juga dapat memberikan kesan mewah, elegan, dan sentuhan keanggunan tanpa mengorbankan kesederhanaan.

3. *Internet celebrity area*

Internet celebrity area adalah ruangan yang menggunakan banyak lampu-lampu gantung yang berwarna. Keseluruhan ruangan ini juga menggunakan material kaca, maka dari itu cahaya-cahaya lampu tersebut terpantul dan menghasilkan pola garis. Pola garis yang dihasilkan dari pantulan tersebut yaitu

ber-tipe garis lengkung, dikarenakan lampu-lampu tersebut juga berbentuk lingkaran. Berikut gambar elemen garis pada ruang *internet celebrity area*.



Gambar 4.24 Penggunaan elemen garis pada ruang *internet celebrity area*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Tipe garis yang ada pada ruangan *internet celebrity area* menciptakan suasana keceriaan, kegembiraan dan mengespresikan efek santai dan lembut pada ruangan tersebut. Ruangan tersebut menjadi indah dikarenakan penggunaan lampu-lampu yang dapat menghasilkan pantulan garis-garis lengkung atau lingkaran. Garis lingkaran memberikan efek visual yang berbeda dari garis lurus atau garis lengkung biasa, dan memiliki berbagai aplikasi yang dapat mempengaruhi suasana dan fungsi ruangan. Penggunaan garis lingkaran yang dihasilkan dari lampion yang bergantung dilangit-langit dapat membantu menciptakan perasaan keterhubungan dan kesatuan dalam sebuah ruang. Garis lingkaran yang tidak memiliki ujung yang tajam dapat memberikan kesan yang lebih lembut dan harmonis. Penggunaan garis lingkaran yang tidak memiliki batasan yang jelas seperti sudut-sudut tajam, sehingga membuat ruang *internet celebrity area* ini terasa lebih terbuka dan luas. Penggunaan garis lingkaran atau bulat pada ruangan ini dapat menciptakan perasaan nyaman dan aman.

4. Instalasi interaktif

Ruangan ini memiliki beragam tipe garis, dikarenakan pada ruangan ini memiliki banyak furnitur pendukung, seperti contohnya ruangan ini memiliki tipe garis lurus yang digunakan pada bagian atas ruangan. Hiasan yang ada diatas ruangan tersebut menggunakan tipe garis lurus yaitu, vertikal, horizontal dan diagonal. Dari penggunaan tipe garis tersebut ruangan tersebut akan terasa tenang, luas dan dapat memberi kesan lebar. Bukan hanya itu, ruangan ini juga memiliki

tipe garis lengkung seperti yang ada pada bagian gerbang masuk dan juga rata-rata furnitur yang ada di ruangan tersebut menggunakan tipe garis tersebut.

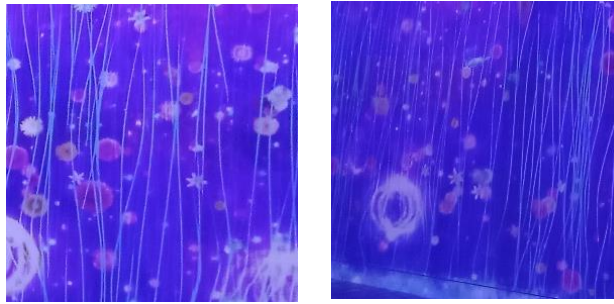


Gambar 4.25 Penggunaan elemen garis pada ruang instalasi interaktif
(Dokumentasi penulis, 2024)

Penggunaan kombinasi elemen garis pada ruangan instalasi interaktif ini mampu menciptakan ruang yang dinamis, seimbang, dan estetis. Kombinasi dari berbagai jenis garis yang ada pada ruangan dapat digunakan untuk memanipulasi persepsi ruang, menciptakan *focal point*, menambah tekstur visual, dan membentuk suasana tertentu dalam sebuah ruang. Kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung pada ruangan dapat menyeimbangkan antara kekakuan dan fluiditas dalam desain ruang tersebut. Garis lurus memberikan kesan stabil dan kuat, sementara garis lengkung menambah kelembutan dan aliran. Kombinasi dari dua garis ini menciptakan ruang yang dinamis, penuh energi, dan terasa harmonis. Sementara itu, kombinasi antara garis diagonal dan garis vertikal dapat memberikan kesan yang berbeda. Garis diagonal cenderung menciptakan pergerakan dan ketegangan dalam ruang, sedangkan garis vertikal dapat menambahkan rasa tinggi dan keluhuran. Kombinasi dari keduanya mampu menciptakan efek visual yang sangat dinamis, menambah rasa kedalaman, dan kompleksitas pada ruang instalasi interaktif tersebut.

5. *Immersive light*

Ruangan ini menggunakan kombinasi antara tipe garis lengkung dan juga tipe garis lurus. Pada bagian garis-garis yang ada pada ruangan *immersive light* ada sedikit lengkungan-lengkungan. Agar tidak terlalu kelihatan monoton, karena ruangan ini dipenuhi dengan gambar-gambar seperti ubur-ubur dan juga beberapa bentuk bunga.



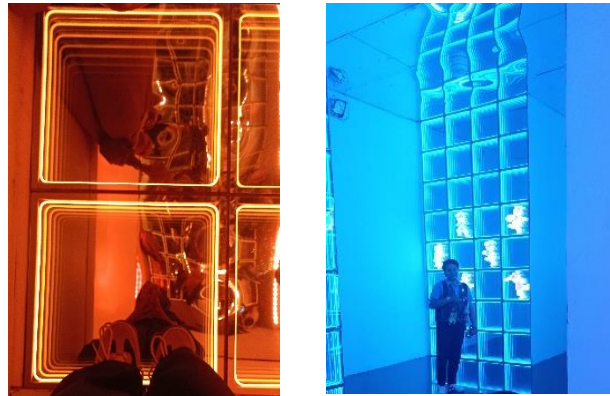
Gambar 4.26 Penggunaan elemen garis pada ruang *immersive light*

(Dokumentasi penulis, 2024)

Pada gambar dengan bentuk bunga, pastinya garis-garis yang digunakan yaitu tipe garis lengkungan. Sedangkan, garis-garis yang bergantung itu termasuk ke dalam tipe garis lurus. Garis-garis bunga tersebut dapat menghasilkan kesan indah dan juga memiliki kesan anggun pada ruangan *immersive light* tersebut. Penggunaan pola kombinasi garis lurus dan garis lengkung pada ruangan *immersive light* ini dapat menciptakan dimensi tambahan yang memperkaya estetika ruang. Kombinasi garis lurus dan lengkung ini digunakan untuk menciptakan efek tiga dimensi pada ruangan yang dapat menambah kompleksitas visual dan membuat ruang terasa lebih dinamis dan menarik. Penggunaan kombinasi garis pada ruangan ini untuk terciptanya ruang yang seimbang, dinamis, dan menarik, sekaligus memberikan fleksibilitas dalam desain ruang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan penghuni ruangan.

6. *Mirror maze*

Pada ruangan *mirror maze*, pola garis yang digunakan memiliki tipe garis lurus yaitu garis vertikal (garis lurus kesamping) dan garis horizontal (garis lurus kebawah). Penggunaan garis-garis ini menyatu menjadi sebuah gambar petak/kotak yang tersusun menyambung. Pemakaian garis-garis tersebut tidak sedikit melainkan hampir di seluruh ruangan. Pada penggunaan garis vertikal, ruangan dapat memberikan makna kemegahan kekuatan dan dapat memberikan ilusi ketinggian dalam ruangan. Sedangkan garis horizontal, ruangan akan mendapatkan kesan ketenangan, keluasan dan juga relaksasi. Berikut gambar elemen garis yang ada pada ruangan *mirror maze*.



Gambar 4.27 Penggunaan elemen garis pada ruang *mirror maze*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Pada penggunaan garis vertikal, ruangan dapat memberikan makna kemegahan kekuatan dan dapat memberikan ilusi ketinggian dalam ruangan. Sedangkan, garis horizontal, ruangan akan mendapatkan kesan ketenangan, keluasan dan juga relaksasi. Penggunaan garis kotak pada ruangan ini menciptakan kesan yang kuat, terstruktur, dan stabil. Garis kotak yang terbentuk dari pertemuan garis-garis lurus pada sudut-sudut tegak lurus, banyak digunakan dalam berbagai elemen desain untuk menekankan kejelasan, keteraturan dan kesan modern.

Penggunaan garis kotak pada ruangan ini memberikan kesan ruang yang futuristik dan inovatif, sambil tetap menjaga kesederhanaan dan kepraktisan dalam ruang. Garis kotak adalah penerapan prinsip simetri dalam desain ruangan. Dalam ruangan *mirror maze* ini menggunakan garis kotak untuk dapat memberikan keseimbangan visual yang menenangkan, membuat ruangan terasa lebih harmonis dan menyenangkan untuk dihuni. Garis kotak juga dapat mengurangi stress dan meningkatkan kenyamanan para pengunjung.

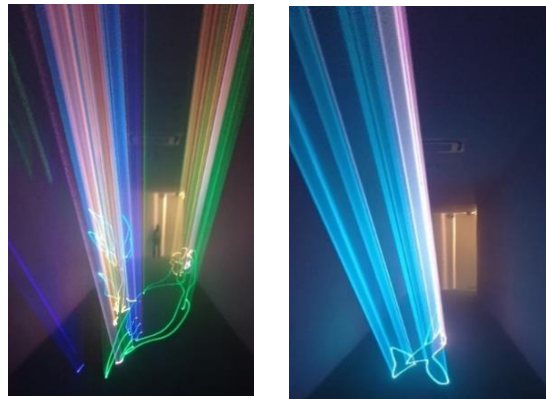
4.2.5 Pola (*Pattern*)

Pola pada setiap ruangan tentunya berbeda-beda sesuai dengan konsep yang sudah diterapkan. Akan tetapi pola-pola tersebut akan menjadi poin dalam setiap ruangan.

1. *Light tunnel*

Pada ruangan *light tunnel*, pertama kali anda masuk akan disajikan dengan butiran-butiran asap sejuk yang memiliki makna di dunia alam mimpi. Ruangan ini

tidak banyak interior yang digunakan, hanya berisikan sebuah laser cahaya yang akan bergerak sesuai dengan gambar/bentuk yang sudah di tetapkan. Contoh gambar/bentuk yang akan disajikan seperti bentuk geometri ataupun bentuk-bentuk hewan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.28 Penggunaan elemen pola pada ruangan *light tunnel*

(Dokumentasi penulis, 2024)

Seperti gambar diatas elemen interior pola yang ada pada ruangan *light tunnel* yaitu berbentuk fauna ataupun bentukan geometri. Bentuk pola yang dihasilkan dari arah gerakan laser cahaya. Penggunaan kombinasi pola geometri pola hewan pada ruangan *light tunnel* ini adalah desain yang menarik dan dinamis. Kombinasi pola pada ruangan ini memungkinkan perpaduan antara elemen alami yang terinspirasi oleh alam dengan bentuk-bentuk yang lebih eksperimental dan artistik.

Pola hewan yang biasanya memiliki bentuk garis yang lebih teratur dan representatif, jika dikombinasikan dengan pola geometri yang lebih bebas dan tidak terikat pada bentuk-bentuk nyata dapat menciptakan kontras visual yang menarik. Kontras tersebut menambahkan kompleksitas dan kedalaman visual pada ruangan dan membuatnya lebih dinamis, tidak terlalu monoton. Pola hewan memberikan kesan realisme dan koneksi dengan alam, sementara itu pola geometri membawa sentuhan imajinatif dan artistik. Penggabungan pola ini untuk merangkul kenyataan dan fiksi secara bersamaan sesuai dengan konsep daripada ruangan *light tunnel* itu sendiri. Meskipun pola geometri dan pola hewan berbeda dalam segi bentuk dan representasi, penggabungan mereka dapat menciptakan kesatuan desain yang kohesif, saling melengkapi dan menciptakan harmoni dalam ruang.

2. *Under the sea*

Konsep yang digunakan pada ruangan *under the sea* sudah pasti sesuai dengan namanya sendiri yaitu berada di bawah laut. Elemen interior pola yang digunakan adalah hewan-hewan atau tumbuhan yang ada di dasar laut seperti ubur-ubur, hiu, rumput laut dan lain sebagainya. Berikut gambar elemen pola pada ruangan *under the sea*.



Gambar 4.29 Penggunaan elemen pola pada ruangan *under the sea*

(Dokumentasi penulis, 2024)

Pola yang digunakan disesuaikan dengan konsep ruangan tersebut. Pemilihan pola-pola flora dan fauna tersebut dapat memberikan estetika yang unik dan menarik, tidak hanya itu pemilihan pola tersebut juga dapat menciptakan daya tarik visual yang kuat. Penggunaan pola hewan dan tumbuhan pada ruangan ini adalah cara untuk menghadirkan unsur alam dan organik ke dalam ruang, serta dapat menciptakan suasana yang lebih alami, menenangkan, dan estetis.

Penggunaan pola hewan dan tumbuhan dapat memberikan tema dekoratif yang kuat pada suatu ruangan untuk identitas khusus dari ruangan tersebut. Pola hewan dan tumbuhan pada ruangan ini memiliki nilai estetika yang tinggi karena mengandung keindahan alami yang sering sulit dicapai dengan pola geometris atau abstrak. Pola pada ruangan *under the sea* ini dapat menjadi elemen seni yang menarik perhatian dan menambah nilai estetika pada ruangan. Penggunaan pola hewan dan tumbuhan ini dapat meningkatkan kesejahteraan mental bagi penghuni atau pengunjung ruangan. Melihat pola-pola alami seperti tumbuhan dan hewan dapat memberikan rasa tenang dan nyaman, serta dapat mengurangi stress dan meningkatkan suasana hati.

3. *Internet celebrity area*

Penggunaan pola pada ruangan *internet celebrity area* berdasarkan pantulan cahaya lampu-lampu di lantai ruangan dan juga dinding ruangan yang memakai material kaca. Pantulan dari lampu-lampu yang ada akan menghasilkan pola bulat atau lingkaran. Pola bulat atau lingkaran akan memberikan kesan harmoni, dinamis, dan menambah keestetikaan ruangan. Berikut gambar elemen pola pada ruangan *internet celebrity area*.



Gambar 4.30 Penggunaan elemen pola pada ruangan *internet celebrity area*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Pola bulat atau lingkaran pada ruangan *internet celebrity area* tidak hanya membuat ruangan menjadi estetik tetapi dapat meningkatkan relaksasi, kenyamanan, dan pengalaman visual pengunjung. Ruangan tersebut akan menjadi lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan. Pola pada ruangan ini dapat memberikan kesan keseimbangan dan stabilitas dalam ruangan, membuat ruang terasa lebih tenang dan teratur. Pola lingkaran dapat digunakan untuk mengarahkan pandangan ke titik fokus tertentu dalam ruang, seperti pada ruangan *internet celebrity area* ini adalah pantulan dari lampion yang ada menghasilkan pola yang berbentuk lingkaran yang dapat menarik perhatian para pengunjung yang ada di dalam ruangan. Penggunaan pola lingkaran yang berulang dapat memberikan ilusi bahwa ruangan terasa lebih luas daripada yang sebenarnya.

4. Instalasi interaktif

Ruangan instalasi interaktif memiliki pola-pola gelombang, bulat, dan bunga-bunga. Pada ruangan ini menggunakan lebih banyak pola-pola yang bergelombang. Berikut adalah gambar elemen pola pada ruangan instalasi interaktif.



Gambar 4.31 Penggunaan elemen pola pada ruangan instalasi interaktif (Penulis, 2024)

Pola gelombang akan menciptakan kesan fleksibilitas dan dapat membuat ruangan menjadi kohesif dan harmonis dengan pemakaian pola gelombang yang berulang. Tidak hanya itu perpaduan pola-pola yang ada pada ruangan instalasi interaktif ini akan membuat ruangan menjadi seimbang dan juga artistik. Penggunaan pola gelombang pada ruangan ini dapat membawa kesan dinamis, organik, dan elegan. Pola gelombang dengan garis-garis yang melengkung dan mengalir dapat menciptakan efek visual yang berkelanjutan dan sering digunakan untuk menambahkan gerak serta ritme dalam ruang.

Penggunaan pola gelombang memberikan ilusi gerak dan aliran dalam ruangan, seolah-olah permukaan ruangan berdenyut atau bergerak. Pola ini menambah dinamika visual yang membuat ruangan terasa lebih hidup dan menarik. Penggunaan pola gelombang yang lembut dan melengkung pada ruangan dapat memberikan efek menenangkan dan relaksasi pada pengguna ruangan. Pemilihan warna untuk pola-pola gelombang ini juga harus diperhatikan contohnya pada ruangan instalasi interaktif ini pemilihan warnanya yaitu warna cerah atau kontras yang dapat menambah energi dan vitalitas pada ruangan.

5. *Immersive light*

Ruangan *immersive light* memiliki elemen interior pola bunga. Elemen pola berbentuk bunga menciptakan titik fokus yang dinamis dan menarik. Pola floral atau bunga dapat menarik perhatian dan menjadi pusat perhatian. Tidak hanya itu

pola bunga atau floral juga meningkatkan perasaan keterhubungan dengan alam. Pola bunga yang ada pada ruangan ini terus bergerak ke arah pusat yang ada di bagian bawah. Pola tersebut menciptakan visual yang menonjol dan menarik dalam desain interior. Berikut gambar elemen pola pada ruangan *immersive light*.

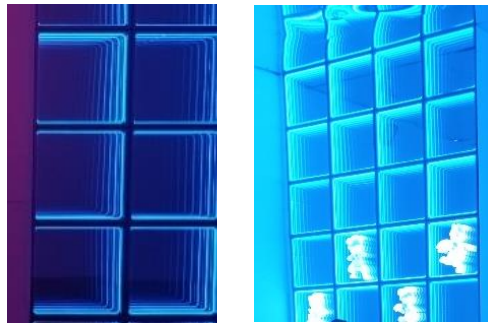


Gambar 4.32 Penggunaan elemen pola pada ruangan *immersive light*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Penggunaan pola bunga pada ruangan ini adalah desain yang dapat membawa elemen keindahan alam, kehangatan, dan visual dalam ruang. Pola bunga dengan bentuk-bentuk yang unik dapat memberikan efek estetika pada ruangan. Pola bunga pada ruangan ini menciptakan hubungan langsung dengan dunia luar dan memberi kesan yang menyegarkan dan menenangkan. Dalam desain modern, pola bunga yang diinterpretasikan dengan cara yang lebih sederhana dan abstrak dapat memberikan sentuhan yang segar dan inovatif. Penggunaan pola bunga dalam desain ruangan ini lebih minimalis yang dapat memberikan keseimbangan antara keindahan alami dan estetika kontemporer. Pola bunga pada ruangan ini dapat memberikan karakter dan kepribadian tersendiri yang memungkinkan pengguna ruangan untuk mengekspresikan gaya dan preferensi pribadi mereka melalui desain yang indah dan unik.

6. *Mirror maze*

Pada ruangan *mirror maze* menggunakan pola kotak-kotak. Pola kotak-kotak ini digunakan pada bagian area dengan konsep dingin. Pola kotak juga melambangkan kejujuran, kejelasan dan keteguhan. Pola kotak dapat menciptakan visual yang menenangkan dan memuaskan bagi banyak orang. Pola kotak sering diasosiasikan dengan keestetikaan modern dan juga minimalis. Berikut elemen pola yang ada pada ruangan *mirror maze*.



Gambar 4.33 Penggunaan elemen pola pada ruangan *mirror maze*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Penggunaan pola kotak atau grid pada ruangan ini memberikan kesan keteraturan dan struktur yang jelas. Pola kotak ini membantu dalam membagi ruang secara proporsional dan memberikan panduan visual yang membuat ruang terasa lebih terorganisir. Penggunaan pola kotak menekankan aspek geometri dalam desain, memberikan kejelasan bentuk yang kuat dan tegas. Desain dengan pola kotak sering digunakan dalam desain modern dan kontemporer untuk menonjolkan keteraturan proporsi.

Penggunaan pola kotak pada ruangan ini menjadi identitas ruangan. Pola kotak dapat digunakan untuk menciptakan ilusi dimensi dalam ruangan. Penggunaan pola kotak pada ruangan *mirror maze* juga memberikan banyak kesan seperti dari segi estetika, fungsi, maupun psikologi pengunjung. Penggunaan pola ini memperkuat identitas ruang, menciptakan keteraturan, dan memberikan kesan modern dan efisien pada ruangan.

4.2.6 Tekstur (*Texture*)

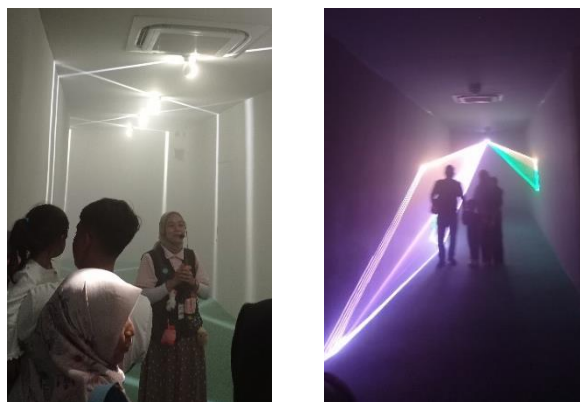
Setiap ruangan pastinya memiliki elemen interior tekstur. Biasanya tekstur tersebut ada pada furnitur yang digunakan dan juga ada pada lantai dan dinding pada ruangan.

1. *Light tunnel*

Dinding pada ruangan *light tunnel* mempunyai tekstur dinding seperti pada umumnya yaitu bertekstur halus. Dinding pada ruangan ini memiliki tekstur alami yang kaya dan tampilan tidak homogen, yang dapat memberikan kesan kehangatan dan keaslian pada ruangan. Bukan hanya itu, dinding pada ruangan ini menambah

dimensi visual dan keunikan. Tekstur yang diterapkan halus agar laser-laser cahaya yang akan bergerak mengenai dinding akan terlihat dengan optimal. Penggunaan cat pada bagian dinding ruangan ini juga memberikan suasana yang luas, bersih, dan rapi.

Tidak hanya itu, ruangan ini menggunakan tekstur butiran-butiran kecil yang akan mengitari ruangan layaknya seperti efek asap yang mendukung konsep daripada ruangan *light tunnel* itu sendiri. Berikut gambar elemen tekstur pada ruangan *light tunnel*.



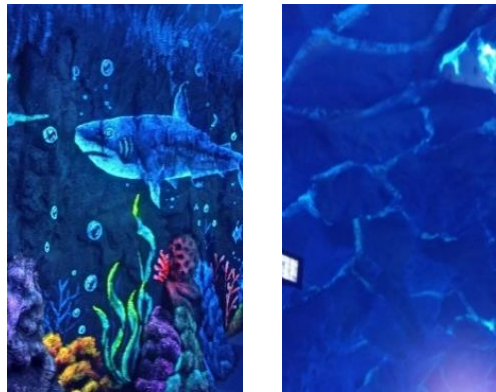
Gambar 4.34 Penggunaan tekstur dinding dan lantai pada ruangan *light tunnel*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Lantai pada ruangan ini memiliki tekstur yang sedikit kasar di karenakan penggunaan bahan material karpet. Penggunaan karpet pada lantai ruangan *light tunnel* ini juga dapat memberikan suasana yang hangat. Tekstur karpet yang halus dan lembut dapat memengaruhi nuansa ruang yaitu memberikan kesan mewah dan nyaman. Karpet lantai yang bertekstur juga dapat mengurangi risiko tergelincir dan jatuh, menjadikannya pilihan yang aman untuk ruangan publik seperti Dupi Show tersebut.

Perpaduan antara warna yang dihasilkan laser cahaya pada ruangan ini dengan dinding putih dan lantai yang dilapisi karpet dapat menciptakan kontras tekstur yang menarik dan memperkaya visual ruangan. Suasana yang ditimbulkan dari penggunaan tekstur-tekstur yang ada pada ruangan ini dapat mendukung konsep atau tema yang sudah ditetapkan.

2. *Under the sea*

Ruangan *under the sea* menggunakan tekstur yang sangat unik. Dinding pada ruangan ini menggunakan bebatuan yang memberikan kesan kuat seperti layaknya pengunjung berada di bawah laut. Berikut gambar tekstur pada ruang *under the sea*.



Gambar 4.35 Penggunaan tekstur pada ruangan *under the sea*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Penggunaan bahan material batu pada dinding tersebut memberikan kesan indah dan hangat. Lantai pada ruangan ini bertekstur halus dikarenakan pemakaian material keramik pada lantai. Tekstur keramik dapat menambah dimensi dan kedalaman pada desain interior. Tekstur keramik yang halus cenderung lebih mudah dibersihkan dan dirawat dibandingkan dengan yang bertekstur kasar. Tekstur keramik pada juga dapat mempengaruhi pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan permukaan. Keramik dengan tekstur yang halus dapat meningkatkan kenyamanan bagi penghuni atau pengunjung saat menginjaknya.

Pada material dinding memiliki tekstur yang kasar. Keseluruhan pemakaian tekstur yang kokoh atau kasar pada ruangan *under the sea* membuat ruangan terlihat kecil. Akan tetapi ruangan ini dipadukan dengan elemen-elemen interior lain yang dapat memberikan kesan ruangan menjadi seimbang.

3. *Internet celebrity area*

Ruangan ini tidak ada tekstur yang khusus dikarenakan seluruh ruangan menggunakan material kaca yang memberikan efek ruang yang bersih, luas, rapi, indah, dan juga modern. Ruangan ini juga memberikan kesan ruangan yang lebar.

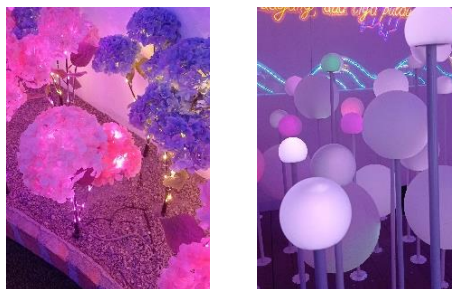


Gambar 4.36 Penggunaan tekstur pada ruangan *internet celebrity*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Internet celebrity area hanya menggunakan satu jenis furnitur yaitu lampu-lampu yang tergantung di atas. Lampu tersebut memiliki tekstur sedikit kasar di bagian luarannya. Akan tetapi tidak terlalu berpengaruh dengan kesan yang ditimbulkan pada ruangan. Keseluruhan ruangan ini menggunakan cermin yang bertekstur halus. Tekstur cermin memberikan efek visual dan fungsional yang unik pada ruangan. Tekstur cermin dapat menambah keindahan dan fungsionalitas ruang, serta dapat mempengaruhi pengalaman pengguna atau pengunjung dengan cara yang signifikan. Penggunaan dari tekstur cermin ini meningkatkan pencahayaan dan ilusi ruang yang lebih besar hingga menambah sentuhan elegan pada desain.

4. Instalasi interaktif

Instalasi interaktif merupakan ruangan yang dipenuhi dengan berbagai macam furnitur. Furnitur-furnitur tersebut memiliki tekstur yang beragam, contohnya seperti hiasan bunga-bunga dan juga lampu-lampu bulat seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.37 Penggunaan tekstur pada ruangan instalasi interaktif
(Dokumentasi penulis, 2024)

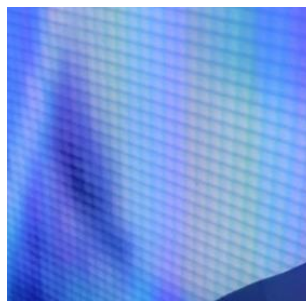
Hiasan Bunga yang ada pada gambar memiliki tekstur yang kasar seperti layaknya bunga asli. Namun, hiasan tersebut tetap memberikan kesan yang indah pada ruangan. Sedangkan, lampu-lampu bulat yang juga ada pada ruangan tersebut memiliki tekstur yang sangat halus. Tekstur yang ditimbulkan dari lampu-lampu bulat tersebut memberikan kesan lebar atau luas pada ruangan. Berbanding terbalik dengan hiasan bunga-bunga, hiasan tersebut memberikan kesan ruangan menjadi terlihat kecil, akan tetapi tidak pada keseluruhan ruangan, hanya di bagian sisi yang ada hiasan bunga-bunga itu saja.

Bahan material dinding dan lantai juga memiliki tekstur yang halus dan juga sedikit kasar. Tekstur tersebut disebabkan dengan penggunaan bahan material semen dan juga karpet. Ruangan instalasi interaktif ini dapat memberikan kesan luas, bersih, dan rapi. Tidak hanya itu, suasana yang didapatkan dari penggunaan lantai karpet yaitu memberikan suasana hangat.

5. *Immersive light*

Seluruh ruangan *immersive light* dilapisi dengan kain yang dikhususkan untuk memenuhi kebutuhan visual teknologi yang digunakan pada ruangan ini. Kain tersebut biasanya disebut dengan *screen wall projector*.

Screen wall projector merupakan layar proyektor dinding, yang terbuat dari bahan berkualitas tinggi dengan lapisan khusus yang akan menampilkan gambar dengan warna yang tajam dan jelas. *Screen wall projector* ini memiliki tekstur yang sedikit kasar.



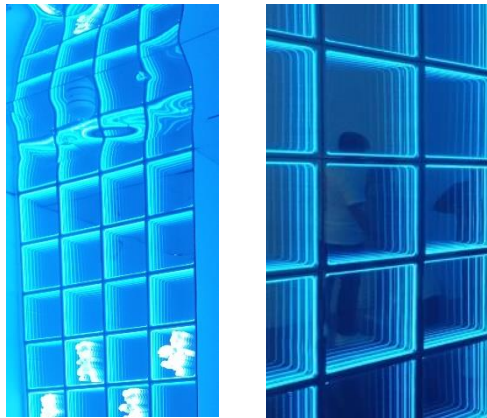
Gambar 4.38 Penggunaan tekstur pada ruangan *immersive light*
(Dokumentasi penulis, 2024)

Penggunaan dari *screen wall projector* ini dapat memberikan kesan luas, indah, dan juga hangat. Tekstur dari *screen wall projector* tersebut tidak begitu terlihat

dikarenakan tertutup dengan display gambar yang terus bergerak mengikuti arah yang sudah ditetapkan.

6. *Mirror maze*

Pada ruangan *mirror maze* ini, dinding yang digunakan di lapiasi oleh kaca-kaca yang didalamnya di letakkan lampu-lampu LED yang dapat berubah warna. Tekstur dari kaca ini sendiri pastinya halus dan terlihat licin. Tidak ada furnitur khusus di dalam ruangan ini. Tetapi ruangan ini sudah terlihat ramai dikarenakan penggunaan kaca-kaca tersebut dan perubahan warna dari lampu LED yang ada.



Gambar 4.39 Penggunaan tekstur pada ruangan *mirror maze* (Dokumentasi penulis, 2024)

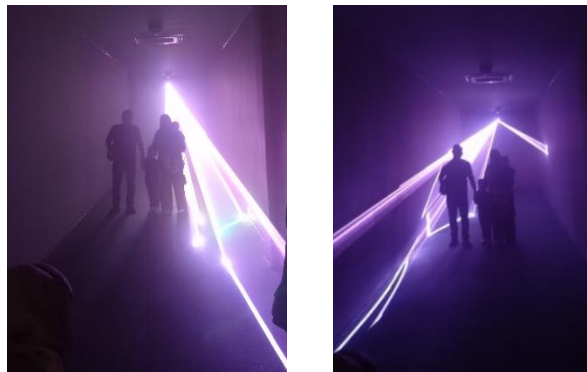
Penggunaan kaca pada dinding dan juga lantai pada ruangan ini dapat memberikan kesan indah dan modern, selain itu dapat memberikan efek ruang yang bersih, luas, rapi, dan juga terlihat lebih modern. Tekstur kaca juga memberikan kesan visualisasi dan praktis, dan memberikan dampak yang signifikan terhadap estetika, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna di dalam ruangan. Penggunaan tekstur kaca memberikan pengalaman visual yang unik dengan efek permainan cahaya dan pantulan. Tekstur kaca yang berbeda juga dapat memberikan sensasi sentuhan yang berbeda. Kaca yang bertekstur dapat mempengaruhi suasana ruang dengan memberikan sentuhan elegan atau kontemporer. Hal itu juga dapat menciptakan perasaan keterhubungan dengan luar dan meningkatkan suasana secara keseluruhan.

4.2.7 Ruang (*Space*)

Penggunaan elemen ruang dalam desain interior adalah aspek penting dalam merancang ruangan yang fungsional, estetis, dan nyaman. Setiap ruangan yang ada di Dupi Show memiliki unsur pembentuk ruangan agar terbentuknya harmoni visual melalui keseimbangan ruang.

1. *Light tunnel*

Light tunnel adalah ruangan yang hanya mengandalkan laser cahaya untuk menciptakan visual dalam ruangan. Ruangan ini tergolong ruangan yang tidak luas dibandingkan dengan ruangan-ruangan wahana yang lain. Berikut gambar elemen ruang pada ruangan *light tunnel*.



Gambar 4.40 Elemen ruang pada ruangan *light tunnel* (Penulis, 2024)

Unsur pembentuk ruang *light tunnel* yaitu lantai, dinding pembatas, dan juga langit-langit atau atap. Pada bidang alas/lantai ruangan ini menggunakan furnitur karpet atau alas lantai untuk seluruh ruangan *light tunnel* ini. Penggunaan karpet lantai pada ruangan ini menambah kelembutan dibawah kaki, dan memberikan rasa nyaman dan hangat. Karpet juga berfungsi sebagai isolator termal yang baik, dapat menjaga suhu ruang tetap hangat dikarenakan seluruh ruangan yang ada di Dupi Show menggunakan pendingin ruangan. Penggunaan karpet ini juga dapat membantu meredam suara, mengurangi gema, dan kebisingan di dalam ruangan.

Lalu pada bagian dinding ruangan ini menggunakan dinding bata. Dinding bata memiliki sifat isolasi yang baik, membantu menjaga suhu dalam ruangan tetap stabil. Dinding bata juga berfungsi sebagai penghalang suara yang efektif, mengurangi kebisingan antara ruangan atau dari luar ruangan. Penggunaan dinding bata pada ruangan *light tunnel* ini memberikan kesan hangat, nyaman, menarik,

perasaan stabilitas, dan ketahanan yang bisa memberikan efek menenangkan bagi penghuni atau pengunjung.

Sedangkan, pada bagian langit-langit atau atap ruangan ini menggunakan atap beton. Penggunaan atap beton dapat memberikan kesan solid dan kokoh, yang dapat meningkatkan perasaan aman dan terlindungi bagi penghuni bangunan. Struktur atap yang kuat dapat dikaitkan dengan stabilitas dan keandalan pada bangunan. Dalam desain yang menggunakan atap beton memberikan kesan monolitik yang bersih dan sederhana, tidak hanya itu penggunaan atap beton pada ruangan ini atau pada bangunan ini dapat menciptakan suasana yang tenang dan harmonis.

2. *Under the sea*

Ruangan pada ruang *under the sea* memiliki ruang seperti halnya berada di dalam laut, ruangan ini memiliki dinding-dinding pembatas yang bergelombang seperti batu karang yang ada di dalam laut. Ruangan ini memiliki ukuran ruang yang tidak terlalu sempit dan tidak terlalu lebar juga. Berikut gambar elemen ruang pada ruangan *under the sea*.



Gambar 4.41 Elemen ruang pada ruangan *under the sea* (Dokumentasi penulis, 2024)

Lantai pada ruangan ini yaitu lantai keramik. Penggunaan lantai keramik pada ruangan ini merupakan melihan dengan mengutamakan kombinasi daya tahan, estetika, dan kemudahan perawatan. Keunggulan dari penggunaan lantai keramik pada ruangan ini yaitu dari segi estetika, fungsionalitas, dan daya tahan. Sedangkan, pada dinding dan atap pada ruangan *under the sea* ini adalah menggunakan material batu yang bertekstur agar mendapatkan kesan yang sesuai dengan konsep ruangan yang telah ditentukan.

Pemilihan bentuk bergelombang pada ruangan *under the sea* menjadi titik fokus yang menarik dalam desain interior. Pola ruang yang bergelombang melambangkan fleksibilitas, kelancaran, adaptasi dan kesetetikan dalam ruangan. Desain ruang dengan bentuk bergelombang dapat menghasilkan ruang yang unik dan ikonik, ruangan ini menjadi daya tarik visual yang kuat. Ruangan yang memiliki pola bergelombang dapat menjadi elemen desain yang berbeda dari yang lain, baik dari segi estetika maupun fungsionalitas.

3. *Internet celebrity area*

Ruangan *internet celebrity area* merupakan ruangan yang dipenuhi dengan cermin. Pada ruangan ini bidang lantai, bidang dinding, dan juga langit-langit atau atap dilapisi dengan furnitur cermin sesuai dengan konsep yang diterapkan. Pada ruangan ini termasuk ke dalam ruangan kedua yang mempunyai luas ruangan yang besar setelah dari ruangan *immersive light*. Ruangan ini memiliki kualitas ruang yang nyaman dan estetik didasarkan penggunaan elemen desain interior yang digunakan. Berikut gambar elemen ruang pada ruangan *internet celebrity area*.



Gambar 4.42 Elemen ruang pada ruangan *internet celebrity area*

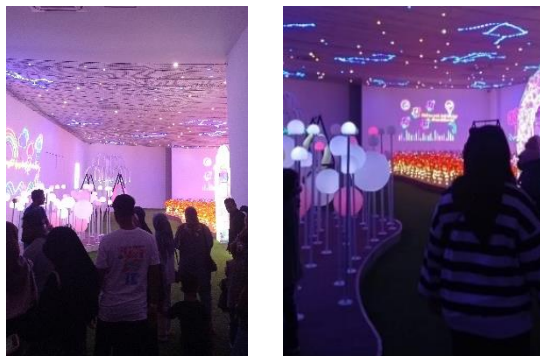
(Dokumentasi penulis, 2024)

Penggunaan material cermin pada seluruh ruangan yang ada pada ruangan *internet celebrity area* adalah desain yang dramatis dan dapat memberikan efek visual yang kuat. Cermin pada ruangan ini mampu untuk mengubah persepsi ruang, memperkuat cahaya, dan menciptakan suasana yang unik. Dengan penggunaan cermin di seluruh ruangan, cahaya tersebar lebih merata, mengurangi bayangan yang tajam, dan menciptakan efek pencahayaan yang lebih lembut dan halus. Penggunaan cermin secara ekstensif membuat kesan mewah dan modern pada ruangan, serta dapat memberikan kesan glamor dan canggih karena dipadukan

dengan furnitur minimalis seperti lampion yang bergantungan di atas pada ruangan tersebut.

4. Instalasi interaktif

Ruangan instalasi interaktif adalah ruangan yang dipenuhi dengan furnitur pendukung konsep. Ruangan ini adalah ruangan yang paling banyak menggunakan furnitur. Berikut gambar elemen ruang pada ruang instalasi interaktif.



Gambar 4.43 Elemen ruang pada ruangan instalasi interaktif

(Dokumentasi penulis, 2024)

Pada ruangan ini bidang alas/lantai menggunakan lapisan karpet. Penggunaan karpet dapat menyatukan elemen desain yang lain dalam ruangan. Pemilihan warna dan pola karpet pada ruangan ini sangat tepat karena dapat menyelaraskan atau memberikan kontras yang menarik. Penggunaan karpet pada lantai ruangan ini juga bisa mengurangi dampak cedera jika pengunjung terjatuh atau terpleset.

Lalu pada bagian dinding ruangan ini menggunakan dinding bata. Dinding bata memiliki sifat isolasi yang baik, membantu menjaga suhu dalam ruangan tetap stabil. Dinding bata juga berfungsi sebagai penghalang suara yang efektif, mengurangi kebisingan antara ruangan atau dari luar ruangan. Penggunaan dinding bata pada ruangan instalasi interaktif ini memberikan kesan hangat, nyaman, menarik, perasaan stabilitas, dan ketahanan yang bisa memberikan efek menenangkan bagi penghuni atau pengunjung.

Sedangkan, pada bagian langit-langit atau atap ruangan ini menggunakan atap beton. Penggunaan atap beton dapat memberikan kesan solid dan kokoh, yang dapat meningkatkan perasaan aman dan terlindungi bagi penghuni bangunan. Struktur

atap yang kuat dapat dikaitkan dengan stabilitas dan keandalan pada bangunan. Dalam desain yang menggunakan atap beton memberikan kesan monolitik yang bersih dan sederhana, tidak hanya itu penggunaan atap beton pada ruangan ini atau pada bangunan ini dapat menciptakan suasana yang tenang dan harmonis.

5. *Immersive light*

Ruangan *immersive light* adalah ruangan yang menggunakan layar proyektor (*screen projector*). Pada ruangan ini bidang lantai/alas dan bidang dinding/pembatas menggunakan layar proyektor dikarenakan konsep yang ada. Lalu pada bagian atap atau langit-langit ruangan ini menggunakan atap beton. Ruangan ini adalah ruangan yang terbesar dari semua ruangan wahana yang ada di Dupi Show.



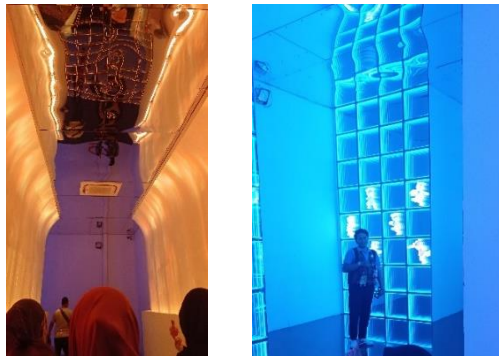
Gambar 4.44 Elemen ruang pada ruangan *immersive light*

(Dokumentasi penulis, 2024)

Penggunaan 3D proyektor dapat memberikan pengalaman imersif yang membuat pengguna atau pengunjung merasa seolah-olah mereka berada di lingkungan yang berbeda sesuai dengan gambar yang ditampilkan tanpa meninggalkan ruangan. Penerapan teknologi 3D pada ruangan ini memungkinkan visualisasi tiga dimensi dari elemen desain dan fitur arsitektur, yang dapat meningkatkan pengalaman ruang dan memberikan manfaat tambahan dalam perencanaan dan presentasi desain ruang. Penggunaan 3D proyektor ini bermanfaat untuk peningkatan visualisasi desain ruang, fleksibilitas adaptasi ruang, penciptaan pengalaman imersif yang menarik dan mampu untuk mengubah suasana serta fungsi ruangan dengan cara yang dinamis.

6. *Mirror maze*

Ruangan *mirror maze* adalah ruangan yang memiliki dua konsep yaitu konsep area panas dan juga konsep area dingin. Ruangan ini memiliki luas area yang standar tidak terlalu luas dan tidak terlalu sempit.



Gambar 4.45 Elemen ruang pada ruangan *mirror maze* (Dokumentasi penulis, 2024)

Ruangan ini menggunakan kombinasi pada bidang dinding dan juga lantai. Pada bidang atap masih menggunakan atap beton. Namun, pada bidang lantai di area dengan konsep panas, menggunakan material kaca transparan yang di dalamnya memakai lampu LED. Lalu, pada area dengan konsep dingin lantai yang digunakan yaitu lantai yang dilapisi dengan *wallpaper* lantai agar menambahkan kesan estetik. Pada bidang dinding ada dinding yang menggunakan kaca dan ada dinding yang menggunakan dinding bata.

4.3 Hasil Uji Instrumen Penelitian

4.3.1 Uji Validitas

Uji validitas yang akan digunakan untuk mengetahui ke valid-an dari kuesioner penelitian dengan responden diluar dari sampel penelitian.

Metode pada uji validitas ini menggunakan taraf signifikan 0.05 dengan batasan $n = 30$ dengan rumus $n-2$ yaitu (n) adalah banyaknya responden, maka angka yang didapat sebesar.

Jika $R_{hitung} \geq R_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid

Jika $R_{hitung} \leq R_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid

Tabel 4.3 Hasil uji validitas (Penulis, 2024)

Variabel	Butir	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Elemen Desain Interior	X.P1	0.375	0.361	valid
	X.P2	0.372	0.361	valid
	X.P3	0.389	0.361	valid
	X.P4	0.406	0.361	valid
	X.P5	0.394	0.361	valid
	X.P6	0.461	0.361	valid
	X.P7	0.411	0.361	valid
	X.P8	0.422	0.361	valid
	X.P9	0.419	0.361	valid
	X.P10	0.368	0.361	valid
	X.P11	0.382	0.361	valid
	X.P12	0.470	0.361	valid
	X.P13	0.483	0.361	valid
	X.P14	0.392	0.361	valid
	X.P15	0.425	0.361	valid
	X.P16	0.613	0.361	valid
	X.P17	0.586	0.361	valid
	X.P18	0.393	0.361	valid
	X.P19	0.480	0.361	valid
	X.P20	0.389	0.361	valid
	X.P21	0.388	0.361	valid
	X.P22	0.385	0.361	valid
	X.P23	0.387	0.361	valid
	X.P24	0.429	0.361	valid
	X.P25	0.444	0.361	valid
	X.P26	0.615	0.361	valid
	X.P27	0.395	0.361	valid
	X.P28	0.461	0.361	valid
	X.P29	0.527	0.361	valid
	X.P30	0.495	0.361	valid
	X.P31	0.678	0.361	valid

	X.P32	0.627	0.361	valid
	X.P33	0.381	0.361	valid
	X.P34	0.538	0.361	valid
	X.P35	0.441	0.361	valid
	X.P36	0.435	0.361	valid
	X.P37	0.399	0.361	valid
	X.P38	0.421	0.361	valid
	X.P39	0.449	0.361	valid
	X.P40	0.537	0.361	valid
	X.P41	0.658	0.361	valid
	X.P42	0.491	0.361	valid
	Y.P1	0.724	0.361	valid
	Y.P2	0.688	0.361	valid
	Y.P3	0.321	0.361	valid
	Y.P4	0.524	0.361	valid
Psikologi	Y.P5	0.509	0.361	valid
Desain	Y.P6	0.574	0.361	valid
	Y.P7	0.765	0.361	valid
	Y.P8	0.549	0.361	valid
	Y.P9	0.521	0.361	valid
	Y.P10	0.678	0.361	valid

Hasil analisis menunjukkan bahwa Rhitung dari seluruh butir pertanyaan memiliki nilai yang lebih besar dari Rtabel. Hasil dari pengujian ini menyatakan bahwa instrumen pertanyaan variabel berkorelasi signifikan terhadap skor dan dinyatakan valid.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini menggunakan uji reliabilitas dengan metode *Cronbach's Alpha*. Uji reliabilitas ini memiliki ketentuan yaitu nilai *Cronbach's Alpha* tidak boleh negatif dan nilai hasil perhitungan sama atau lebih besar dari 0.6.

Tabel 4.4 Hasil uji reliabilitas (Penulis, 2024)

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Elemen Desain Interior	0.908	Realiabel
Psikologi Desain	0.787	Realiabel

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan pada variabel elemen desain interior sebesar 0.908 dan variabel psikologi desain sebesar 0.787. Dari kedua nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel tersebut lebih besar dari 0.6, maka butir-butir pertanyaan instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

4.3.3 Deskripsi Variabel Penelitian

Hasil observasi dan survei pada setiap instrumen penelitian terhadap lokasi penelitian yaitu Dupi Show, Manhattan Urban Market (MUMA) Medan.

Tabel 4.5 Hasil pengukuran untuk variabel elemen desain interior (Penulis, 2024)

	Instrumen Pertanyaan	Nilai Rata-Rata
X.P1	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>light tunnel</i> ?	4.05
X.P2	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>under the sea</i> ?	4.05
X.P3	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>internet celebrity area</i> ?	4.08
X.P4	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang instalasi interaktif?	4.15
X.P5	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>immersive light</i> ?	4.05
X.P6	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>mirror maze</i> ?	4.15
X.P7	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>light tunnel</i> ?	4.15
X.P8	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>under the sea</i> ?	4.18

X.P9	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>internet celebrity area</i> ?	4.18
X.P10	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan instalasi interaktif?	4.07
X.P11	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>immersive light</i> ?	4.13
X.P12	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>mirror maze</i> ?	4.05
X.P13	Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>light tunnel</i> mempengaruhi suasana hati anda?	4.14
X.P14	Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>under the sea</i> mempengaruhi suasana hati anda?	4.25
X.P15	Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>internet celebrity area</i> mempengaruhi suasana hati anda?	4.17
X.P16	Bagaimana pencahayaan di ruangan instalasi interaktif mempengaruhi suasana hati anda?	4.27
X.P17	Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>immersive light</i> mempengaruhi suasana hati anda?	4.02
X.P18	Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>mirror maze</i> mempengaruhi suasana hati anda?	4.15
X.P19	Bagaimana penggunaan pola garis seperti laser cahaya pada ruangan <i>light tunnel</i> ?	4.03
X.P20	Apakah pola garis pada hiasan dinding di ruangan <i>under the sea</i> menarik?	3.88
X.P21	Bagaimana pola garis pada ruangan <i>internet celebrity area</i> ?	3.95
X.P22	Apakah pola garis pada bagian atas ruangan instalasi interaktif menarik?	3.96
X.P23	Bagaimana pola garis pada ruangan <i>immersive light</i> ?	3.92
X.P24	Bagaimana pola garis pada ruangan <i>mirror maze</i> ?	4.05
X.P25	Apakah pola dari hasil laser cahaya yang ada di ruangan <i>light tunnel</i> menarik?	3.99

X.P26	Apakah pola-pola hewan laut yang ada di ruangan <i>under the sea</i> menarik?	4.11
X.P27	Apakah pola dari pantulan cahaya lampu di ruangan <i>internet celebrity area</i> menarik?	4.08
X.P28	Apakah pola-pola hiasan yang ada di ruangan instalasi interaktif menarik?	3.99
X.P29	Apakah pola bunga yang ada di ruangan <i>immersive light</i> menarik?	3.99
X.P30	Apakah pola hiasan beruang yang ada di ruang <i>mirror maze</i> menarik?	4.00
X.P31	Bagaimana penggunaan tekstur dinding dan lantai pada ruangan <i>light tunnel</i> ?	3.89
X.P32	Bagaimana penggunaan tekstur dinding yang ada di ruangan <i>under the sea</i> ?	4.01
X.P33	Bagaimana penggunaan tekstur lampu yang ada di ruangan <i>internet celebrity area</i> ?	4.08
X.P34	Bagaimana penggunaan tekstur pada 99energy99pl bunga-bunga yang ada di ruangan instalasi interaktif?	3.99
X.P35	Bagaimana penggunaan tekstur dinding dan lantai di ruangan <i>immersive light</i> ?	3.98
X.P36	Bagaimana penggunaan tekstur kaca pada ruangan <i>mirror maze</i> ?	3.98
X.P37	Bagaimana tata letak ruang <i>light tunnel</i> menurut anda?	3.97
X.P38	Bagaimana tata letak ruang <i>under the sea</i> menurut anda?	3.96
X.P39	Bagaimana tata letak ruang <i>internet celebrity area</i> menurut anda?	3.92
X.P40	Bagaimana tata letak ruang instalasi interatif menurut anda?	3.96
X.P41	Bagaimana tata letak ruang <i>immersive light</i> menurut anda?	3.98
X.P42	Bagaimana tata letak ruang <i>mirror maze</i> menurut anda?	4.05
	Rata-rata	4.25

Pada tabel diatas elemen desain interior memiliki nilai rata-rata 4.25. Dari sepuluh pertanyaan terdapat nilai tertinggi pada pertanyaan ke-14 yaitu “Bagaimana pencahayaan diruangan under the sea mempengaruhi suasana hati anda?” dengan nilai rata-rata sebesar 4.25 Nilai rata-rata terendah pada pertanyaan ke-20 yaitu “Apakah pola garis pada hiasan dinding di ruangan under the sea menarik?” dengan nilai rata-rata sebesar 3.88.

Tabel 4.6 Hasil pengukuran untuk variabel psikologi desain (Penulis, 2024)

	Instrumen Pertanyaan	Nilai Rata-Rata
Y.P1	Apakah desain interior yang digunakan pada seluruh ruangan Dupi Show menarik perhatian anda?	4.13
Y.P2	Apakah disetiap ruangan ada yang dapat membuat anda tertarik untuk melihatnya secara berulang?	4.15
Y.P3	Apakah standing peraturan yang ada di depan pintu masuk ruangan Dupi Show menarik buat anda baca?	4.14
Y.P4	Apa kesan anda terhadap penggunaan desain interior pada Dupi Show?	4.10
Y.P5	Bagaimana jika ada penambahan beberapa interior pada setiap ruangan di Dupi Show?	4.03
Y.P6	Apakah penggunaan sound dan aroma yang ada pada seluruh ruangan menarik bagi anda?	4.08
Y.P7	Ketika anda masuk disetiap ruangan apakah interior yang digunakan menarik untuk membuat anda ingin berfoto?	4.24
Y.P8	Setelah anda selesai dengan tur di setiap ruangnya, apakah interior yang digunakan menarik perhatian anda untuk diterapkan pada ruangan milik pribadi anda?	4.15
Y.P9	Apakah menurut anda ada ruangan yang tidak menarik dan membuat anda merasa tidak nyaman?	3.99
Y.P10	Bagaimana ruang tunggu yang disediakan Dupi Show menurut anda?	3.86

Rata-rata	4.09
-----------	------

Pada tabel diatas psikologi desain memiliki nilai rata-rata 4.09. Dari sepuluh pertanyaan terdapat nilai tertinggi pada pertanyaan ke-7 yaitu “Ketika anda masuk di setiap ruangan apakah interior yang digunakan menarik untuk membuat anda ingin berfoto?” dengan nilai rata-rata sebesar 4.24. Nilai rata-rata terendah pada pertanyaan ke-10 yaitu “Bagaimana ruang tunggu yang disediakan Dupi Show menurut anda?” dengan nilai rata-rata sebesar 3.86.

4.4 Hasil Uji Asumsi Klasik

Salah satu pengujian sebagai syarat statistik yaitu uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik ini dilakukan dalam analisis regresi linear sederhana.

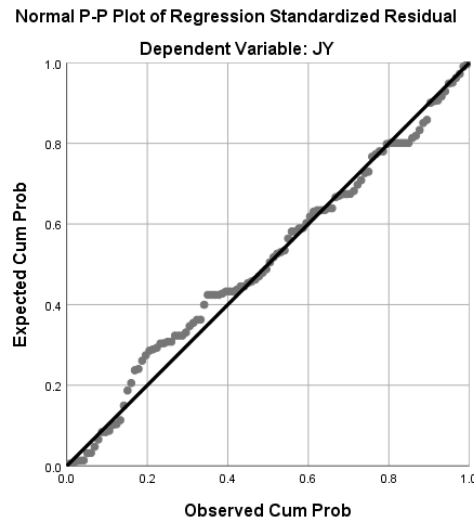
4.4.1 Uji Normalitas

Pengujian ini untuk menguji apakah nilai residual normal atau tidak yang dihasilkan dari regresi terdistribusi.

Tabel 4.7 Hasil pengujian uji normalitas (Penulis, 2024)

<i>One-Sample Kolmogorov Smirnov Test</i>	
Keterangan	<i>Unstandardized Residual</i>
N	109
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.385

Penggunaan metode ini untuk mengetahui distribusi data, apakah normal atau tidak. Nilai signifikan lebih dari 0.05 maka residual terdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengukuran uji normalitas, nilai signifikan (Asymp. Sig. 2 tailed) sebesar 0.385, yaitu nilai signifikansi lebih dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal.

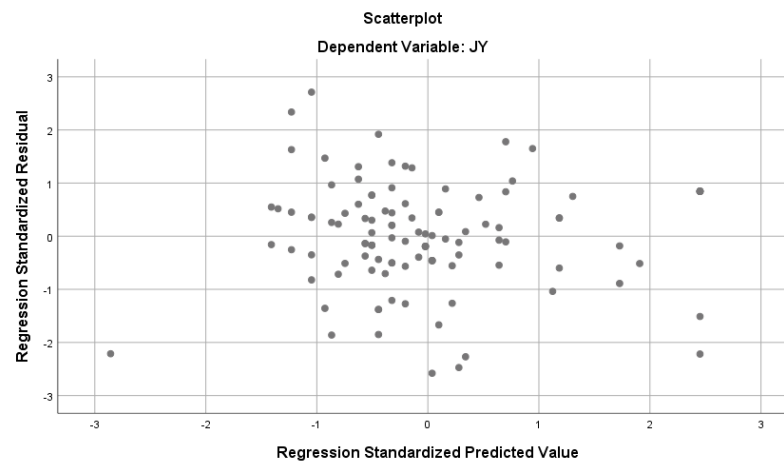


Gambar 4.46 Normal P-P plot untuk Psikologi Desain (Penulis, 2024)

Uji normalitas residual dengan metode grafik *Normal P-P Plot of regression standardized residual*. Jika titik-titik menyebar disekitar garis mengikuti arah garis diagonal maka nilai residual tersebut telah normal.

4.4.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk memeriksa apakah model regresi dibangun untuk memastikan penyebaran nilai (*variance*) yang konstan atau tidak dari nilai residual. Uji heteroskedastisitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pola titik-titik dalam scatterplot regresi antara nilai *standardized predicted value* dengan *studentized residual*. Jika tidak ada pola yang jelas, misalnya titik-titiknya tersebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y tidak terjadi heteroskedastisitas. Dari gambar di bawah terlihat titik-titik tersebar secara acak atau tidak membentuk pola yang jelas sehingga disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas.



Gambar 4.47 Hasil uji heteroskedastisitas untuk Psikologi Desain (Penulis, 2024)

4.5 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Tabel 4.8 Hasil analisis regresi linier sederhana (Penulis, 2024)

Model	<i>Unstandardized Coefficients</i>	Sig.
1 (Constant)	18,407	,01
Elemen Desain Interior	0,137	,01

Tabel diatas menunjukkan bahwa data diperoleh signifikansi elemen desain interior sebesar $0,01 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Jadi, elemen desain interior pada Dupi Show berpengaruh pada psikologi desain.

Semakin tinggi nilai koefisien psikologi desain pada variabel independen maka semakin besar juga pengaruhnya. Jika sig. dibawah 0,05 maka psikologi desain dipengaruhi oleh variabel bebas yaitu variabel elemen desain interior.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi t pada elemen desain interior pada Dupi Show yaitu 0,01 yang lebih kecil dari nilai 0,05 dengan nilai koefisien 0,137. Arti dari nilai tersebut yaitu elemen desain interior pada Dupi Show sangat berpengaruh dan signifikan terhadap psikologi desain. Para pengunjung ketika melihat desain interior di setiap ruangnya akan menilai dan merasakan sensasi yang diberikan oleh ruangan. Respon psikologi

pengunjung terhadap elemen desain interior pada ruangan-ruangan Dupi Show membuat ruangan yang ada memiliki respon yang positif maupun respon negatif tergantung dari psikologi pengunjung masing-masing.

4.6 Rekapitulasi Hasil

Langkah selanjutnya setelah hasil analisis data penelitian yaitu, mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk tabel yang menggambarkan pengaruh elemen desain interior terhadap psikologi desain.

Tabel 4.9 Rekapitulasi elemen desain interior terhadap psikologi desain
(Analisis penulis, 2024)

Variabel	Sub Variabel	Hasil Penelitian	Interpretasi	Keterangan
Elemen Desain Interior	Warna	Taraf signifikansi $0,01 < 0,05$	Hipotesis diterima	Adanya pengaruh elemen desain interior terhadap psikologi desain.
	Bentuk			
	Cahaya			
	Garis			
	Pola			
	Tekstur			
	Ruang			
Psikologi Desain	Bagaimana orang melihat	Psikologi Desain dipengaruhi oleh Elemen desain interior yang diterapkan pada seluruh ruangan yang ada di Dupi Show.		
	Bagaimana orang memfokuskan perhatian			
	Bagaimana orang membaca			
	Bagaimana orang mengingat			

Bagaimana orang berpikir
Bagaimana orang merasakan
Bagaimana orang mengambil keputusan
Apa yang memotivasi seseorang
Orang dapat melakukan kesalahan
Sosialisasi manusia

Dari hasil pengukuran untuk variabel elemen desain interior didapatkan nilai rata-rata per-instrumen penelitian. Lalu, nilai tersebut disatukan per-sub variabel elemen untuk mengetahui pengaruh dan nilai rata-rata yang didapatkan

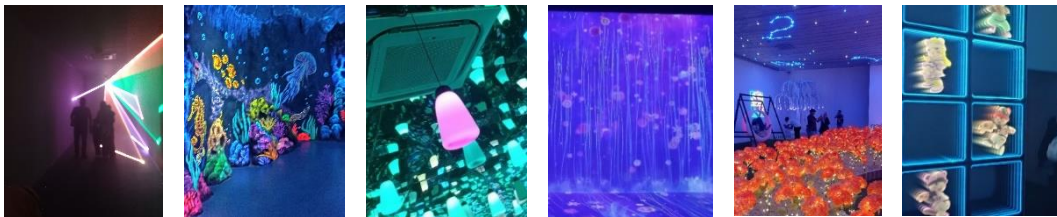
4.6.1 Elemen Desain Interior Warna terhadap Psikologi Desain

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana seluruh elemen desain interior memiliki pengaruh terhadap psikologi desain. Warna merupakan salah satu elemen yang digunakan dalam desain interior ruangan.

Tabel 4.10 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior warna (Analisis penulis, 2024)

Ruangan	Instrumen Pertanyaan	Nilai Rata-Rata
<i>Light tunel</i>	X1	4.05
<i>Under the sea</i>	X2	4.05
<i>Internet celebrity area</i>	X3	4.08
Instalasi interaktif	X4	4.15
<i>Immersive light</i>	X5	4.05
<i>Mirror maze</i>	X6	4.15
	Rata-rata	4.09

Pada tabel diatas elemen warna desain interior pada seluruh ruangan Dupi Show memiliki nilai rata-rata sebesar 4.09 yang berarti pengunjung rata-rata berpendapat bahwa warna yang ada di seluruh ruangan menarik dan enak dilihat. Dari enam ruangan yang ada terdapat nilai tertinggi pada pertanyaan ke-4 di ruang instalasi interaktif dan pertanyaan ke-6 di ruang *mirror maze* dengan nilai rata-rata sebesar 4.15. Nilai rata-rata terendah pada pertanyaan ke-1 di ruang *light tunel*, ke-2 di ruang *under the sea*, ke-5 di ruang *immersive light* dengan nilai rata-rata sebesar 4.05. Pada pertanyaan ke-3 di ruang *internet celebrity area* memiliki nilai rata-rata tengah sebesar 4.08.



Gambar 4.48 Warna pada ruang *light tunel*, *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif, *immersive light* dan *mirror maze* (Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar diatas, seluruh ruangan yang disediakan Dupi Show menggunakan elemen warna pada desain interiornya. Penggunaan warna yang ada di seluruh ruangan dapat mempengaruhi psikologi dalam desain ruangan tersebut. Pengaruh dari penggunaan elemen warna pada seluruh ruangan terhadap psikologi desain yaitu:

1. Elemen warna terhadap bagaimana orang melihat

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi bagaimana orang melihat, seperti tingkat kecerahan warna, penggunaan palet warna atau kombinasi warna, harmoni warna dan keseimbangan visual warna.

Ruang *light tunel*, *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif, *immersive light* dan *mirror maze* menggunakan warna-warna yang terang di dalam ruangan yang gelap. Penggunaan warna terang di dalam ruang gelap pada ruangan-ruangan tersebut digunakan untuk menciptakan efek dramatis yang mencolok, memberikan kesan mewah, dan secara estetis menarik bagi banyak pengunjung. Warna yang kontras pada seluruh ruangan dapat menarik perhatian dan

memberikan keunikan serta daya tarik yang kuat pada ruangan. Penggunaan warna pada ruang-ruang tersebut dapat mempengaruhi bagaimana orang melihat.

2. Elemen warna terhadap bagaimana orang memfokuskan perhatian

Penggunaan warna antara dinding yang berwarna gelap dengan furnitur yang berwarna cerah atau kontras akan menarik perhatian sebagai elemen fokus dalam ruangan, seperti pada ruangan *light tunnel*. Penggunaan warna-warna yang kontras, seperti hitam dan putih atau merah dan hijau, akan menarik perhatian secara alami karena perbedaan yang mencolok di antara warna-warna tersebut, seperti pada ruangan *internet celebrity area* dan ruangan instalasi interaktif yang menggunakan warna-warna kontras yang beragam. Penggunaan warna yang mendominasi ruang, baik melalui penggunaan pada dinding, lantai, atau elemen besar lainnya, akan menjadi fokus utama perhatian. Misalnya, ruang *under the sea, immersive light*, dan *mirror maze* di dominasi dengan warna biru. Hasil dari pemilihan dan penggunaan warna-warna pada ruangan yang ada di Dupi Show membuat ruangan akan menjadi titik fokus para pengunjung yang ada di ruangan tersebut.

3. Elemen warna terhadap bagaimana orang membaca



Gambar 4.49 *Stand* peraturan yang ada di Dupi Show (Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar di atas, warna teks hitam di atas latar belakang putih dapat memudahkan pembacaan, mengurangi kelelahan mata dan membuat teks lebih terlihat. Maka dari itu, warna memiliki pengaruh signifikan terhadap cara orang membaca dan memahami teks dalam desain interior atau konteks lainnya.

4. Elemen warna terhadap bagaimana orang mengingat

Warna memainkan peran penting dalam proses memori dan dapat memengaruhi bagaimana orang mengingat. Ruangan yang ada di Dupi Show menggunakan kombinasi warna yang tidak terduga dan inovatif, hal itu cenderung lebih mudah diingat pengunjung karena menonjol di antara elemen-elemen lainnya.



Gambar 4.50 Contoh gambar pengulangan warna (Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar di atas, ruangan *under the sea* menggunakan warna-warna yang mencolok yang dapat memudahkan para pengunjung untuk mengingat kesan atau kenangan ketika berada di dalam ruangan tersebut. Lalu ada ruang *internet celebrity area* menggunakan pengulangan lampu-lampu yang digantung pada langit-langit atas. Penggunaan lampu-lampu yang ada dapat memudahkan para pengunjung untuk mengingat kesan dari ruangan tersebut. Pengulangan elemen-elemen yang ada akan meninggalkan kesan visual yang kuat.

5. Elemen warna terhadap bagaimana orang berpikir

Penggunaan warna yang terlalu mencolok atau kontras memungkinkan membuat seseorang merasa cemas atau tidak nyaman, seperti ruang *under the sea*, akan tetapi ruangan ini di padukan dengan warna yang dapat menetralkan warna-warna kontras tersebut. Warna juga dapat membuat ruang terasa lebih besar, lebih kecil, lebih tinggi, atau lebih rendah. Misalnya, warna gelap bisa membuat ruang besar terasa lebih kecil dan intim, seperti ruang *light tunel*, *internet celebrity area* dan ruang *mirror maze*. Sedangkan warna terang dan cerah, seperti ruang instalasi interaktif dan ruang *immersive light* bisa membuat ruang kecil terasa lebih luas. Penggunaan warna-warna yang ada pada ruangan-ruangan tersebut hasil dari berbagai keputusan setelah banyak pertimbangan pemikiran yang dibuat selama proses perancangan.

6. Elemen warna terhadap bagaimana orang merasakan

Penggunaan warna yang dirancang secara estetis dan sesuai dengan konsep keseluruhan ruangan dapat menciptakan pengalaman yang berkesan, yang mempengaruhi bagaimana orang merasakan dan mengingat ruang tersebut. Pada setiap ruangan menggunakan warna yang beragam dan preferensi warna pada setiap orang juga berbeda sesuai dengan selera pribadi. Preferensi warna ini yang akan mempengaruhi bagaimana warna tertentu yang ada di ruangan dapat mempengaruhi perasaan pengunjung.

7. Elemen warna terhadap bagaimana orang mengambil keputusan

Pemilihan warna yang akan digunakan berdasarkan efek psikologisnya dan bagaimana warna tersebut dapat menciptakan suasana tertentu di dalam ruangan. Misalnya, penggunaan warna cerah pada ruangan *light tunnel*, *under the sea*, *internet celebrity area*, dan instalasi interaktif dapat menambah energi dan keceriaan pada ruangan. Sedangkan, penggunaan warna netral pada ruang *immersive light*, dan *mirror maze* dapat menciptakan ketenangan di dalam ruangan. Pengunjung dapat mengambil keputusan sendiri bagaimana penggunaan warna yang ada dapat menarik perhatian mereka.

8. Elemen warna terhadap apa yang memotivasi seseorang

Warna dapat mempengaruhi motivasi seseorang melalui beberapa mekanisme psikologis dan emosional. Penggunaan warna tertentu pada ruangan dapat dikaitkan dengan emosi spesifik yang dapat mempengaruhi tingkat motivasi. Misalnya, warna merah pada beberapa ruang *light tunnel*, *internet celebrity area*, dan instalasi interaktif sering dikaitkan dengan energi, semangat, dan urgensi, yang dapat meningkatkan motivasi untuk bertindak. Sedangkan, penggunaan warna biru pada ruangan *under the sea*, *immersive light*, dan *mirror maze*, dapat menenangkan dan mungkin lebih cocok untuk memotivasi seseorang. Dari penggunaan warna yang digunakan pada seluruh ruangan dapat memotivasi seseorang dalam segi psikologis, emosional, dan sebagainya.

9. Elemen warna terhadap orang dapat melakukan kesalahan

Penggunaan warna dapat mempengaruhi orang dalam melakukan kesalahan pemilihan warna. Penggunaan warna yang tidak tepat dapat membuat ruangan menjadi tidak harmonis. Penggunaan warna yang tidak sesuai dapat membuat ketidaknyamanan, menurunkan *mood*, dan motivasi seseorang. Jika, *mood* seseorang menurun, meningkatkan kemungkinan kesalahan dalam pemilihan warna tersebut. Warna-warna tertentu dapat mempengaruhi persepsi seseorang terhadap waktu. Misalnya, penggunaan warna merah pada beberapa ruangan dapat membuat waktu terasa lebih cepat berlalu, yang dapat menyebabkan seseorang terburu-buru dan meningkatkan risiko kesalahan.

10. Elemen warna terhadap manusia adalah makhluk sosial

Warna memiliki pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial manusia karena dapat mempengaruhi suasana hati, persepsi, dan perilaku sosial. Misalnya, penggunaan warna yang ada di seluruh ruangan gelap dan netral yang dapat memberikan rasa privasi. Sedangkan, ruang tunggu yang ada di Dupi Show dengan penggunaan warna terang dapat membuat ruang terasa lebih terbuka dan mendorong lebih banyak interaksi.

4.6.2 Elemen Desain Interior Bentuk terhadap Psikologi Desain

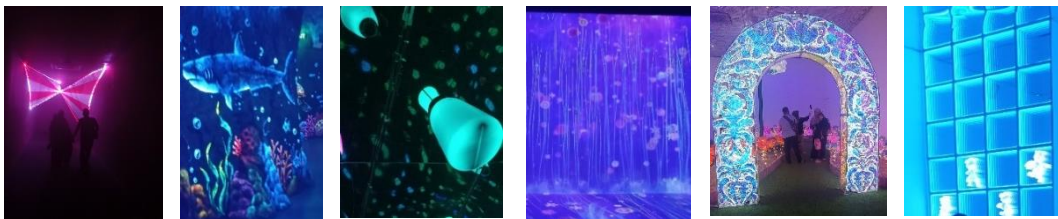
Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana seluruh elemen desain interior memiliki pengaruh terhadap psikologi desain. Bentuk merupakan salah satu elemen yang digunakan dalam desain interior ruangan.

Tabel 4.11 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior bentuk (Analisis penulis, 2024)

Ruangan	Instrumen Pertanyaan	Nilai Rata-Rata
<i>Light tunnel</i>	X7	4.15
<i>Under the sea</i>	X8	4.18
<i>Internet celebrity area</i>	X9	4.18
Instalasi interaktif	X10	4.07
<i>Immersive light</i>	X11	4.13

<i>Mirror maze</i>	X12	4.05
Rata-rata		4.13

Pada tabel diatas elemen bentuk desain interior pada seluruh ruangan Dupi Show memiliki nilai rata-rata sebesar 4.13 yang berarti pengunjung rata-rata berpendapat bahwa warna yang ada di seluruh ruangan menarik dan cocok dengan tema. Dari enam ruangan yang ada terdapat nilai tertinggi pada pertanyaan ke-8 di ruang *under the sea* dan pertanyaan ke-9 di ruang *internet celebrity area* dengan nilai rata-rata sebesar 4.18. Sedangkan, nilai rata-rata terendah pada pertanyaan ke-12 di ruang *mirror maze* dengan nilai rata-rata sebesar 4.05.



Gambar 4.51 Bentuk pada ruang *light tunel*, *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif, *immersive light* dan *mirror maze* (Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar diatas, seluruh ruangan yang disediakan Dupi Show menggunakan elemen bentuk pada desain interiornya. Penggunaan bentuk yang ada di seluruh ruangan dapat mempengaruhi psikologi dalam desain ruangan tersebut. Pengaruh dari penggunaan elemen bentuk pada seluruh ruangan terhadap psikologi desain yaitu:

1. Elemen bentuk terhadap bagaimana orang melihat

Pada ruangan-ruangan yang ada di Dupi Show ada banyak sekali terdapat bentuk-bentuk yang sangat menarik mata para pengunjung, seperti ruang *light tunel* terdapat bentuk-bentuk geometris dan hewan yang dihasilkan dari laser cahaya, ruang *under the sea* terdapat lukisan dengan bentuk-bentuk hewan dan tumbuhan bawah laut, ruang *internet celebrity area* terdapat pantulan cahaya lampu yang berbentuk lingkaran, ruang instalasi interaktif terdapat banyak bentuk-bentuk yang beragam, ruang *immersive light* terdapat bentuk tumbuhan dan bunga-bunga yang bergerak, dan ruang *mirror maze* terdapat banyak sekali bentuk-bentuk kotak atau persegi yang menonjol pada ruangan tersebut. Bentuk-bentuk yang ada pada setiap

ruangan menciptakan jalur visual yang diikuti mata saat menjelajahi ruangan dan dapat mempengaruhi bagaimana orang melihat.

2. Elemen bentuk terhadap bagaimana orang memfokuskan perhatian

Bentuk yang ditempatkan di pusat pandangan, seperti ruang *light tunnel* dengan penggunaan laser cahaya yang tepat berada di tengah penghujung ruangan akan menarik fokus perhatian pengunjung karena posisi strategisnya. Objek dengan bentuk besar, seperti ruang *under the sea* dengan bentuk hewan yang mendominasi ruangan dapat menarik fokus perhatian para pengguna atau pengunjung. Pengulangan bentuk dalam pola atau ritme, seperti pada ruang *internet celebrity area* yang menggunakan pengulangan bentuk lingkaran dari hasil pantulan cahaya lampu yang tergantung di langit-langit ruangan dapat menarik perhatian karena pola visual yang konsisten. Penggunaan bentuk yang diatur dalam ritme asimetris atau tidak beraturan, seperti ruang *immersive light* dan ruang instalasi interaktif dengan menggunakan bentuk-bentuk yang beragam dan tidak beraturan akan menarik fokus perhatian karena sifatnya yang tidak terduga dan dinamis. Fokus perhatian manusia akan tergantung dengan interaksi secara langsung dengan bentuk. Penggunaan elemen bentuk secara tidak langsung dapat mempengaruhi bagaimana orang memfokuskan perhatian.

3. Elemen bentuk terhadap bagaimana orang membaca

Penggunaan bentuk yang unik atau kontras pada keseluruhan ruangan dapat mempengaruhi bagaimana orang membaca dan menarik perhatian pengunjung untuk fokus pada bagian tertentu. Misalnya, bentuk lingkaran atau asimetris di antara bentuk lainnya dapat menarik perhatian lebih besar.

4. Elemen bentuk terhadap bagaimana orang mengingat



Gambar 4.52 Contoh penggunaan elemen bentuk pada ruangan instalasi interaktif
(Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar di atas, ruangan instalasi interaktif menggunakan elemen interior bentuk yang unik. Penggunaan bentuk-bentuk tersebut dapat menciptakan asosiasi kuat yang membantu pengunjung untuk lebih mengingat kesan ketika berada di dalam ruangan tersebut, sama halnya seperti pada ruangan yang lainnya. Elemen bentuk pada desain interior seluruh ruangan yang ada memiliki pengaruh signifikan terhadap bagaimana orang mengingat.

5. Elemen bentuk terhadap bagaimana orang berpikir

Pemilihan bentuk dalam desain interior pada ruangan Dupi Show ini dipengaruhi oleh preferensi pengunjung. Pengunjung dapat berpikir dan memilih bentukan apa saja yang membuat mereka tertarik untuk melihatnya ataupun menyentuhnya. Bentuk kotak yang dianggap sebagai simbol stabilitas dan ketertiban, seperti bentuk pada ruang *mirror maze*, sementara itu bentuk lingkaran dilihat sebagai simbol keutuhan atau kontinuitas, seperti bentuk pada ruang *internet celebrity area*. Kombinasi antara bentuk-bentuk yang berlawanan antara lembut dengan yang tegas, seperti ruang instalasi interaktif bisa menciptakan dinamika yang menarik dalam desain interior. Pengunjung yang lebih menyukai bentuk-bentuk yang bersih dapat memilih ruangan *light tunel*, sementara itu pengunjung yang menyukai bentuk yang rumit dan dekoratif dapat memilih ruang *under the sea* dan *immersive light*.

6. Elemen bentuk terhadap bagaimana orang merasakan

Penggunaan bentuk yang digunakan pada setiap ruangan yang ada di Dupi Show dapat menciptakan kesan emosional atau psikologis yang berbeda. Bentuk-

bentuk tertentu dapat menimbulkan perasaan gerakan atau dinamika. Ukuran dan proporsi bentuk juga dapat mempengaruhi perasaan seseorang. Maka dari itu, elemen bentuk dalam desain interior ruangan memiliki pengaruh yang kuat terhadap bagaimana orang merasakan atau merespons secara emosional.

7. Elemen bentuk terhadap bagaimana orang mengambil keputusan

Pengambilan keputusan elemen bentuk pada setiap ruangnya berdasarkan gaya desain yang diinginkan, tema yang ditetapkan, dan fungsi utama ruangan. Penggunaan bentuk dapat memengaruhi suasana dan perasaan di ruangan, seperti pemilihan bentuk-bentuk yang sesuai dengan ukuran, skala ruangan, dan nyaman di pandang mata pengunjung di setiap ruangnya dapat mempengaruhi emosional para pengunjung yang ada di dalam ruangan tersebut. Maka dari itu, penggunaan elemen bentuk pada ruangan dapat mempengaruhi bagaimana orang mengambil keputusan agar mendapatkan hasil desain interior yang memuaskan.

8. Elemen bentuk terhadap apa yang memotivasi seseorang

Penggunaan bentuk-bentuk pada setiap ruangan yang secara visual mengarahkan mata dapat memotivasi pengunjung untuk bergerak melihat lebih dekat ke arah bentukan tersebut. *Elemen* bentuk dalam desain interior pada seluruh ruangan yang ada dapat mempengaruhi motivasi seseorang dengan cara yang halus namun signifikan.

9. Elemen bentuk terhadap orang dapat melakukan kesalahan

Penggunaan bentuk yang dirancang dengan baik dapat mengurangi risiko kesalahan pada desain interior ruangan. Penggunaan bentuk yang terlalu rumit atau padat dapat membuat ruangan menjadi tidak harmonis. Bentuk yang tidak konsisten atau tidak sesuai dengan harapan pengunjung dapat membingungkan dan menyebabkan kesalahan pada desain interior ruangan tersebut. maka dari itu, elemen bentuk yang ada di seluruh ruangan dapat mempengaruhi orang melakukan kesalahan.

10. Elemen bentuk terhadap manusia adalah makhluk sosial

Bentuk-bentuk tertentu dapat dirancang untuk mendorong interaksi sosial. Misalnya, bentuk jalur ruang yang dirancang dengan berliku-liku cenderung membuat pengguna atau pengunjung berjalan dan berinteraksi lebih banyak. Penggunaan elemen bentuk dalam desain interior pada seluruh ruangan dapat mempengaruhi interaksi sosial manusia dan cara mereka merespons lingkungan sosial.

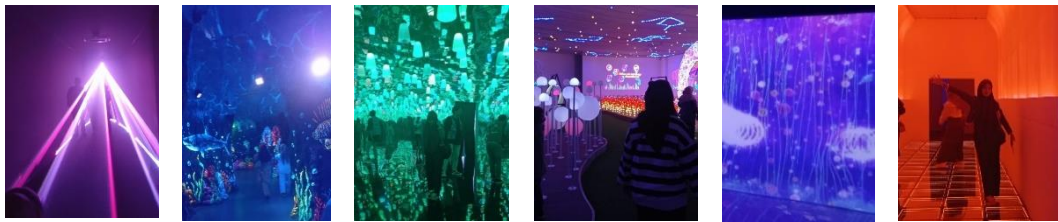
4.6.3 Elemen Desain Interior Cahaya terhadap Psikologi Desain

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana seluruh elemen desain interior memiliki pengaruh terhadap psikologi desain. Cahaya merupakan salah satu elemen yang digunakan dalam desain interior ruangan.

Tabel 4.12 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior warna (Analisis penulis, 2024)

Ruangan	Instrumen Pertanyaan	Nilai Rata-Rata
<i>Light tunnel</i>	X13	4.14
<i>Under the sea</i>	X14	4.25
<i>Internet celebrity area</i>	X15	4.17
Instalasi interaktif	X16	4.27
<i>Immersive light</i>	X17	4.02
<i>Mirror maze</i>	X18	4.15
Rata-rata		4.17

Pada tabel diatas elemen cahaya desain interior pada seluruh ruangan Dupi Show memiliki nilai rata-rata sebesar 4.17 yang berarti pengunjung rata-rata berpendapat bahwa cahaya yang ada di seluruh ruangan menarik dan pencahayaan pas. Dari enam ruangan yang ada terdapat nilai tertinggi pada pertanyaan ke-16 di ruang instalasi interaktif dengan nilai rata-rata sebesar 4.27. Nilai rata-rata terendah pada pertanyaan ke-17 di ruang *immersive light* dengan nilai rata-rata sebesar 4.02.



Gambar 4.53 Cahaya pada ruang *light tunnel*, *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif, *immersive light* dan *mirror maze* (Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar diatas, seluruh ruangan yang disediakan Dupi Show menggunakan elemen cahaya pada desain interiornya. Penggunaan cahaya yang ada di seluruh ruangan dapat mempengaruhi psikologi dalam desain ruangan tersebut. Pengaruh dari penggunaan elemen cahaya pada seluruh ruangan terhadap psikologi desain yaitu:

1. Elemen cahaya terhadap bagaimana orang melihat

Pada setiap ruangan yang ada menggunakan pencahayaan yang beragam dan tetap menarik perhatian para pengunjung yang memasuki ruangan-ruangan tersebut, seperti ruang *light tunnel* menggunakan pencahayaan yang redup tetapi tetap menarik dengan penambahan laser cahaya yang akan berubah-ubah pencahayaannya sesuai dengan warna yang dikeluarkan, ruang *under the sea* menggunakan pencahayaan dengan konsep *glow in the dark*, ruang *internet celebrity area* menggunakan pencahayaan yang beragam dikarenakan penggunaan lampu dengan warna cahaya yang beragam, ruang instalasi interaktif dengan pencahayaan terang dan penambahan beberapa furnitur yang membuat kesan menarik pada ruangan, ruang *immersive light* menggunakan pencahayaan yang berasal dari 3D proyektor, dan ruang *mirror maze* menggunakan pencahayaan yang redup dengan penambahan cahaya LED. Maka dari itu, penggunaan cahaya dapat mempengaruhi bagaimana orang melihat.

2. Elemen cahaya terhadap bagaimana orang memfokuskan perhatian

Cahaya lampu yang ditempatkan pada titik fokus visual utama dalam ruangan, seperti ruang *light tunnel* yaitu penggunaan laser cahaya yang menyoroti ruangan yang gelap, akan menjadi titik fokus perhatian para pengunjung. Penggunaan lampu dengan desain yang unik atau menarik akan menjadi pusat perhatian dalam ruangan,

seperti ruang *internet celebrity area*, ruang instalasi interaktif dan *mirror maze* yang menggunakan lampu-lampu dengan bentuk dan cahaya yang beragam. Penggunaan cahaya lampu dengan warna-warna yang belum ada sebelumnya, seperti ruang *under the sea* yang menggunakan pencahayaan dengan efek *glow in the dark* serta di dominasi dengan warna biru akan memfokuskan perhatian pengunjung karena cahaya berwarna memberikan nuansa emosional tertentu. Maka dari itu, penggunaan pencahayaan dapat mempengaruhi bagaimana orang memfokuskan perhatian.

3. Elemen cahaya terhadap bagaimana orang membaca

Penggunaan cahaya yang tepat dapat menjadikan ruangan memiliki kesan tersendiri. Pencahayaan yang tidak seimbang dapat menyebabkan silau atau bayangan yang mengganggu. Kondisi pencahayaan di sekitar ruangan dapat mempengaruhi kualitas pencahayaan utama dan mempengaruhi bagaimana orang membaca.

4. Elemen cahaya terhadap bagaimana orang mengingat

Seluruh ruangan di Dupi Show menggunakan pencahayaan yang redup atau terlalu rendah. Pencahayaan yang redup atau terlalu rendah dapat menurunkan kewaspadaan dan membuat otak bekerja lebih lambat, sehingga mengurangi kemampuan untuk menyimpan dan mengingat informasi. Pencahayaan yang redup dapat menyebabkan rasa kantuk, yang menghambat proses pembentukan memori. Maka dari itu, penggunaan pencahayaan yang ada di setiap ruangan dapat mempengaruhi bagaimana orang mengingat.

5. Elemen cahaya terhadap bagaimana orang berpikir

Pada ruangan *light tunnel*, pengunjung dapat berpikir bagaimana cahaya yang dikeluarkan laser cahaya dapat menciptakan kesan visual yang menabjubkan di dalam ruangan tersebut. Pada ruangan *under the sea*, Pada ruang *internet celebrity area* dan *mirror maze*, pengunjung dapat berpikir bagaimana warna dan material ruangan memantulkan atau menyerap cahaya untuk menciptakan efek visual yang diinginkan. Pada ruangan instalasi interaktif, pengunjung dapat berpikir bagaimana

cahaya dengan warna yang berbeda dapat menyatu dan menjadikan ruangan yang indah. Pada ruang *immersive light*, pengunjung dapat berpikir bagaimana ruangan tersebut menghasilkan cahaya dari penggunaan 3D proyektor. Pencahayaan pada seluruh ruangan dapat menjadikan pertanyaan dan membuat pengunjung berpikir bagaimana mendapatkan hasil yang begitu indah pada setiap ruangnya. Maka dari itu, elemen cahaya pada desain interior dapat mempengaruhi bagaimana orang berpikir.

6. Elemen cahaya terhadap bagaimana orang merasakan

Pada seluruh ruangan yang ada di Dupi Show menggunakan pencahayaan yang redup, yang dapat menciptakan suasana yang lebih tenang, inti, dan santai. Pencahayaan yang redup sering digunakan untuk menciptakan suasana nyaman atau romantis dan dapat membantu meredakan stres dan menenangkan pikiran. Maka dari itu, penggunaan cahaya dapat mempengaruhi bagaimana orang merasakan suatu ruang atau lingkungan.

7. Elemen cahaya terhadap bagaimana orang mengambil keputusan

Pengambilan keputusan mengenai pencahayaan dalam desain interior melibatkan berbagai pertimbangan untuk mencapai pencahayaan yang efektif, estetis, dan sesuai dengan kebutuhan ruangan. Pencahayaan harus memenuhi fungsi dasar ruangan seperti penerangan umum, pencahayaan tugas, dan pencahayaan aksen berdasarkan aktivitas yang dilakukan di ruangan. Intensitas atau kecerahan cahaya harus disesuaikan dengan tema dan kebutuhan ruangan. Penggunaan cahaya yang ada di setiap ruangnya dapat mempengaruhi orang mengambil keputusan pemilihannya agar membuat pengunjung nyaman ketika di dalam ruangan tersebut.

8. Elemen cahaya terhadap apa yang memotivasi seseorang

Penggunaan cahaya memiliki pengaruh besar terhadap motivasi seseorang. Pada seluruh ruangan menggunakan pencahayaan yang redup. Pencahayaan yang redup bisa mengurangi energi dan membuat seseorang merasa lesu atau kurang termotivasi, namun ruangan ini menggunakan pencahayaan yang unik dan dapat

membuat pengguna merasa lebih termotivasi untuk mengeksplor keseluruhan ruangan.

9. Elemen cahaya terhadap orang dapat melakukan kesalahan

Setiap ruangan yang ada menggunakan pencahayaan yang redup. Pencahayaan yang redup bisa menyebabkan ketidakjelasan dalam melihat detail yang dapat meningkatkan kesalahan, terutama dalam penglihatan tentang desain interior pada ruangan itu sendiri. Cahaya memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan seseorang untuk melakukan tugas dengan akurasi, dan pencahayaan yang tidak optimal dapat meningkatkan risiko kesalahan.

10. Elemen cahaya terhadap manusia adalah makhluk sosial

Penggunaan pencahayaan yang tepat pada setiap ruangnya dapat membuat ruang terasa lebih terbuka dan inklusif, yang mendorong pengguna untuk merasa nyaman dan terlibat dalam interaksi sosial. Maka dari itu, penggunaan cahaya pada setiap desain interior ruangan dapat mempengaruhi interaksi sosial pengguna.

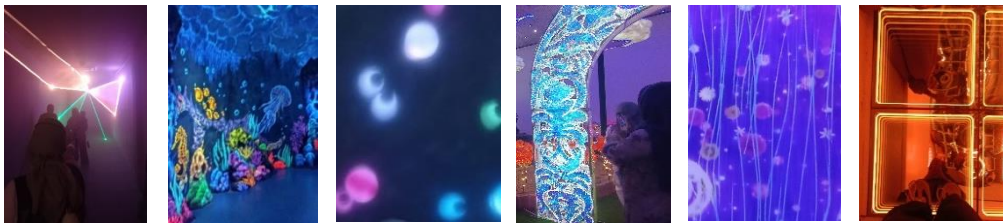
4.6.4 Elemen Desain Interior Garis terhadap Psikologi Desain

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana seluruh elemen desain interior memiliki pengaruh terhadap psikologi desain. Garis merupakan salah satu elemen yang digunakan dalam desain interior ruangan.

Tabel 4.13 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior garis (Analisis penulis, 2024)

Ruangan	Instrumen Pertanyaan	Nilai Rata-Rata
<i>Light tunel</i>	X19	4.03
<i>Under the sea</i>	X20	3.88
<i>Internet celebrity area</i>	X21	3.95
Instalasi interaktif	X22	3.96
<i>Immersive light</i>	X23	3.92
<i>Mirror maze</i>	X24	4.05
Rata-rata		3.97

Pada tabel diatas elemen garis desain interior pada seluruh ruangan Dupi Show memiliki nilai rata-rata sebesar 3.97 yang berarti pengunjung rata-rata berpendapat bahwa garis yang ada di seluruh ruangan netral dan biasa saja. Dari enam ruangan yang ada terdapat nilai tertinggi pada pertanyaan ke-24 di ruang *mirror maze* dengan nilai rata-rata sebesar 4.05. Sedangkan, nilai rata-rata terendah pada pertanyaan ke-20 di ruang *under the sea* dengan nilai rata-rata sebesar 3.88.



Gambar 4.54 Garis pada ruang *light tunnel*, *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif, *immersive light* dan *mirror maze* (Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar diatas, seluruh ruangan menggunakan elemen garis dalam desain interiornya. Penggunaan garis pada seluruh ruangan dapat mempengaruhi psikologi dalam desain ruangan tersebut. Pengaruh dari penggunaan elemen garis pada seluruh ruangan terhadap psikologi desain yaitu:

1. Elemen garis terhadap bagaimana orang melihat

Garis dapat berpengaruh pada visual ruang yang dapat mengarahkan pandangan dan menciptakan struktur visual. Garis-garis yang jelas dan terarah akan menarik perhatian mata para pengunjung. Setiap ruangan menggunakan jenis-jenis garis yang sesuai dengan konsep yang akan digunakan, seperti ruang *light tunnel*, instalasi interaktif dan *mirror maze* menggunakan jenis garis lurus dan diagonal yang dapat menciptakan kesan ruangan yang tenang, inovatif, dan suasana yang nyaman. Sedangkan, ruang *under the sea*, *internet celebrity area*, dan *immersive light* menggunakan jenis garis lengkung yang dapat menciptakan kesan kehalusan, kelembutan, dan kenyamanan. Garis-garis pada ruangan tersebut digunakan untuk mengarahkan pandangan pengunjung ke titik fokus tertentu. Jenis, orientasi dan distribusi pada garis dapat mengubah persepsi visual, menciptakan suasana psikologis tertentu, serta dapat menentukan fungsi dan estetika ruangan.

2. Elemen garis terhadap bagaimana orang memfokuskan perhatian

Penggunaan garis-garis dengan warna yang sangat kontras terhadap latar belakangnya, seperti pada ruang *light tunnel* dan ruang *under the sea* dengan pemilihan garis-garis yang menggunakan cahaya warna yang kontras pada ruangan yang gelap akan menarik perhatian lebih cepat dibandingkan dengan garis yang memiliki warna senada dengan latar. Penggunaan garis dalam pola berulang juga menarik fokus pengguna karena ritme visual yang diciptakan, seperti pada ruang *internet celebrity area* dan ruang *mirror maze*. Sedangkan, penggunaan garis yang berubah-ubah, seperti ruang instalasi interaktif akan menarik fokus perhatian karena variasinya dan membuat mata terus menjelajahi ruangan. Pada ruangan *immersive light*, garis yang digunakan adalah garis tipis yang memberikan kesan halus dan dapat digunakan untuk detail yang lebih lembut pada ruangan. Dengan menggunakan berbagai teknik seperti kontras, arah, pola, dan interaksi dengan elemen interior lain, garis dapat mempengaruhi bagaimana menciptakan titik fokus perhatian yang kuat dan membantu mendefinisikan ruang secara visual.

3. Elemen garis terhadap bagaimana orang membaca

Elemen garis dapat mempengaruhi bagaimana orang membaca berdasarkan seberapa tebal penggunaan pada garis dalam desain interior ruangan tersebut. Garis yang tebal akan menonjol dalam sebuah desain dan cenderung menarik perhatian lebih cepat. Orang akan lebih cenderung membaca elemen yang dibatasi oleh garis tebal sebagai bagian penting dari desain. Namun, penggunaan elemen garis pada setiap ruangan yang ada di Dupi show adalah garis tipis yang memberikan kesan kehalusan dan kelembutan. Garis tipis dalam desain interior seluruh ruangan ini terlihat lebih halus dan kurang dominan, namun tetap memberikan arah dan struktur. Pengguna cenderung membaca ruang dengan garis tipis sebagai lebih elegan dan subtil.

4. Elemen garis terhadap bagaimana orang mengingat

Pada seluruh ruangan yang ada menggunakan elemen garis berulang yang menciptakan pola visual dan dapat membantu pengguna mengingat ruang lebih

baik. Pengulangan garis menciptakan ritme dan keteraturan yang seringkali tertanam dalam ingata seseorang. Ruang dengan pola garis yang konsisten dan berulang akan lebih mudah dikenali dan diingat. Maka dari itu, elemen garis dalam desain interior ruangan dapat mempengaruhi bagaimana orang melihat.

5. Elemen garis terhadap bagaimana orang berpikir

Pada keseluruhan ruangan pengguna atau pengunjung dapat berpikir bagaimana elemen garis yang digunakan dapat membuat ruangan tersebut menarik, menjadi titik fokus, dan menciptakan suasana yang sesuai dengan kepribadian personal. Maka dari itu, penggunaan elemen garis pada desain interior suatu ruang dapat mempengaruhi bagaimana orang berpikir.

6. Elemen garis terhadap bagaimana orang merasakan

Garis dalam desain interior dapat mempengaruhi bagaimana orang merasakan atau perasaan seseorang dalam berbagai cara. Pengaruh ini terjadi karena garis dapat menciptakan persepsi visual yang berdampak pada suasana hati, emosi, dan kesan terhadap ruang tersebut. Seluruh ruangan yang ada menggunakan elemen garis berulang dengan pola tertentu yang menciptakan ritme visual yang dapat menennagkan atau menghidupkan suasana. Pola harmonis cenderung memberikan perasaan nyaman dan seimbang.

7. Elemen garis terhadap bagaimana orang mengambil keputusan

Pengambilan keputusan dalam pemilihan garis pada setiap ruangan yang ada berdasarkan fungsi tertentu dalam ruangan, mencerminkan gaya desain yang diinginkan, selaras dengan elemen desain lainnya, dan dapat membantu dalam membagi ruang menjadi zona fungsional yang berbeda. Garis dapat mempengaruhi bagaimana orang melihat ukuran dan bentuk ruangan. Penggunaan garis secara efektif dapat membantu menciptakan keseimbangan visual dan stabilitas di dalam ruangan. Garis juga dapat membantu dalam orientasi dan navigasi di dalam ruangan. Penggunaan garis juga dapat mempengaruhi persepsi ruang secara psikologis, maka dari itu pengambilan keputusan tentang garis berdasarkan dengan

suasana yang akan ditimbulkan dari penggunaan garis tersebut agar pengunjung merasa nyaman ketika berada di dalam ruangan tersebut.

8. Elemen garis terhadap apa yang memotivasi seseorang

Penggunaan garis juga dapat mempengaruhi motivasi seseorang. Misalnya, penggunaan garis tebal dan garis tipis dapat memotivasi seseorang dengan cara yang berbeda. Seluruh ruangan yang ada menggunakan elemen garis tipis dan halus. Garis-garis yang lebih halus bisa memotivasi seseorang untuk memperhatikan detail, bertindak dengan hati-hati, dan mengejar tujuan dengan pendekatan yang lebih lembut.

9. Elemen garis terhadap orang dapat melakukan kesalahan

Penggunaan elemen garis yang terlalu kompleks atau membingungkan dapat membuat seseorang kehilangan fokus atau merasa bingung, yang menyebabkan kesalahan dalam persepsi atau navigasi di dalam ruangan. Namun, pada seluruh ruangan yang ada menggunakan elemen garis yang tidak rumit yang dapat memudahkan pengguna untuk melihat dan memahaminya, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam desain interior ruangan tersebut. Maka dari itu, elemen garis dapat mempengaruhi orang melakukan kesalahan.

10. Elemen garis terhadap manusia adalah makhluk sosial

Pada setiap ruangan yang disediakan menggunakan elemen garis yang berbeda, seperti beberapa ruangan ada yang menggunakan elemen garis lurus yang digunakan untuk menciptakan ilusi ruang terbuka yang dapat memberikan kesan interaksi sosial dengan mendorong percakapan dan komunikasi yang lebih mudah di antara individu dalam ruangan. Sedangkan, beberapa ruang lainnya menggunakan elemen garis melengkung yang dapat menciptakan suasana yang lebih santai dan mengundang, yang dapat memfasilitasi interaksi sosial dengan menciptakan lingkungan yang terasa lebih ramah dan akomodatif. Maka, penggunaan elemen garis dapat mempengaruhi interaksi sosial dalam ruangan.

4.6.5 Elemen Desain Interior Pola terhadap Psikologi Desain

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana seluruh elemen desain interior memiliki pengaruh terhadap psikologi desain. Pola merupakan salah satu elemen yang digunakan dalam desain interior ruangan.

Tabel 4.14 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior pola (Analisis penulis, 2024)

Ruangan	Instrumen Pertanyaan	Nilai Rata-Rata
<i>Light tunel</i>	X25	3.99
<i>Under the sea</i>	X26	4.11
<i>Internet celebrity area</i>	X27	4.08
Instalasi interaktif	X28	3.99
<i>Immersive light</i>	X29	3.99
<i>Mirror maze</i>	X30	4.00
Rata-rata		4.03

Pada tabel diatas, elemen pola desain interior pada seluruh ruangan Dupi Show memiliki nilai rata-rata sebesar 4.03 yang berarti pengunjung rata-rata berpendapat bahwa pola yang ada di seluruh ruangan menarik dan enak dilihat. Dari enam ruangan yang ada terdapat nilai tertinggi pada pertanyaan ke-26 di ruang *under the sea* dengan nilai rata-rata sebesar 4.11. Sedangkan, nilai rata-rata terendah pada pertanyaan ke-25 di ruang *light tunel*, ke-28 di ruang instalasi interaktif, dan ke-29 di ruang *immersive light* dengan nilai rata-rata sebesar 3.99.



Gambar 4.55 Pola pada ruang *light tunel*, *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif, *immersive light* dan *mirror maze* (Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar diatas, seluruh ruangan yang disediakan Dupi Show menggunakan elemen pola pada desain interiornya. Penggunaan pola yang ada di seluruh ruangan dapat mempengaruhi psikologi dalam desain ruangan tersebut.

Pengaruh dari penggunaan elemen pola pada seluruh ruangan terhadap psikologi desain yaitu:

1. Elemen pola terhadap bagaimana orang melihat

Pemilihan pola pada setiap ruangan mencerminkan gaya dan tema yang telah ditetapkan, seperti ruang *light tunnel*, dan *mirror maze* menggunakan pola yang sederhana yang memberikan kesan menenangkan. Sedangkan, ruang *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif, dan *mirror maze* menggunakan pola rumit yang dapat menstimulasi dan menambah energi pada ruangan. Pola-pola yang ada pada setiap ruangan tidak dengan skala yang besar namun dibuat dengan skala yang sedang dan stabil sesuai dengan elemen-elemen interior yang lainnya.

2. Elemen pola terhadap bagaimana orang memfokuskan perhatian

Pada ruangan *light tunnel* memadukan pola yang berbeda dalam satu ruangan, seperti pola geometris dan pola fauna dapat menciptakan dialog visual yang menarik dan memfokuskan perhatian pada perbedaan dan harmoni antara pola-pola tersebut. Penggunaan pola-pola yang besar pada dinding, seperti pada ruang *under the sea* lebih mudah menarik perhatian karena mendominasi ruang visual dan ukurannya yang mencolok membuat orang lebih cepat memfokuskan perhatian pada pola tersebut. Ruangan instalasi interaktif dan *immersive light* menggunakan pola yang kompleks dengan banyak elemen dan detail, seperti motif floral dan kombinasi dengan motif lainnya yang rumit dapat menarik perhatian karena membutuhkan lebih banyak waktu untuk dianalisis oleh mata. Penggunaan pola yang diulang secara konsisten, seperti pola pada ruang *internet celebrity area* dan ruang *mirror maze* akan menciptakan ritme visual yang memfokuskan perhatian dan memberikan kesan keteraturan dan stabilitas yang menenangkan atau dinamis.

3. Elemen pola terhadap bagaimana orang membaca

Penggunaan pola dengan kontras warna yang tinggi antara elemen-elemen desain dan latar belakangnya dapat membuat mata cepat lelah, seperti pada ruangan *light tunnel*, *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif dan *mirror maze*. Selain itu, pola dengan garis-garis yang bergerak dapat menciptakan ilusi

optik yang mengganggu, membuat pola terlihat kabur yang dapat mengganggu proses membaca, seperti pada ruang *immersive light*. Maka, elemen pola pada seluruh ruangan dapat mempengaruhi bagaimana orang membaca.

4. Elemen pola terhadap bagaimana orang mengingat

Setiap ruangan yang ada menggunakan pola berulang, konsisten dan unik yang dapat menarik perhatian pengunjung. Penggunaan pola-pola tersebut cenderung lebih mudah diingat karena memberikan kesan visual yang teratur dan membantu otak menyusun informasi secara terorganisir. Maka, pola yang ada di setiap ruangan dapat mempengaruhi bagaimana orang mengingat.

5. Elemen pola terhadap bagaimana orang berpikir

Orang berpikir tentang pola sebagai cara untuk menambahkan daya tarik visual dalam ruang. Penggunaan pola dapat membuat ruangan yang sederhana menjadi lebih hidup dan dinamis. Pola dapat digunakan untuk mengarahkan pandangan atau menyoroti area tertentu dalam ruangan. Setiap pola yang digunakan dapat memicu reaksi emosional atau psikologis pada orang yang melihatnya. Pada setiap ruangan yang ada di Dupi Show dapat membuat pengunjung berpikir tentang bagaimana pemilihan dan penggunaan pola yang ada dapat membuat ruangan tersebut sesuai dengan konsep tema yang telah dibuat dan menjadikan ruangan tersebut mendapatkan kesan emosional yang sesuai.

6. Elemen pola terhadap bagaimana orang merasakan

Penggunaan pola yang ada di setiap ruangan memberikan perasaan tertentu pada pengunjung, seperti penggunaan pola dengan garis-garis lembut atau motif alam pada ruang *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif, dan *immersive light* cenderung memberikan perasaan tenang dan nyaman yang dapat membuat pengunjung merasa lebih rileks dan damai ketika berada di dalam ruang. Sedangkan, pola dengan garis-garis tegas atau bentuk geometris pada ruang *light tunnel* dan *mirror maze* dapat memberikan perasaan semangat dan vitalitas. Maka,

elemen pola pada seluruh ruangan dapat mempengaruhi bagaimana orang merasakan.

7. Elemen pola terhadap bagaimana orang mengambil keputusan

Pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan bagaimana pola akan mempengaruhi fungsi ruang dan aktivitas yang dilakukan dalam ruangan. Dalam penyajian pola-pola yang ada disetiap ruangan yang ada di Dupi Show harus dipertimbangkan suasana atau perasaan yang akan di timbulkan dan hal lainnya yang akan mempengaruhi persepsi ruangan tersebut. Pemilihan skala pola harus sesuai dengan ukuran ruangan. Setiap pola pada ruangan digunakan konsisten dengan desain keseluruhan ruangan dan elemen desain lainnya. Dalam penerapan pola dapat mempertimbangkan anggaran biaya material dan pemasangan.

8. Elemen pola terhadap apa yang memotivasi seseorang

Penggunaan pola pada setiap ruangan menggunakan warna dan bentuk yang menyenangkan, sehingga dapat meingkatkan suasana hati dan membuat pengguna lebih termotivasi untuk meghabiskan waktu di ruangan tersebut. Maka, elemen pola pada seluruh ruangan dapat mempengaruhi motivasi seseorang.

9. Elemen pola terhadap orang dapat melakukan kesalahan

Penggunaan pola yang terlalu rumit atau tidak nyaman, baik secara visual maupun taktil, dapat menyebabkan kelelahan atau ketidaknyamanan. Penggunaan pola pada setiap ruangan yang ada dirancang dengan baik, sehingga tidak menyebabkan kesalahan dalam desain interior ruangan tersebut. Namun, setiap orang memiliki pemikiran tersendiri yang menyebabkan elemen pola dapat mempengaruhi bagaimana orang dapat melakukan kesalahan.

10. Elemen pola terhadap manusia adalah makhluk sosial

Penggunaan pola yang menarik dan menyenangkan pada setiap ruangan yang ada dapat meningkatkan daya tarik visual ruangan tersebut. Setiap penggunaan

pola pada setiap ruangan dapat mempengaruhi keinginan orang untuk menghabiskan waktu di ruang tersebut dan berinteraksi dengan orang lain.

4.6.6 Elemen Desain Interior Tekstur terhadap Psikologi Desain

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana seluruh elemen desain interior memiliki pengaruh terhadap psikologi desain. Tekstur merupakan salah satu elemen yang digunakan dalam desain interior ruangan.

Tabel 4.15 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior tekstur (Analisis penulis, 2024)

Ruangan	Instrumen Pertanyaan	Nilai Rata-Rata
<i>Light tunnel</i>	X31	3.89
<i>Under the sea</i>	X32	4.01
<i>Internet celebrity area</i>	X33	4.08
Instalasi interaktif	X34	3.99
<i>Immersive light</i>	X35	3.98
<i>Mirror maze</i>	X36	3.98
Rata-rata		3.99

Pada tabel diatas elemen tekstur desain interior pada seluruh ruangan Dupi Show memiliki nilai rata-rata sebesar 3.99 yang berarti pengunjung rata-rata berpendapat bahwa tekstur yang ada di seluruh ruangan netral dan biasa saja. Dari enam ruangan yang ada terdapat nilai tertinggi pada pertanyaan ke-33 di ruang *internet celebrity area* dengan nilai rata-rata sebesar 4.08. Sedangkan, nilai rata-rata terendah pada pertanyaan ke-31 dengan nilai rata-rata sebesar 3.89.



Gambar 4.56 Tekstur pada ruang *light tunnel*, *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif, *immersive light* dan *mirror maze* (Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar diatas, seluruh ruangan yang disediakan Dupi Show menggunakan elemen tekstur pada desain interiornya. Penggunaan warna yang ada di seluruh ruangan dapat mempengaruhi psikologi dalam desain ruangan tersebut. Pengaruh dari penggunaan elemen tekstur pada seluruh ruangan terhadap psikologi desain yaitu:

1. Elemen tekstur terhadap bagaimana orang melihat

Pengunjung akan dapat melihat dan merasakan tekstur dengan melibatkan interaksi antara persepsi visual dan sensasi sentuhan yang dibayangkan. Penggunaan tekstur yang berbeda dapat digunakan untuk menarik perhatian ke arah tertentu dalam ruangan. Tekstur dapat dilihat secara langsung, bahkan sebelum manusia menyentuhnya. Tekstur yang kasar, halus, berkilau, atau *matte* memberikan petunjuk visual tentang bagaimana permukaan tersebut akan terasa. Misalnya, permukaan kasar biasanya terlihat tidak rata atau berbintik-bintik, seperti pada ruangan *under the sea*, instalasi interaktif, dan *immersive light*. Sedangkan, permukaan yang halus terlihat licin dan rata seperti pada ruangan *light tunnel*, *internet celebrity area*, dan *mirror maze*. Desain yang efektif dapat memanfaatkan tekstur untuk menciptakan kontras, menambah kedalaman, menyatukan elemen-elemen lain dalam ruangan, dan menghasilkan pengalaman ruang yang menarik.

2. Elemen tekstur terhadap bagaimana orang memfokuskan perhatian

Memfokuskan perhatian pada tekstur dalam interior ruangan melibatkan pengalaman visual, menambah minat, dan membentuk taktil yang dirancang untuk menarik dan mempertahankan minat seseorang. Pada ruangan *under the sea* tekstur yang digunakan diterakan dalam skala besar, seperti tekstur yang ada pada dinding, tekstur tersebut lebih mudah menarik perhatian karena ukurannya yang dominan. Penggunaan furnitur dengan tekstur yang mencolok, seperti pada ruang instalasi interaktif yang menggunakan furnitur bunga-bunga yang bertekstur kasar dibandingkan dengan tekstur furnitur lainnya dapat menjadi titik fokus dalam ruangan. Pada ruang *light tunnel*, *internet celebrity area*, *immersive light* dan *mirror maze* menggunakan tekstur secara berulang seperti tekstur pada dinding dan lantai

menarik fokus perhatian melalui ritme visual dan menciptakan kesan kohesif yang menarik perhatian.

3. Elemen tekstur terhadap bagaimana orang membaca

Penggunaan tekstur yang dirancang dengan baik pada setiap ruangan yang ada dapat mempengaruhi bagaimana orang membaca tekstur pada ruangan tersebut, sehingga membantu menciptakan ruangan yang lebih fokus.

4. Elemen tekstur terhadap bagaimana orang mengingat

Setiap penggunaan tekstur yang ada pada ruangan di Dupi Show dapat memberikan kesan yang membuat pengunjung dapat lebih mudah mengingatnya. Misalnya, penggunaan tekstur yang menyenangkan atau tidak nyaman dapat mempengaruhi emosi yang dirasakan selama pengalaman tersebut. Emosi tersebut dapat meningkatkan kemungkinan ingatan jangka panjang. Maka, tekstur pada setiap ruangan dapat mempengaruhi bagaimana pengunjung mengingat kesan yang ada pada ruangan tersebut.

5. Elemen tekstur terhadap bagaimana orang berpikir

Penggunaan tekstur pada ruangan dapat menciptakan ilusi visual yang mengubah persepsi ruang. Tekstur dipilih tidak hanya berdasarkan penampilan, tetapi juga berdasarkan fungsi. Tekstur juga mengundang interaksi fisik, dimana orang tidak hanya melihat tetapi juga dapat menyentuhnya. Pada keseluruhan ruangan, pengunjung dapat berpikir tentang bagaimana penggunaan tekstur yang ada di setiap ruangnya dapat menyeimbangkan elemen lain dalam ruang dan bagaimana kombinasi tekstur yang berbeda dapat menambah kompleksitas dan minat visual pada ruangan. Pemilihan dan kombinasi tekstur pada setiap ruangnya mencerminkan gaya pribadi dan tujuan fungsional dari ruang yang dirancang.

6. Elemen tekstur terhadap bagaimana orang merasakan

Penggunaan tekstur dalam desain interior setiap ruangan dapat mempengaruhi bagaimana orang merasakan sentuhan fisik. Penggunaan tekstur yang nyaman pada beberapa ruangan dapat meningkatkan rasa nyaman dan rileks. Sebaliknya, penggunaan tekstur kasar atau tidak rata pada ruangan lainnya dapat menimbulkan ketidaknyamanan atau iritasi.

7. Elemen tekstur terhadap bagaimana orang mengambil keputusan

Pengambilan keputusan dalam pemilihan tekstur pada seluruh ruangan yang ada di Dupi Show berdasarkan persepsi ruang, fungsi ruangan, bagaimana tekstur dapat mendukung aktivitas yang dilakukan di ruang tersebut, sesuai dengan gaya desain keseluruhan ruangan, dan memastikan tekstur yang dipilih harmonis dengan elemen lainnya. Pemilihan tekstur juga mempertimbangkan kenyamanan ketika bersentuhan dengan permukaan tersebut. Pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan anggaran untuk penerapan tekstur pada setiap ruangnya.

8. Elemen tekstur terhadap apa yang memotivasi seseorang

Setiap ruangan yang ada menggunakan berbagai tekstur yang menarik perhatian, seperti kombinasi tekstur halus dan kasar, yang dapat merangsang indera dan membuat seseorang merasa terlibat dan termotivasi untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Maka, elemen tekstur dalam desain interior ruang dapat mempengaruhi apa yang memotivasi seseorang.

9. Elemen tekstur terhadap orang dapat melakukan kesalahan

Penggunaan tekstur yang tidak konsisten atau tidak terduga dapat menyebabkan kesalahan dalam penilaian dan pengambilan keputusan. Pengunjung dapat salah menilai permukaan atau rintangan yang menyebabkan tindakan yang tidak tepat atau kecelakaan kecil. Namun, setiap ruangan di desain dengan baik sehingga tidak meminimalisir kesalahan yang akan terjadi. Maka dari itu, tekstur dapat mempengaruhi orang melakukan kesalahan.

10. Elemen tekstur terhadap manusia adalah makhluk sosial

Pada setiap ruangan yang ada menggunakan tekstur yang bervariasi. Penggunaan tekstur tersebut dapat menarik perhatian, memicu percakapan antar pengunjung dan menghubungkan orang satu sama lain. Maka dari itu, penggunaan elemen tekstur dapat mempengaruhi interaksi sosial.

4.6.7 Elemen Desain Interior Ruang terhadap Psikologi Desain

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana seluruh elemen desain interior memiliki pengaruh terhadap psikologi desain. Ruang merupakan salah satu elemen yang digunakan dalam desain interior ruangan.

Tabel 4.16 Hasil nilai rata-rata elemen desain interior ruang (Analisis penulis, 2024)

Ruangan	Instrumen Pertanyaan	Nilai Rata-Rata
<i>Light tunnel</i>	X37	3.97
<i>Under the sea</i>	X38	3.96
<i>Internet celebrity area</i>	X39	3.92
Instalasi interaktif	X40	3.96
<i>Immersive light</i>	X41	3.98
<i>Mirror maze</i>	X42	4.05
Rata-rata		3.97

Pada tabel diatas, elemen ruang desain interior pada seluruh ruangan Dupi Show memiliki nilai rata-rata sebesar 3.97 yang berarti pengunjung rata-rata berpendapat bahwa ruang yang ada di seluruh ruangan netral dan biasa saja. Dari enam ruangan yang ada terdapat nilai tertinggi pada pertanyaan ke-42 di ruang *mirror maze* dengan nilai rata-rata sebesar 4.05. Sedangkan, nilai rata-rata terendah pada pertanyaan ke-39 di ruang *internet celebrity area* dengan nilai rata-rata sebesar 3.92.



Gambar 4.57 Elemen ruang pada ruang *light tunel*, *under the sea*, *internet celebrity area*, instalasi interaktif, *immersive light* dan *mirror maze*

(Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar diatas, seluruh ruangan yang disediakan Dupi Show menggunakan elemen ruang pada desain interiornya. Penggunaan ruang yang ada di seluruh ruangan dapat mempengaruhi psikologi dalam desain ruangan tersebut. Pengaruh dari penggunaan elemen ruang pada seluruh ruangan terhadap psikologi desain yaitu:

1. Elemen ruang terhadap bagaimana orang melihat

Pandangan orang terhadap ruangan berdasarkan persepsi visual, pengalaman fisik, dan respon emosional terhadap ukuran, skala, proporsi serta elemen-elemen lain yang diatur dalam ruangan tersebut. Pengguna atau pengunjung pertama kali akan merasakan dimensi ruang secara visual, yaitu luas, tinggi, dan panjang ruangan. Ruangan yang luas dengan langit-langit tinggi cenderung memberikan kesan terbuka dan lapang, seperti pada ruang *internet celebrity area*, instalasi interaktif, *immersive light*, dan *mirror maze*. Sedangkan, ruangan kecil dengan langit-langit rendah akan terasa lebih intim atau sempit, seperti ruang *light tunel* dan ruang *under the sea*, namun pada ruangan ini langit-langit ruang tidak rendah melainkan sama dengan tinggi langit-langit pada ruangan lain, sehingga ruangan tidak terlalu terkesan sempit. Suasana yang diciptakan oleh elemen-elemen ruang sangat berpengaruh terhadap bagaimana seseorang melihat dan merasa ketika berada di dalam ruangan tersebut.

2. Elemen ruang terhadap bagaimana orang memfokuskan perhatian

Memfokuskan perhatian pada ruang dalam interior ruangan melibatkan pemanfaatan berbagai elemen desain yang secara visual dan fungsional menyoroti aspek-aspek tertentu dari ruang tersebut. Pemilihan furnitur yang sesuai dengan

skala ruangan dan penggunaan proporsi yang seimbang antara elemen-elemen dalam ruang membantu orang memperhatikan dan mengapresiasi ruang secara keseluruhan. Penggunaan elemen-elemen desain interior yang berbeda untuk memisahkan ruang menjadi zona-zona fungsional yang berbeda dapat menarik perhatian pada cara ruang digunakan dan memfokuskan perhatian pada aktivitas spesifik dalam setiap zona.

3. Elemen ruang terhadap bagaimana orang membaca

Penggunaan kombinasi elemen desain interior lainnya pada setiap ruangan yang ada di Dupi Show dapat membuat pengguna membaca isi ruangan ketika mulai memasuki ruangan tersebut. Penggunaan elemen desain yang tepat dapat memungkinkan pengunjung membaca suasana atau kesan yang tercipta pada ruangan tersebut. Maka dari itu, elemen ruang yang ada di setiap ruangan mempengaruhi bagaimana orang membaca.

4. Elemen ruang terhadap bagaimana orang mengingat

Pada setiap ruangan yang ada diatur dengan baik, seperti penempatan furnitur dan elemen interior yang logis dan mudah dipahami, lebih mudah diingat oleh pengunjung. Ketika elemen-elemen dalam ruang memiliki posisi yang konsisten dan teratur, otak lebih mudah untuk membuat peta mental dari ruang tersebut dan memudahkan orang untuk mengingatnya. Maka dari itu, elemen ruang berpengaruh terhadap bagaimana orang mengingat.

5. Elemen ruang terhadap bagaimana orang berpikir

Cara pengguna berpikir tentang ruang dalam interior ruangan melibatkan berbagai aspek, mulai dari fungsionalitas hingga estetika. Keseimbangan antar ruangan juga menjadi hal penting. Pengguna atau pengunjung cenderung berpikir tentang bagaimana dimensi dan skala ruangan akan mempengaruhi persepsi mereka, bagaimana ruang dapat diatur menjadi zona-zona yang berbeda berdasarkan tema dan fungsinya pada setiap ruangan yang mereka masuki. Pengunjung juga akan berpikir bagaimana mereka akan bergerak melalui ruang,

seperti alur masuk dan keluar tanpa hambatan yang menciptakan ruangan fungsional dan nyaman. Kombinasi elemen-elemen desain interior lainnya dengan tepat dapat menciptakan ruang yang tidak hanya indah secara visual tetapi juga fungsional, nyaman dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

6. Elemen ruang terhadap bagaimana orang merasakan

Pada setiap ruangan yang ada penempatan dan pemilihan furnitur, serta elemen lainnya dapat mempengaruhi bagaimana seseorang merasakan ruang. Penggunaan furnitur yang nyaman dan penempatan yang tepat dapat menciptakan perasaan hangat dan ramah, sementara furnitur yang tidak proporsional atau tidak sesuai dengan skala ruang dapat membuat terasa tidak nyaman.

7. Elemen ruang terhadap bagaimana orang mengambil keputusan

Pengambilan keputusan dalam elemen ruang dalam desain interior berdasarkan fungsi utama ruangan untuk memastikan desain ruang sesuai dengan penggunaannya. Mempertimbangkan kebutuhan spesifik dari penghuni ruangan. Dalam segi pengaturan dan tata letak ruang juga perlu pertimbangan untuk menyusun elemen ruang untuk mendukung aktivitas yang dilakukan di ruangan, membagi ruangan menjadi zona-zona fungsional, dan merencanakan alur pergerakan yang lancar untuk memastikan tidak ada gangguan dalam ruangan. Dalam segi estetika dan gaya desain perlu pertimbangan pemilihan pengaturan ruang yang sesuai dengan gaya desain seluruh ruangan dan memastikan elemen ruang.

8. Elemen ruang terhadap apa yang memotivasi seseorang

Elemen ruang yang ada di setiap ruangan menggunakan kombinasi elemen desain interior lainnya dengan mempertimbangkan kenyamanan dan menciptakan suasana relaksasi dapat meningkatkan kesejahteraan emosional dan mental, sehingga memotivasi seseorang untuk terus maju dalam setiap pergerakan yang dilakukan di ruangan tersebut. Maka dari itu, elemen ruang memiliki pengaruh terhadap apa yang memotivasi seseorang.

9. Elemen ruang terhadap orang dapat melakukan kesalahan

Kesalahan penggunaan elemen desain interior lainnya dapat membingungkan pengguna, mengganggu konsentrasi pengguna, dan mempengaruhi kesan yang tercipta dari ruangan tersebut yang menyebabkan kesalahan dalam berpikir, pengambilan keputusan atau fokus dari ruangan itu sendiri. Maka dari itu, elemen ruang dapat mempengaruhi orang dalam melakukan kesalahan.

10. Elemen ruang terhadap manusia adalah makhluk sosial

Elemen ruang pada seluruh ruangan dapat mempengaruhi interaksi sosial berdasarkan atmosfer ruang yang menciptakan kesan menenangkan, melalui penggunaan elemen-elemen desain interior lainnya dengan tepat dapat mengurangi stres dan kecemasan sosial dan mampu membuat interaksi antar pengguna lebih lancar dan menyenangkan.

4.7 Pembahasan

Berdasarkan nilai rata-rata, seluruh elemen desain interior memiliki pengaruh yang baik terhadap psikologi desain pada ke-enam ruangan yang ada di Dupi Show. Namun, nilai rata-rata yang paling signifikan berpengaruh terhadap psikologi desain yaitu elemen cahaya, elemen bentuk, elemen warna, dan elemen pola. Sedangkan elemen lainnya seperti, elemen tekstur, elemen garis, dan elemen ruang memiliki pengaruh terhadap psikologi desain tetapi tidak terlalu signifikan.

Begitu pula dengan, nilai rata-rata yang telah didapatkan dari hasil kuisisioner para pengunjung, poin psikologi desain yang paling dipengaruhi oleh elemen desain interior yang ada diseluruh ruangan, yaitu selain poin orang dapat melakukan kesalahan, manusia adalah makhluk sosial. Nilai tertinggi ada pada poin "Bagaimana orang mengambil keputusan" yang berarti pada seluruh elemen interior ruangan yang ada sangat mempengaruhi bagaimana cara orang mengambil keputusan. Sedangkan, nilai terendah ada pada poin "Manusia adalah makhluk sosial" yang berarti pada seluruh ruangan poin ini tidak terlalu terpengaruhi oleh elemen desain interior.

Dari keseluruhan rekapitulasi hasil yang telah dilakukan pembahasan tentang elemen desain interior memiliki pengaruh terhadap psikologi desain. Berikut tabel yang akan menjelaskan pengaruh yang dihasilkan oleh elemen desain interior terhadap psikologi desain.

Tabel 4.17 Pembahasan pengaruh elemen desain interior terhadap psikologi desain (Analisis penulis, 2024)

No	Elemen Psikologi Desain	Pengaruh
A. Warna		
1	Bagaimana orang melihat	Elemen desain interior dapat mempengaruhi psikologi desain dalam menarik perhatian, membentuk persepsi ukuran dan ruang, mempengaruhi suasana hati, menciptakan kontras cahaya, dan mengubah persepsi waktu dan suhu.
2	Bagaimana orang memfokuskan perhatian	Penggunaan suatu warna dapat mempengaruhi fokus perhatian seseorang seperti, menarik perhatian, memudahkan fokus, mengurangi gangguan, meningkatkan fokus jangka panjang/pendek dan efek psikologis pengunjung.
3	Bagaimana orang membaca	Kontras warna dapat meningkatkan keterbacaan, pemilihan warna yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan, membantu menyampaikan informasi lebih jelas, dan menciptakan pengalaman membaca yang lebih nyaman dan menyenangkan. Sebaliknya, penggunaan warna yang salah dapat mengganggu konsentrasi dan menyebabkan kelelahan visual.
4	Bagaimana orang mengingat	Warna dapat membantu meningkatkan daya tarik dan perhatian, mengorganisir informasi, meningkatkan ingatan, memecah kebosanan, dan memperkuat ingatan.
5	Bagaimana orang berpikir	Penggunaan warna dapat mempengaruhi proses berpikir, mempengaruhi fokus dan konsentrasi, warna mempengaruhi pemrosesan informasi, dan meningkatkan produktivitas.
6	Bagaimana orang merasakan	Warna mempengaruhi suasana hati, menenangkan, mengurangi stres, persepsi suhu, waktu, dan kenyamanan, dan meningkatkan kualitas perasaan terhadap ruangan.
7	Bagaimana orang mengambil keputusan	Psikologis yang dipicu oleh warna, persepsi risiko, daya tarik visual, dan asosiasi kultural semuanya dapat mempengaruhi proses pengambilan keputusan.
8	Apa yang memotivasi seseorang	Meningkatkan energi dan semangat, menciptakan rasa tenang dan fokus, mendorong kreativitas, meningkatkan fokus dan produktivitas, dan menciptakan pengalaman positif/negatif.
9	Orang dapat melakukan kesalahan	Pemilihan warna yang tidak tepat dapat mempengaruhi persepsi dan fokus, persepsi risiko ruangan, efek psikologis dan dampak interaksi sosial.
10	Sosialisasi manusia	Warna dapat mempengaruhi bagaimana individu berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun hubungan sosial.
B. Garis		
1	Bagaimana orang melihat	Pengarahan visual, menciptakan kedalaman dan dimensi, mengorganisir ruang, menentukan fokus visual, dan dampak pada skala dan proporsi.
2	Bagaimana orang memfokuskan perhatian	Pengarahan mata, penciptaan titik fokus, dinamika dan gerakan, menentukan hierarki visual, dan menciptakan ilusi ruang.
3	Bagaimana orang membaca	Dengan menggunakan garis, desainer dapat mengarahkan perhatian, menciptakan hierarki visual, dan meningkatkan keterbacaan, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna ruang.
4	Bagaimana orang mengingat	Penguatan memori melalui visual, penciptaan struktur dan organisasi, penggunaan ulang dan ritme membantu menghasilkan pengalaman yang lebih mudah diingat bagi pengunjung.
5	Bagaimana orang berpikir	Menciptakan struktur pemikiran dan perhatian orang, meningkatkan fokus dan konsentrasi, dan memfasilitasi pemahaman konsep.
6	Bagaimana orang merasakan	Menciptakan suasana, mempengaruhi persepsi ruang, dan respon kognitif.
7	Bagaimana orang mengambil keputusan	Dengan menciptakan garis yang jelas, meningkatkan fokus, dan mempengaruhi suasana hati, garis dapat membantu pengunjung dalam proses pengambilan keputusan mereka.
8	Apa yang memotivasi seseorang	Garis yang jelas dapat mengarahkan perhatian ke area tertentu, menciptakan suasana positif/negatif, pengaruh terhadap persepsi dan mood pengunjung, dan mendorong kreativitas dan eksplorasi pengunjung.

9	Orang dapat melakukan kesalahan	Kekacauan visual, kesulitan dalam menangkap informasi, persepsi ruang yang salah, pengaruh pada fokus dan konsentrasi, dan keterhubungan dengan desain lain.
10	Sosialisasi manusia	Menciptakan jalur interaksi, membentuk ruang sosial, dan pengaruh terhadap aktivitas sosial.
C. Cahaya		
1	Bagaimana orang melihat	Pencahayaan yang meningkatkan visibilitas, orientasi dan navigasi ruangan, dan pengaruh pada kesehatan dan kesejahteraan dalam ruang.
2	Bagaimana orang memfokuskan perhatian	Kejelasan dan visibilitas ruang, pengaturan suasana, fokus pada area tertentu, meningkatkan kenyamanan, dan pengaruh terhadap psikologis pengunjung.
3	Bagaimana orang membaca	Kejelasan dan keterbacaan, fokus dan konsentrasi, menciptakan suasana membaca, dan dampak pada kesehatan dan kesejahteraan pengunjung dalam ruang.
4	Bagaimana orang mengingat	Penguatan memori melalui pengalaman sensorik, fokus dan konsentrasi, pengaruh pada suasana ruang, dan keterlibatan dalam aktivitas.
5	Bagaimana orang berpikir	Meningkatkan fokus dan konsentrasi, mendorong kreativitas, dan pengaruh pada kesehatan, kesejahteraan, dan pengalaman visual.
6	Bagaimana orang merasakan	Pengaruh pada suasana hati pengunjung, persepsi ruang dan waktu, menciptakan atmosfer, dan membantu membentuk pengalaman positif/negatif dalam ruang.
7	Bagaimana orang mengambil keputusan	Meningkatkan fokus dan konsentrasi dalam membuat keputusan, menciptakan suasana yang mendukung, dan pengaruh pada kreativitas dan inovasi yang penting dalam pengambilan keputusan.
8	Apa yang memotivasi seseorang	Meningkatkan energi dan kewaspadaan, menciptakan suasana positif/negatif, dan stimulasi kreativitas pada ruangan.
9	Orang dapat melakukan kesalahan	Kualitas pencahayaan, pengaruh pada fokus dan konsentrasi, dan konsisten dalam pengaturan cahaya.
10	Sosialisasi manusia	Menciptakan suasana yang akrab dan hangat, meningkatkan keterlibatan sosial, pengaruh terhadap mood dan suasana hati, dan memfasilitasi interaksi kelompok.
D. Bentuk		
1	Bagaimana orang melihat	Mengarahkan pandangan dan fokus, membentuk persepsi dimensi ruangan, menciptakan hierarki visual, dan keseimbangan antara bentuk dan ruang kosong.
2	Bagaimana orang memfokuskan perhatian	Menciptakan titik fokus visual, mengatur aliran perhatian, menyoroti elemen penting, dan mengarahkan perhatian dengan pengulangan bentuk.
3	Bagaimana orang membaca	Memusatkan perhatian dan meningkatkan kemampuan untuk fokus pada ruangan, mempengaruhi aliran pandangan, dan menyeimbangkan ruang dengan bentuk.
4	Bagaimana orang mengingat	Membuat kesan visual, membantu orientasi dan navigasi, meningkatkan fokus memori, dan membantu pengingatan jangka panjang.
5	Bagaimana orang berpikir	Menciptakan struktur dan keteraturan dalam berpikir, merangsang kreativitas, meningkatkan efisiensi pemikiran dengan pengaturan bentuk, dan mendorong inovasi.
6	Bagaimana orang merasakan	Kenyamanan dan ketenangan, keteraturan dan control, pengaruh psikologis pengunjung, dan stimulasi ketertarikan visual pada ruang.
7	Bagaimana orang mengambil keputusan	Meningkatkan pemikiran rasional dan logis, mendukung keputusan kreatif dan inovatif, membantu dalam pengambilan keputusan cepat, dan meningkatkan ketelitian.
8	Apa yang memotivasi seseorang	Penggunaan bentuk yang mendorong rasa kepercayaan diri, meningkatkan motivasi kreatif, kompetitif, dan mendorong fokus dan produktivitas.
9	Orang dapat melakukan kesalahan	Pengaturan ruang yang tidak teratur, mengganggu perhatian, mengurangi fokus dan konsentrasi, dan mempengaruhi persepsi dan interaksi sosial.
10	Sosialisasi manusia	Bentuk yang mendukung interaksi, menciptakan kenyamanan, dan memfasilitasi kegiatan sosial dapat meningkatkan hubungan antarindividu dan lingkungan.
E. Pola		
1	Bagaimana orang melihat	Daya tarik visual, persepsi ruang, membantu dalam mengarahkan pandangan, dan menciptakan aliran visual dalam ruangan.
2	Bagaimana orang memfokuskan perhatian	Penciptaan titik fokus, menarik atau mengalihkan perhatian, meningkatkan fokus, dan pemahaman tentang tata letak ruangan.
3	Bagaimana orang membaca	Menciptakan struktur dan organisasi, menciptakan suasana yang mendukung, dan menciptakan identitas dan tema.
4	Bagaimana orang mengingat	Meningkatkan daya tarik visual, menciptakan struktur dan organisasi, mendukung pengalaman sensorik, dan memfasilitasi pengalaman pengunjung.
5	Bagaimana orang berpikir	Meningkatkan fokus dan konsentrasi, pengarahan visual dan pemahaman, meningkatkan kreativitas, dan menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi.
6	Bagaimana orang merasakan	Menciptakan suasana hati pengunjung, mempengaruhi persepsi ruang, menstimulasi sensasi visual, mempengaruhi interaksi sosial, dan menciptakan identitas dan gaya.
7	Bagaimana orang mengambil keputusan	Penentuan prioritas, mengarahkan alur pergerakan, memfasilitasi perbandingan, mendorong inovasi dan kreativitas, dan menciptakan identitas ruang.

8	Apa yang memotivasi seseorang	Meningkatkan dayatari visual, mendorong keterlibatan dan aktivitas, menginspirasi kreativitas, mendukung tujuan dan aspirasi, dan meningkatkan hubungan sosial.
9	Orang dapat melakukan kesalahan	Pola yang membingungkan kesu;itan navigasi dan persepsi yang salah, pola yang tidak sesuai dengan fungsi, kesalahan dalam penggunaan ruang, pegaruh terhadap konsentrasi dan fokus, dan kesalahan dalam penilaian estetika.
10	Sosialisasi manusia	Menciptakan lingkungan yang mengundang, mendorong komunikasi dan interaksi, menghubungkan identitas dan budaya.
F. Tekstur		
1	Bagaimana orang melihat	Memberikan dimensi visual, menciptakan suasana dan atmosfer, meningkatkan daya tarik visual, dan mengubah persepsi ruang.
2	Bagaimana orang memfokuskan perhatian	Menarik perhatian ke area tertentu, mendukung hierarki visual, menciptakann suasana yang mengarahkan fokus, dan mendorong rasa penasaran.
3	Bagaimana orang membaca	Menciptakan latar belakang yang menyokong, meningkatkan kenyamanan membaca, memfasilitasi fokus dan konsentrasi, dan mendorong rasa penasaran dan eksplorasi.
4	Bagaimana orang mengingat	Memperkuat pengalaman sensorik, menciptakan konteks visual, menambah kedaaman dan minat vsual, dan mempengaruhi persepsi dan memori visual.
5	Bagaimana orang berpikir	Stimulasi kognitif, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi fokus dan konsentrasi, mempengaruhi persepsi dan penilaian, dan mendorong keberanian untuk eksplorasi.
6	Bagaimana orang merasakan	Pengalaman sensorik, menciptakan suasana hati, persepsi ruang, kenyamanan dan keamanan, dan interaksi sosial.
7	Bagaimana orang mengambil keputusan	Penciptaan atmosfer, visual, estetika, fungsi, dan kenyamanan dapat membantu pengunjung membuat keputusan dengan lebih baik.
8	Apa yang memotivasi seseorang	Menciptakan suasana yang menginspirasi, meningkatkan rasa nyaman, memfasilitasi aktivitas kreatif, memberikan identitas dan ekspresi diri.
9	Orang dapat melakukan kesalahan	Kesalahan persepsi, ketidaknyamanan fisik, kesalahan komunikasi, gangguan dalam konsentrasi indrawi dan pengambilan keputusan yang buruk.
10	Sosialisasi manusia	Ruang yang nyaman, keselarasan dan kehangatan, mendorong interaksi sosial, dan memfasilitasi komunikasi.
G. Ruang		
1	Bagaimana orang melihat	Dimensi dan skala, pengaturan dan alur pergerakan, pembagian ruang, ketinggian dan perspektif, dan akseibilitas keberadaan elemen penting.
2	Bagaimana orang memfokuskan perhatian	Pengaturan ruang yang strategis, penempatan elemen utama, penggunaan dimensi dan skala, dan pencahayaan yang tepat.
3	Bagaimana orang membaca	Penataan ruang yang nyaman, pencahayaan yang memadai, akomodasi ruang, desain, estetika, dan inspirasi.
4	Bagaimana orang mengingat	Lingkungan yang mendukung konsentrasi, pencahayaan yang efektif, penggunaan elemen visual, dan fleksibilitas ruang.
5	Bagaimana orang berpikir	Pengaturan ruang yang mendorong dokus, pencahayaan dan suasana, pengaruh warna dan tekstur, estetika dan inspirasi.
6	Bagaimana orang merasakan	Pengalaman sensorik, menciptakan suasana hati, persepsi ruang, kenyamanan dan keamanan, dan interaksi sosial.
7	Bagaimana orang mengambil keputusan	Penciptaan atmosfer, visual, estetika, fungsi, dan kenyamanan dapat membantu pengunjung membuat keputusan dengan lebih baik.
8	Apa yang memotivasi seseorang	Menciptakan suasana yang menginspirasi, meningkatkan rasa nyaman, memfasilitasi aktivitas kreatif, memberikan identitas dan ekspresi diri.
9	Orang dapat melakukan kesalahan	Kesalahan persepsi, ketidaknyamanan fisik, kesalahan komunikasi, gangguan dalam konsentrasi indrawi dan pengambilan keputusan yang buruk.
10	Sosialisasi manusia	Ruang yang nyaman, keselarasan dan kehangatan, mendorong interaksi sosial, dan memfasilitasi komunikasi.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dupi Show mengimplementasikan konsep tema yang berbeda-beda di setiap ruangan, yang mampu menghadirkan pengalaman unik bagi pengunjung. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa:

1. Dupi show menggunakan elemen-elemen desain interior seperti warna, bentuk, cahaya, garis, pola, tekstur, dan ruang secara harmonis yang dapat menciptakan pengalaman visual yang mendalam bagi pengunjung. Perbedaan penggunaan elemen desain interior dan tema yang ada pada ruangan membuat tur ruangan menjadi lebih menarik dan dinamis, sekaligus memungkinkan pengunjung untuk merasakan berbagai efek psikologis, baik positif maupun negatif.
2. Setelah seluruh pengujian yang telah dilakukan hasilnya berdasarkan analisis regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikan t pada elemen desain interior di Dupi Show yaitu 0.01 yang lebih kecil dari nilai 0.05 dengan nilai koefisien 0.137. Arti dari nilai tersebut yaitu elemen desain interior pada setiap ruangan yang ada di Dupi Show, Manhattan Urban Market (MUMA) Medan, memiliki pengaruh terhadap psikologi dalam desain.

Berdasarkan nilai rata-rata, elemen desain interior ruangan di Dupi Show yang paling signifikan mempengaruhi psikologi dalam desain yaitu elemen cahaya, elemen bentuk, elemen warna, dan elemen pola.

- a. Elemen cahaya memiliki pengaruh terhadap psikologi desain dalam menciptakan suasana, mengatur mood dan emosi, persepsi ruang, mengatur fokus dan perhatian, dan mempengaruhi pencahayaan pada produktivitas dan relaksasi dalam setiap ruangan.
- b. Elemen bentuk memiliki pengaruh terhadap psikologi desain dalam menciptakan pengalaman emosional dan persepsi yang berbeda.

- c. Elemen warna memiliki pengaruh terhadap psikologi desain dalam membentuk suasana hati, mempengaruhi emosi, dan menciptakan persepsi tertentu tentang ruang.
- d. Elemen pola memiliki pengaruh terhadap psikologi desain dalam menciptakan suasana hati, persepsi, dan interaksi di dalam setiap ruangan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran untuk berbagai aspek yang dapat menjadi masukan untuk memperbaiki interior-interior menjadi lebih baik lagi sebagai berikut:

1. Untuk pihak Dupi Show untuk memperluas area lorong agar para pengunjung tidak terlalu berdesakan untuk memasuki area wahana selanjutnya.
2. Penelitian lanjutan agar dapat menggunakan teori-teori oleh peneliti terdahulu.
3. Penelitian selanjutnya juga dapat mempertimbangkan untuk menambah variabel-variabel lain yang diperkirakan dapat mempengaruhi psikologi dalam desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, D. I. (2019). Tinjauan sensory branding dan psikologi desain kedai kopi kekinian terhadap perilaku konsumen. *Waca Cipta Ruang*, 5(1), 330-336.
- Ballast, D. K. (2013). *PPI interior design reference manual: everything you need to know to pass the NCIDQ exam etext-1 year*. Simon and Schuster.
- Brewster, N. R., Freier, P. S., & Waddington, C. J. (1983). *The propagation of ultraheavy cosmic ray nuclei*. *Astrophysical Journal, Part 1, vol. 264, Jan. 1, 1983, p. 324-336.*, 264, 324-336.
- Ching, F. D. (2011). *A visual dictionary of architecture*. John Wiley & Sons.
- Chressetianto, A. (2013). Pengaruh aksesoris dan elemen pembentuk ruang terhadap suasana dan karakter interior lobi Hotel Artotel Surabaya. *Intra*, 1(2).
- Cliff, S., & De Chabaneix, G. (2008). *The way we live with colour*.
- Curcic, A., Kekovic, A., Randelovic, D., & Momcilovic-Petronijevic, A. (2019). *Effects of color in interior design*. *Zbornik radova Gradevinskog fakulteta*, 35, 867-877.
- Desmet, P. (2003). *A multilayered model of product emotions*. *The Design Journal*, 6(2), 4-13.
- Frank, H. M., Rudolf, H. M., (1993). *Color and light in manmade environments*, Van Nostrand Reinhold, Inc, USA.
- Helmi, A. F. (1999). Beberapa teori psikologi lingkungan. *Buletin Psikologi*, 7(2).
- Hidayat, Y. N., Mauliani, L., & Satwikasari, A. F. (2019). Penerapan konsep arsitektur perilaku pada bangunan Pusat Rehabilitasi Down Syndrome di Jakarta. *Purwarupa Jurnal Arsitektur*, 2(2), 43-56.
- Hidjaz, T. (2004). Terbentuknya Citra Dalam Konteks Suasana Ruang. *Dimensi Interior*, 2(1), 51-65.
- Howard, J. (2019). *Atmosphere: The seven elements of great design*, Abrams.

- Ikhsan, R. (2020). Analisis desain interior pada perpustakaan perguruan tinggi studi komparatif pada Perpustakaan Universitas Negeri Andalas dan Universitas Putra Indonesia YPTK. *Jurnal Desain Interior*, 5(1), 01-10.
- John, P. (1997). *Color in interior design CL*, McGraw-Hill Education, USA.
- Mahnke, F. H. (1996). *Color, environment, and human response: an interdisciplinary understanding of color and its use as a beneficial element in the design of the architectural environment*. John Wiley & Sons.
- Nugroho, E. (2008). Pengenalan teori warna. Yogyakarta: Andi.
- Nurliani, N. (2016). Studi psikologi pendidikan. *Jurnal As-Salam*, 1(2), 39-51.
- Permata Nurkamalina, O., Hardiana, A., & Pramesti, L. (2018). Penerapan arsitektur perilaku pada perancangan sekolah kreatif di Surakarta. *Jurnal Arsitektur*, 1(2).
- Permata, O., Hardiana, A., & Pramesti, L. (2018). Penerapan arsitektur perilaku pada perancangan sekolah kreatif di Surakarta. *Senthong*, 1(2).
- Permatasari, R. C., & Nugraha, N. E. (2020). Peranan elemen desain interior dalam membentuk atmosfer ruang tunggu CIP Lounge Bandara. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 15(2), 59-70.
- Pile, J. F. (1997). *Color in interior design (pp. 1068-1079)*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Stafford, C., Gilles, D. C. (2008). *The way we live with color*, Thames & Hudson publications, London.
- Setiawan, B., & Ruki, U. A. (2014). Penerapan psikologi desain pada elemen desain interior. *Humaniora*, 5(2), 1251-1260.
- Sully, A. (2015). *Interior Design: conceptual basis*. Springer International Publishing.
- Suptandar, J. P. (1999). Desain interior. Jakarta: Djambatan.
- Surasetja, R. I. (2007). Fungsi, ruang, bentuk dan ekspresi dalam arsitektur. *FTKP-UPI. Hand-out Mata Kuliah Pengantar Arsitektur*.
- Van Der Linden, D., Sonnentag, S., Frese, M., & Van Dyck, C. (2001). Exploration strategies, performance, and error consequences when learning a complex computer task. *Behaviour & Information Technology*, 20(3), 189-198.

Weinschenk, S. (2011). *100 things every designer needs to know about people*.

Pearson.

Wijayanti, A. C., Iswati, T. Y., & Nirawati, M. A. (2019). Penerapan pendekatan arsitektur perilaku pada taman inklusif di surakarta. *Senthong*, 2(2).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner

KUESIONER PENELITIAN

PENGANTAR

Identitas Responden

1. Nama
2. Usia
3. Jenis Kelamin
 - Perempuan
 - Laki-laki
4. Status
 - Pelajar
 - Mahasiswa/i
 - Bekerja
 - Other

Kemungkinan Jawaban :

- SM = Sangat Menarik, (deskripsi)
- M = Menarik, (deskripsi)
- N = Netral, (deskripsi)
- TM = Tidak Menarik, (deskripsi)
- STM = Sangat Tidak Menarik, (deskripsi)

Instrumen Pertanyaan:

Indikator Variabel Elemen Desain Interior (X)

A. WARNA							
No	Pertanyaan	Jawaban					Ket. Jawaban
		SM	M	N	TM	STM	
1	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>light tunnel</i> ?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, penuh daya tarik • Menarik, enak dilihat • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, kurang bagus • Sangat Tidak Menarik, membuat mata lelah
2	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>under the sea</i> ?						
3	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>internet celebrity area</i> ?						
4	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang instalasi interaktif?						
5	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>immersive light</i> ?						
6	Bagaimana penggunaan kombinasi warna pada ruang <i>mirror maze</i> ?						

B. BENTUK							
No	Pertanyaan	Jawaban					Ket. Jawaban
		SM	M	N	TM	STM	
1	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>light tunnel</i> ?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, sangat cocok dengan tema • Menarik, cocok cengan tema • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, kurang cocok dengan tema • Sangat Tidak Menarik, tidak cocok dengan tema
2	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>under the sea</i> ?						
3	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>internet celebrity area</i> ?						
4	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan instalasi interaktif?						
5	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>immersive light</i> ?						
6	Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk furnitur pada ruangan <i>mirror maze</i> ?						
C. CAHAYA							
No	Pertanyaan	Jawaban					Ket. Jawaban
		SM	M	N	TM	STM	
1	Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>light tunnel</i> mempengaruhi suasana hati anda?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, membuat ruang terlihat bagus • Menarik, pencahayaan pas • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, terlalu terang/gelap • Sangat Tidak Menarik, membuat tidak nyaman
2	Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>under the sea</i> mempengaruhi suasana hati anda?						
3	Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>internet celebrity area</i> mempengaruhi suasana hati anda?						
4	Bagaimana pencahayaan di ruangan instalasi interaktif mempengaruhi suasana hati anda?						
5	Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>immersive light</i> mempengaruhi suasana hati anda?						
6	Bagaimana pencahayaan di ruangan <i>mirror maze</i> mempengaruhi suasana hati anda?						
D. GARIS							
No	Pertanyaan	Jawaban					Ket. Jawaban
		SM	M	N	TM	STM	
1	Bagaimana penggunaan pola garis seperti laser cahaya pada ruangan <i>light tunnel</i> ?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, penuh daya tarik • Menarik, enak dilihat • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, kurang terlihat • Sangat Tidak Menarik, membingungkan
2	Apakah pola garis pada hiasan dinding di ruangan <i>under the sea</i> menarik?						
3	Bagaimana pola garis pada ruangan <i>internet celebrity area</i> ?						
4	Apakah pola garis pada bagian atas ruangan instalasi interaktif menarik?						
5	Bagaimana pola garis pada ruangan <i>immersive light</i> ?						
6	Bagaimana pola garis pada ruangan <i>mirror maze</i> ?						
E. POLA							
No	Pertanyaan	Jawaban					Ket. Jawaban
		SM	M	N	TM	STM	
1	Apakah pola dari hasil laser cahaya yang ada di ruangan <i>light tunnel</i> menarik?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, penuh daya tarik • Menarik, enak dilihat • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, kurang estetik • Sangat Tidak Menarik, membosankan
2	Apakah pola-pola hewan laut yang ada di ruangan <i>under the sea</i> menarik?						
3	Apakah pola dari pantulan cahaya lampu di ruangan <i>internet celebrity area</i> menarik?						
4	Apakah pola-pola hiasan yang ada di ruangan instalasi interaktif menarik?						
5	Apakah pola bunga yang ada di ruangan <i>immersive light</i> menarik?						
6	Apakah pola hiasan beruang yang ada di ruang <i>mirror maze</i> menarik?						
F. TEKSTUR							
No	Pertanyaan	Jawaban					Ket. Jawaban
		SM	M	N	TM	STM	
1	Bagaimana penggunaan tekstur dinding dan lantai pada ruangan <i>light tunnel</i> ?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, terlihat menabjukan • Menarik, cocok dengan suasana • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, kurang bagus • Sangat Tidak Menarik, tidak bagus
2	Bagaimana penggunaan tekstur dinding yang ada di ruangan <i>under the sea</i> ?						
3	Bagaimana penggunaan tekstur lampu yang ada di ruangan <i>internet celebrity area</i> ?						
4	Bagaimana penggunaan tekstur pada furniture bunga-bunga yang ada di ruangan instalasi interaktif?						
5	Bagaimana penggunaan tekstur dinding dan lantai di ruangan <i>immersive light</i> ?						
6	Bagaimana penggunaan tekstur kaca pada ruangan <i>mirror maze</i> ?						
G. RUANG							

No	Pertanyaan	Jawaban					Ket. Jawaban
		SM	M	N	TM	STM	
1	Bagaimana tata letak ruang <i>light tunnel</i> menurut anda?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, sangat rapi dan efisien • Menarik, cukup rapi • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, kurang terorganisir • Sangat Tidak Menarik, membingungkan
2	Bagaimana tata letak ruang <i>under the sea</i> menurut anda?						
3	Bagaimana tata letak ruang <i>internet celebrity area</i> menurut anda?						
4	Bagaimana tata letak ruang instalasi interaktif menurut anda?						
5	Bagaimana tata letak ruang <i>immersive light</i> menurut anda?						
6	Bagaimana tata letak ruang <i>mirror maze</i> menurut anda?						

Indikator Variabel Psikologi Desain (Y)

No	Indikator Variabel	Pertanyaan	Jawaban					Ket. Jawaban
			SM	M	N	TM	STM	
1	Bagaimana orang melihat	Apakah desain interior yang digunakan pada seluruh ruangan Dupi Show menarik perhatian anda?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, penuh daya tarik • Menarik, enak dilihat • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, kurang estetis • Sangat Tidak Menarik, membosankan
2	Bagaimana orang memfokuskan perhatian	Apakah disetiap ruangan ada yang dapat membuat anda tertarik untuk melihatnya secara berulang?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, lebih dari satu elemen interior • Menarik, ada satu elemen interior • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, tidak terlalu terlihat • Sangat Tidak Menarik, tidak ada satupun
3	Bagaimana orang membaca	Apakah <i>standing</i> peraturan yang ada di depan pintu masuk ruangan Dupi Show menarik buat anda baca?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, rapi dan bagus • Menarik, mudah dipahami • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, sulit dipahami • Sangat Tidak Menarik, tidak estetis
4	Bagaimana orang mengingat	Apa kesan anda terhadap penggunaan desain interior pada Dupi Show?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, lebih dari dua ruangan • Menarik, hanya satu ruangan • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, kurang berkesan • Sangat Tidak Menarik, tidak terkesan
5	Bagaimana orang berpikir	Bagaimana jika ada penambahan beberapa interior pada setiap ruangan di Dupi Show?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, menambah kesan yang dimiliki ruangan • Menarik, harus sesuai dengan tema • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, takut tidak sesuai dengan tema • Sangat Tidak Menarik, semakin tidak sesuai dengan tema
6	Bagaimana orang merasakan	Apakah penggunaan <i>sound</i> dan aroma yang ada pada seluruh ruangan menarik bagi anda?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, membuat suasana ruangan lebih menajjukan • Menarik, sound menenangkan dan aroma wangi • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, terlalu kecil dan tidak terasa • Sangat Tidak Menarik, membosankan dan aroma tidak enak

7	Bagaimana orang mengambil keputusan	Ketika anda masuk disetiap ruangan apakah interior yang digunakan menarik untuk membuat anda ingin berfoto?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, langsung berfoto • Menarik, mencari tempat berfoto • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, hanya melihatnya saja • Sangat Tidak Menarik, tidak tertarik
8	Apa yang memotivasi seseorang	Setelah anda selesai dengan tur disetiap ruangnya, apakah interior yang digunakan menarik perhatian anda untuk diterapkan pada ruangan milik pribadi anda?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, lebih dari dua interior • Menarik, satu atau dua interior • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, masih dipertimbangkan • Sangat Tidak Menarik, tidak akan digunakan
9	Orang dapat melakukan kesalahan	Apakah menurut anda ada ruangan yang tidak menarik dan membuat anda merasa tidak nyaman?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, semua ruangan menarik • Menarik, beberapa ruangan menarik • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, ada satu • Sangat Tidak Menarik, ada lebih dari dua
10	Sosialisasi manusia	Bagaimana ruang tunggu yang disediakan Dupi Show menurut anda?						<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Menarik, sangat rapi dan efisien • Menarik, cukup rapi • Netral, biasa saja • Tidak Menarik, kurang terorganisir • Sangat Tidak Menarik, membingungkan

Lampiran 2. Hasil Output Program SPSS

Uji Validitas**Variabel Elemen Desain Interior****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
XP1	3.9667	.66868	30
XP2	4.2000	.71438	30
XP3	4.0000	.69481	30
XP4	3.9000	.80301	30
XP5	4.0333	.71840	30
XP6	4.1333	.73030	30
XP7	4.2333	.72793	30
XP8	4.0333	.55605	30
XP9	4.1667	.74664	30
XP10	3.9000	.71197	30

XP11	4.0000	.69481	30
XP12	3.8333	.83391	30
XP13	4.0667	.73968	30
XP14	4.1333	.73030	30
XP15	3.9000	.88474	30
XP16	4.0667	.69149	30
XP17	3.9333	.78492	30
XP18	3.8333	.83391	30
XP19	3.9333	.86834	30
XP20	3.8000	.88668	30
XP21	4.1000	.71197	30
XP22	3.9667	.61495	30
XP23	3.9333	.69149	30
XP24	3.7667	.62606	30
XP25	4.0000	.74278	30
XP26	3.6333	.71840	30
XP27	3.9333	.86834	30
XP28	3.9000	.66176	30
XP29	3.7000	.95231	30
XP30	3.4667	.89955	30
XP31	3.6333	1.03335	30
XP32	3.7333	.94443	30
XP33	3.8333	.87428	30
XP34	3.8333	.74664	30
XP35	3.7000	.70221	30
XP36	3.9667	.85029	30

XP37	3.6000	.93218	30
XP38	3.6000	.93218	30
XP39	3.5333	.68145	30
XP40	3.7667	.67891	30
XP41	3.7000	.87691	30
XP42	4.1000	.88474	30
Jumlah X	163.4667	15.06248	30

Variabel Psikologi Desain

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji Reabilitas

Variabel Elemen Desain Interior

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.908	42

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
XP1	3.9667	.66868	30
XP2	4.2000	.71438	30
XP3	4.0000	.69481	30
XP4	3.9000	.80301	30
XP5	4.0333	.71840	30
XP6	4.1333	.73030	30
XP7	4.2333	.72793	30

XP8	4.0333	.55605	30
XP9	4.1667	.74664	30
XP10	3.9000	.71197	30
XP11	4.0000	.69481	30
XP12	3.8333	.83391	30
XP13	4.0667	.73968	30
XP14	4.1333	.73030	30
XP15	3.9000	.88474	30
XP16	4.0667	.69149	30
XP17	3.9333	.78492	30
XP18	3.8333	.83391	30
XP19	3.9333	.86834	30
XP20	3.8000	.88668	30
XP21	4.1000	.71197	30
XP22	3.9667	.61495	30
XP23	3.9333	.69149	30
XP24	3.7667	.62606	30
XP25	4.0000	.74278	30
XP26	3.6333	.71840	30
XP27	3.9333	.86834	30
XP28	3.9000	.66176	30
XP29	3.7000	.95231	30
XP30	3.4667	.89955	30
XP31	3.6333	1.03335	30
XP32	3.7333	.94443	30

XP33	3.8333	.87428	30
XP34	3.8333	.74664	30
XP35	3.7000	.70221	30
XP36	3.9667	.85029	30
XP37	3.6000	.93218	30
XP38	3.6000	.93218	30
XP39	3.5333	.68145	30
XP40	3.7667	.67891	30
XP41	3.7000	.87691	30
XP42	4.1000	.88474	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
XP1	159.5000	219.776	.336	.907
XP2	159.2667	219.375	.330	.907
XP3	159.4667	219.223	.349	.906
XP4	159.5667	217.702	.360	.906
XP5	159.4333	218.875	.352	.906
XP6	159.3333	217.264	.422	.906
XP7	159.2333	218.392	.370	.906
XP8	159.4333	220.116	.391	.906
XP9	159.3000	218.010	.377	.906
XP10	159.5667	219.495	.326	.907
XP11	159.4667	219.361	.342	.906

XP12	159.6333	215.757	.426	.905
XP13	159.4000	216.662	.444	.905
XP14	159.3333	218.782	.350	.906
XP15	159.5667	216.323	.375	.906
XP16	159.4000	214.593	.583	.904
XP17	159.5333	213.637	.550	.904
XP18	159.6333	217.689	.345	.907
XP19	159.5333	215.085	.433	.905
XP20	159.6667	217.264	.338	.907
XP21	159.3667	219.068	.347	.906
XP22	159.5000	220.121	.350	.906
XP23	159.5333	219.292	.347	.906
XP24	159.7000	219.183	.394	.906
XP25	159.4667	217.499	.403	.906
XP26	159.8333	214.075	.584	.904
XP27	159.5333	217.292	.345	.907
XP28	159.5667	218.116	.426	.906
XP29	159.7667	212.668	.479	.905
XP30	160.0000	214.276	.448	.905
XP31	159.8333	206.833	.638	.902
XP32	159.7333	209.926	.587	.903
XP33	159.6333	217.620	.329	.907
XP34	159.6333	215.344	.501	.905
XP35	159.7667	218.047	.402	.906
XP36	159.5000	216.466	.387	.906

XP37	159.8667	216.533	.345	.907
XP38	159.8667	215.913	.369	.906
XP39	159.9333	218.133	.411	.906
XP40	159.7000	216.355	.504	.905
XP41	159.7667	210.254	.623	.903
XP42	159.3667	214.585	.444	.905

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
163.4667	226.878	15.06248	42

Variabel Psikologi Desain

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
------------------	------------

.787	10
------	----

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
YP1	4.1000	.71197	30
YP2	4.0000	.74278	30
YP3	4.0333	.66868	30
YP4	3.7000	.79438	30
YP5	3.9000	.71197	30
YP6	4.1000	.75886	30
YP7	4.2333	.67891	30
YP8	4.1667	.74664	30
YP9	4.1333	.68145	30
YP10	3.7667	.85836	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
YP1	36.0333	14.723	.630	.748
YP2	36.1333	14.809	.579	.754
YP3	36.1000	17.266	.173	.800
YP4	36.4333	15.702	.371	.781
YP5	36.2333	16.047	.371	.779
YP6	36.0333	15.482	.438	.772

YP7	35.9000	14.645	.686	.743
YP8	35.9667	15.689	.410	.775
YP9	36.0000	16.069	.391	.777
YP10	36.3667	14.378	.546	.757

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
40.1333	18.671	4.32103	10

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		110	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	4.22510976	
Most Extreme Differences	Absolute	.085	
	Positive	.053	
	Negative	-.085	
Test Statistic		.085	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.050 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.382 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.370
		Upper Bound	.395

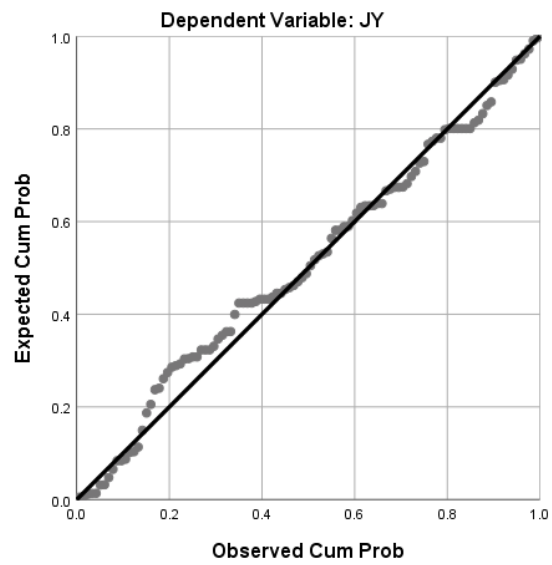
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

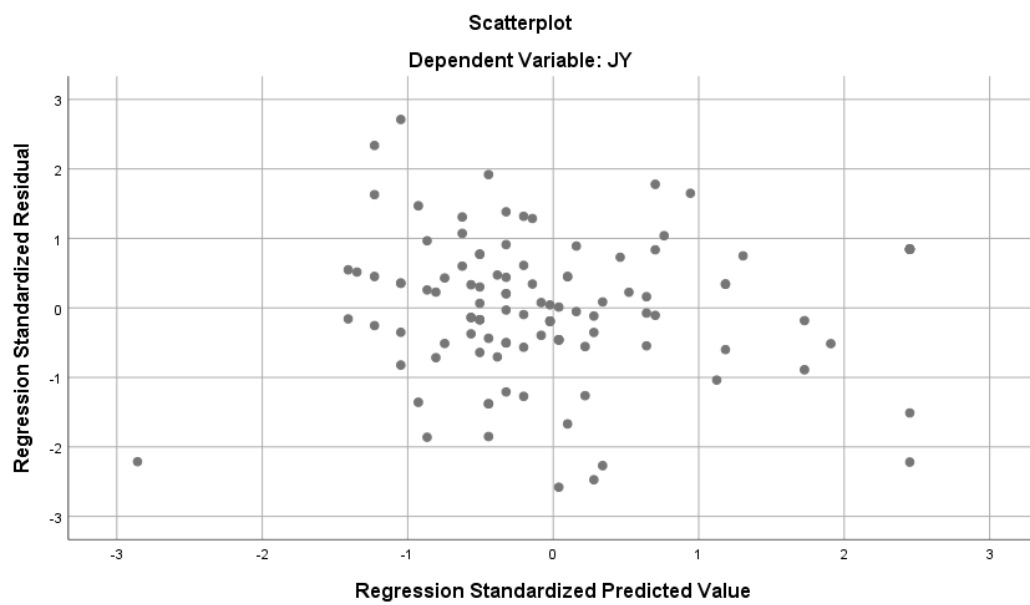
c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Uji Heterokedastisitas



Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	JX ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: JY

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.472 ^a	.223	.216	4.24463

a. Predictors: (Constant), JX

b. Dependent Variable: JY

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	559.135	1	559.135	31.034	.000 ^b
	Residual	1945.819	108	18.017		
	Total	2504.955	109			

a. Dependent Variable: JY

b. Predictors: (Constant), JX

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.407	4.051		4.543	.000
	JX	.137	.025	.472	5.571	.000

a. Dependent Variable: JY

Elemen Desain Interior (X)

Respon den	Pernyataan																																										Juml ah	Rat a- Rat a			
	XP 1	XP 2	XP 3	XP 4	XP 5	XP 6	XP 7	XP 8	XP 9	XP 10	XP 11	XP 12	XP 13	XP 14	XP 15	XP 16	XP 17	XP 18	XP 19	XP 20	XP 21	XP 22	XP 23	XP 24	XP 25	XP 26	XP 27	XP 28	XP 29	XP 30	XP 31	XP 32	XP 33	XP 34	XP 35	XP 36	XP 37	XP 38	XP 39	XP 40	XP 41	XP 42					
1	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	4	5	4	3	4	5	3	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	5	5	4	3	3	4	4	4	166	4.05		
2	5	3	4	5	3	5	4	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	4	4	4	4	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	165	4.00	
3	3	5	3	3	5	5	5	5	4	3	1	4	4	5	4	5	2	5	4	2	3	4	2	5	3	5	5	4	5	3	2	1	4	5	5	5	5	4	3	2	2	5	154	3.79			
4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	175	4.29		
5	4	5	3	3	3	5	3	5	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	2	5	3	3	3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	4	141	3.45			
6	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	193	4.71		
7	4	5	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	147	3.60		
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	205	5.00	
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	205	5.00
10	3	5	4	5	5	4	5	3	4	3	5	5	3	4	4	3	5	3	5	4	2	4	5	5	4	3	5	5	4	4	5	4	3	2	4	3	3	1	3	5	3	4	159	3.88			
11	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	2	2	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	159	3.86		
12	4	4	3	3	4	4	2	3	5	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	152	3.71		
13	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	149	3.60	
14	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	156	3.81	
15	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	151	3.69		
16	3	3	3	3	3	4	5	5	5	2	2	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	155	3.76	
17	3	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	2	2	4	3	1	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	144	3.52	
18	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	2	3	3	4	4	2	3	3	3	2	4	4	5	144	3.55			
19	3	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	158	3.86		
20	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	168	4.07		
21	4	4	3	4	5	4	4	5	4	5	5	3	5	3	5	4	4	5	3	3	5	5	3	5	4	4	5	3	5	3	4	5	4	5	5	5	4	3	2	1	5	4	167	4.07			
22	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	5	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	5	5	4	156	3.81		
23	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	147	3.57			
24	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	170	4.14		
25	4	3	5	4	4	4	4	3	3	5	4	3	5	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	157	3.83		
26	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	5	5	4	3	2	4	2	3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	150	3.69		
27	3	3	4	4	5	3	4	3	4	5	5	4	5	3	4	5	3	4	5	2	4	5	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	5	3	3	3	3	3	157	3.81		
28	5	3	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	169	4.14	
29	3	3	2	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	156	3.79		
30	3	2	3	4	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	3	5	5	4	4	4	4	4	5	3	3	3	5	5	4	5	4	159	3.88			

31	4	4	4	4	5	5	5	5	4	3	5	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	5	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	5	5	4	3	3	4	4	3	5	5	159	3.90				
32	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	161	3.93				
33	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	165	4.00				
34	4	3	4	3	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	176	4.29			
35	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	163	4.00			
36	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	173	4.21		
37	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	164	4.00	
38	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	163	4.00	
39	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	177	4.31	
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	205	5.00	
41	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	155	3.79		
42	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	184	4.50
43	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	176	4.31
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	205	5.00	
45	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	5	4	5	4	5	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	155	3.79	
46	4	5	5	4	1	4	4	4	5	4	2	4	4	5	5	5	2	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	4	1	3	3	5	5	4	1	5	3	5	5	5	5	2	5	5	162	3.98		
47	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	180	4.38	
48	4	3	5	4	3	5	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	161	3.93	
49	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	142	3.45		
50	5	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	165	4.00
51	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	117	2.86		
52	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	205	5.00	
53	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	161	3.93		
54	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	205	5.00	
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	164	4.00	
56	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	169	4.12	
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	164	4.00	
58	4	3	4	4	5	2	5	4	3	4	3	4	4	5	3	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	5	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	154	3.74		
59	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	161	3.93	
60	4	3	3	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	156	3.81		
61	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	150	3.64		
62	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	164	4.00	
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	164	4.00	
64	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	157	3.83		

65	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	172	4.19				
66	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	184	4.48						
67	4	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	4	5	5	3	3	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	184	4.50				
68	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	3	186	4.50			
69	4	4	3	4	4	2	3	4	5	1	5	4	4	4	3	4	5	5	4	4	5	3	5	4	3	3	4	4	5	2	4	4	4	3	5	2	3	5	3	5	4	5	156	3.83		
70	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	147	3.60			
71	4	5	4	5	4	4	2	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	3	4	2	3	4	4	3	4	5	3	2	2	4	5	4	5	5	4	3	4	3	4	4	4	159	3.88			
72	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	5	162	3.98	
73	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	196	4.79		
74	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	5	3	4	5	4	3	5	4	3	4	5	4	4	5	5	5	183	4.48		
75	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	5	5	5	3	4	4	4	3	5	5	3	4	5	4	3	5	4	3	5	4	3	4	5	4	3	4	166	4.05		
76	4	4	5	5	3	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	3	4	3	5	4	3	4	5	175	4.29		
77	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	3	184	4.45		
78	2	3	3	3	3	4	4	3	2	3	2	4	4	5	4	3	3	4	3	5	4	4	5	5	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	5	147	3.62	
79	4	5	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3	5	5	5	4	2	2	2	3	3	4	4	3	3	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	162	3.98		
80	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	4	3	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	172	4.21	
81	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	194	4.74	
82	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	191	4.64
83	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	205	5.00	
84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	164	3.98	
85	4	4	5	3	4	4	4	5	5	3	5	4	3	3	5	4	4	5	4	4	4	3	5	4	3	5	2	4	3	3	4	3	4	3	5	4	3	4	5	4	4	3	161	3.90		
86	4	4	3	3	4	3	5	4	4	4	2	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	159	3.83	
87	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	2	2	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	3	3	5	5	3	4	4	4	4	5	4	3	4	5	5	3	5	4	3	4	3	157	3.81	
88	3	3	2	3	3	2	3	5	4	4	5	4	3	3	5	4	4	5	4	3	3	2	2	3	3	3	5	5	4	3	5	4	5	3	4	3	3	3	3	5	3	4	3	147	3.57	
89	3	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	3	3	5	5	4	4	4	3	2	3	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	153	3.71	
90	4	4	4	3	4	5	5	4	4	5	4	3	5	5	5	4	4	3	4	5	3	4	5	5	4	3	2	3	4	5	2	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	167	4.07	
91	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	3	4	5	172	4.21		
92	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	1	2	1	3	5	5	4	4	5	4	167	4.07		
93	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	5	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	5	3	4	5	4	162	3.95		
94	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	3	3	4	5	4	4	5	5	3	3	4	5	4	4	5	4	4	4	3	3	4	3	5	4	168	4.10		
95	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	5	5	4	4	4	2	4	2	3	4	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	5	4	4	164	4.00		
96	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	3	4	172	4.19		
97	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	5	4	171	4.17		
98	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	2	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	173	4.24			

99	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	174	4.24	
100	3	4	3	5	4	3	4	5	4	4	5	3	3	4	3	2	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	5	3	4	5	3	3	3	4	5	5	4	3	4	5	2	2	152	3.67	
101	4	4	3	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	2	3	4	4	2	4	5	4	4	5	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	3	169	4.10	
102	4	3	4	5	4	2	4	3	4	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	5	2	3	3	4	4	5	4	5	5	4	4	3	5	5	4	3	4	4	4	4	5	3	5	163	4.00
103	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	2	2	4	4	5	4	4	3	3	5	4	4	4	5	4	2	3	4	2	2	2	4	4	5	160	3.93			
104	3	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4	4	5	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	5	3	4	5	4	4	3	5	4	158	3.86	
105	4	3	5	4	5	3	5	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	2	2	4	5	4	2	4	4	3	4	5	4	159	3.88	
106	3	4	5	4	4	5	3	4	4	3	4	5	5	5	4	5	3	5	4	4	5	2	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	167	4.07	
107	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	2	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	2	3	5	161	3.95	
108	4	3	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5	3	177	4.29	
109	4	4	4	2	2	3	4	2	2	3	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	3	5	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	2	3	155	3.76
110	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	2	2	4	4	5	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	5	4	4	4	5	166	4.07

Psikologi Desain (Y)

Responden	Pertanyaan										Jumlah	Rata-rata
	YP1	YP2	YP3	YP4	YP5	YP6	YP7	YP8	YP9	YP10		
1	3	4	3	2	3	3	3	4	5	4	34	3.4
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
3	5	4	3	5	4	4	5	3	5	4	42	4.2
4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	43	4.3
5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	37	3.7
6	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	41	4.1
7	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	35	3.5
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
10	4	5	3	5	4	4	5	2	3	5	40	4
11	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38	3.8
12	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	37	3.7

13	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	33	3.3
14	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	3.9
15	4	4	3	4	3	4	5	4	3	2	36	3.6
16	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	39	3.9
17	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	45	4.5
18	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	4.8
19	4	4	5	4	4	4	4	5	5	3	42	4.2
20	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	39	3.9
21	5	4	3	5	5	5	5	4	4	5	45	4.5
22	3	4	4	4	5	3	4	5	3	4	39	3.9
23	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	37	3.7
24	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	42	4.2
25	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	3.8
26	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	43	4.3
27	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48	4.8
28	3	3	4	4	4	5	4	5	4	4	40	4
29	4	4	5	5	4	4	5	5	4	3	43	4.3
30	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	44	4.4
31	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	46	4.6
32	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	43	4.3
33	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	41	4.1
34	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	46	4.6
35	4	3	5	4	3	5	5	3	5	4	41	4.1
36	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	43	4.3
37	3	5	4	4	5	4	4	5	4	3	41	4.1
38	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	39	3.9
39	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	47	4.7
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
41	4	3	4	5	3	4	5	4	3	4	39	3.9
42	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	4.5
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
45	4	3	5	4	4	5	5	4	3	4	41	4.1
46	4	5	4	5	4	5	5	4	2	4	42	4.2
47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
48	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38	3.8

85	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37	3.7
86	4	5	4	3	4	4	4	4	3	3	38	3.8
87	4	4	5	4	4	4	5	3	5	4	42	4.2
88	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	41	4.1
89	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	45	4.5
90	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	40	4
91	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	40	4
92	4	3	4	4	4	4	4	5	3	3	38	3.8
93	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	40	4
94	4	3	4	4	5	4	4	4	2	3	37	3.7
95	4	4	3	3	4	3	4	5	4	3	37	3.7
96	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	36	3.6
97	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41	4.1
98	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	43	4.3
99	5	4	4	4	5	4	3	4	2	5	40	4
100	3	3	5	3	3	3	2	3	3	4	32	3.2
101	5	5	1	3	3	3	5	4	4	1	34	3.4
102	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	31	3.1
103	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	32	3.2
104	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	3.1
105	4	5	3	4	4	4	4	4	3	2	37	3.7
106	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41	4.1
107	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41	4.1
108	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	46	4.6
109	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	3.9
110	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	42	4.2

Lampiran 3. Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA**1. Personal**

Nama : Tsalitsa Safitri Viver
 NIM : 200160082
 Bidang : Arsitektur
 Alamat : Jl. Perjuangan Komp.
 D'Regalle Blok Vergara A3,
 Tj. Selamat, Medan
 No. Handphone : 085834017034

**2. Orang Tua**

Nama Ayah : Ir. Heppy Viverismen
 Pekerjaan : Pegawai Swasta
 Umur : 59 Tahun
 Alamat : Jl. Perjuangan Komp.
 D'Regalle Blok Vergara
 A3, Tj. Selamat, Medan
 Nama Ibu : Rachmaniyah, SH
 Pekerjaan : IRT (Ibu Rumah Tangga)
 Umur : 56 Tahun
 Alamat : Jl. Perjuangan Komp.
 D'Regalle Blok Vergara
 A3, Tj. Selamat, Medan

3. Pendidikan Formal

Asal SLTA (Tahun) : SMA Muhammadiyah 2 Medan (2017-2020)
 Asal SLTP (Tahun) : SMP Muhammadiyah 3 Medan (2014-2017)
 Asal SD (Tahun) : SD Muhammadiyah 2 Medan (2008-2014)

4. Software Komputer yang dikuasai

Jenis Software : AutoCAD

Tingkat Penguasaan : *) Intermediate

Jenis Software : SketchUp

Tingkat Penguasaan : *) Intermediate

Jenis Software : Lumion

Tingkat Penguasaan : *) Intermediate

Jenis Software : Adobe Photoshop

Tingkat Penguasaan : *) Basic

Jenis Software : Microsoft Word

Tingkat Penguasaan : *) Intermediate

Jenis Software : Microsoft Excel

Tingkat Penguasaan : *) Intermediate

Jenis Software : Microsoft Power Point

Tingkat Penguasaan : *) Intermediate

Lhokseumawe, 24 September 2024

Penulis,

Tsalitsa Safitri Viver

NIM. 200160082