

# PERANCANGAN INTERIOR SAPHIRE BLUE SKY LOUNGE PADA BANDARA INTERNASIONAL KUALANAMU

Oleh:

**Mega Gumelar<sup>1</sup>**

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain Seni Kreatif  
Universitas Mercu Buana  
[megagumelar0@gmail.com](mailto:megagumelar0@gmail.com)<sup>1</sup>*

**Rr Chandrarezky Permatasari<sup>2</sup>**

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain Seni Kreatif  
Universitas Mercu Buana  
[Chandrarezky@mercubuana.ac.id](mailto:Chandrarezky@mercubuana.ac.id)<sup>2</sup>*

## ABSTRAK

Bandara merupakan jenis transportasi udara yang ada di Indonesia, bandara memudahkan seseorang untuk dapat menjangkau dari kota satu ke kota yang lainnya. Fasilitas yang ada di bandara cukup lengkap dan dapat menunjang untuk calon penumpang sebelum melakukan perjalanan. Tersedianya fasilitas ruang tunggu seperti *lounge* sebagai layanan fasilitas bandara terdiri dari : *VVIP (Very Very Important Person)* yang diperuntukan untuk pejabat negara dan layanan fasilitas *VIP (Very Important Person)* yang biasa disebut *CIP (Commercial Important Person)*. *Saphire Blue Sky Lounge* merupakan salah satu *lounge* domestik yang ada di Bandara Internasional Kualanamu tepatnya di kota Medan, Sumatera Utara. Laporan tugas akhir ini bertujuan mewujudkan suasana budaya sekaligus modern ke dalam ruangan. Dalam penyusunan penulisan laporan ini menggunakan metode-metode desain penelitian lapangan secara langsung dan tidak langsung, teknik analisis berupa studi aktifitas dan kebutuhan pengguna, kebutuhan dan hubungan ruang, analisa elemen, pencapaian interior dan analisa konsep, hingga desain akhirnya menghasilkan laporan, gambar teknik, gambar 3D, animasi dan prototype. Desain akhir menghasilkan konsep desain interior bernuansa *Modern Heritage* meliputi pengolahan layout & alternatif layout, elemen pembentuk ruang, aspek dekorasi bentuk furniture & desain terpilih.

**Kata Kunci:** *Bandara Internasional Kualanamu, Saphire Blue Sky Lounge, Modern Heritage.*

## ABSTRACT

*The airport is a type of air transportation in Indonesia. The airport makes it easy for someone to be able to reach from one city to another. Existing facilities at the airport are quite complete and can support prospective passengers before traveling. The availability of waiting room facilities such as lounges as an airport service consists of VVIP (Very Very Important Person) intended for state officials and VIP (Very Important Person) facility facilities commonly referred to as CIP (Commercial Important Person). Saphire Blue Sky Lounge is one of the domestic lounges in International Kualanamu Airport, precisely in the city of Medan, North Sumatra. This final project report aims to bring a cultural atmosphere at the same time modern into the room. In compiling the writing of this report using direct and indirect field research design methods, analytical techniques in the form of studies of activities and user needs, space needs and relationships, elemental analysis, interior achievement and concept analysis, until the design finally produces reports, technical drawings, 3D images, animations, and prototypes. The final design creates an interior design concept with Modern Heritage nuances, including processing layouts & alternative layouts, spatial elements, decoration aspects of selected furniture & design.*

**Keywords:** *International Kualanamu Airport, Saphire Blue Sky Lounge, Modern Heritage.*

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Transportasi serta fasilitas terkait telah meluas ke jenjang yang lebih kompleks, manusia mengalami mobilitas yang lebih luas dibanding dengan masa-masa sebelumnya. Manusia melakukan perjalanan dari satu kota ke kota lainnya, dan dengan seperti itu mereka membutuhkan intruksi yang memenuhi fungsi khusus. Bandara menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk dapat menjangkau tujuan yang kita inginkan. Dalam meningkatkan pelayanan transportasi udara, perlu dibangun bandara yang mempunyai kualitas baik secara struktural maupun fungsional. Salah satu sarana prasarana di bandara adalah bangunan terminal. Tingginya tingkat frekuensi penerbangan dan meningkatnya jumlah maskapai penerbangan sehingga timbul persaingan untuk meningkatkan pelayanan penumpang tidak hanya pelayanan penerbangan di pesawat tetapi juga pelayanan penumpang di darat terutama pelayanan komersial penumpang yang akan berangkat dan transit.

Oleh sebab itu kegiatan tersebut menuntut adanya fasilitas ruang tunggu yang nyaman sesuai tuntutan gaya hidup yang sifatnya semi private untuk melayani calon penumpang yang menunggu jadwal

penerbangan, transit dan yang baru datang dari pesawat. Tersedianya fasilitas ruang tunggu seperti *lounge* sebagai layanan fasilitas *lounge* terdiri dari : *VVIP (Very Very Important Person)* yang diperuntukan untuk pejabat negara dan layanan fasilitas *VIP (Very Important Person)* yang biasa disebut *CIP (Commercial Important Person)*.

Salah satunya di Bandara Internasional Kualanamu yaitu sebuah Bandara yang melayani kota Medan, Sumatra Utara. Bandara ini merupakan Bandara Komersial yang memperkenalkan konsep *Airpot Mall* dalam bandara dan juga direncanakan menjadi pusat kegiatan yang dikelilingi oleh beberapa fasilitas industri, rumah sakit, pusat pendidikan, mall maupun sarana pendukung lainnya. Adapun pembagian zona pada fasilitas komersial bandara meliputi : *zona food and beverage, zona retail, zona duty free, zona services, zona entertainment, dan zona CIP Lounge*.

Dari uraian diatas penulis berfokus dalam perencanaan dan perancangan pada interior *Saphire Blue Sky Lounge* di Bandara Internasional Kualanamu dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas bangunan agar mencerminkan sebuah *lounge* yang bertaraf internasional. Dengan menerapkan konsep *Modern Heritage* kedalam elemen pembentuk ruang pada interior *Saphire Blue Sky Lounge* dan

memberi sentuhan citra lokal kota Medan, sehingga dapat menjadi suatu kesatuan interior ruang yang baik dan nyaman kepada penumpang atau pengunjung *lounge* dari suasana ataupun visual.

## 2. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana cara mendesain Saphire Blue Sky *Lounge* pada Bandara Internasional Kualanamu dengan konsep *Modern Heritage* yang dapat memberi suasana yang berbeda kepada pengunjung *lounge*?
- 2) Bagaimana cara mendesain *lounge* sesuai dengan karakteristik penggunaanya?
- 3) Bagaimana mendesain *lounge* dengan citra budaya khas kota Medan namun tetap ada sentuhan Modern?

## 3. Orisinalitas

Dalam perancangan atau konsep sebuah desain interior Saphire Blue Sky *Lounge* ini menerapkan tema *Modern Heritage*, dilatar belakangi oleh *mind mapping* yang diambil beberapa *keyword-keyword* yang sekiranya saling berhubungan dalam menentukan desain yang sesuai dengan citra dan juga suasana ruang.

## 4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan, mewujudkan interior Saphire Blue Sky *Lounge* di Bandara Internasional Kualanamu dengan konsep *Modern Heritage* serta mampu memenuhi kebutuhan pengunjung sebagai salah satu sasaran utama akomodasi penerbangan dan juga dengan memperhatikan sirkulasi, warna

dan bentuk furniture yang sesuai dengan konsep perancangan.

- 2) Manfaat dari penulisan jurnal ini yaitu sebagai acuan dalam mendesain sebuah *lounge* yang sesuai dengan lokasi atau kondisi sekitar, kebutuhan pengunjung dan pengelola.

## B. KONSEP PERANCANGAN

### 1. Kajian Sumber Perancangan



Gambar 1. Logo Saphire Blue Sky  
(Sumber: Google Image)

Saphire Blue Sky *Lounge* merupakan salah satu dari 5 *lounge* domestik yang ada di Bandara Internasional Kualanamu, diantaranya yaitu : Mandiri Prioritas *Lounge*, BRI Prioritas *Lounge*, Garuda *Lounge*, Mandai *Lounge*. *Lounge* tersebut terletak di dekat area *boarding lounge*, Saphire Blue Sky berada di pojok *mezzanine pier lounge* area dekat dengan *boarding lounge* di Bandara Internasional Kualanamu (Permatasari, Chandrarezky, 2017). Memiliki luas 665 cm<sup>2</sup> dengan daya tampung lebih dari 100 seat.

### 2. Landasan Perancangan

Landasan perancangan diperoleh melalui wawancara, studi literature, buku-buku panduan desain interior serta dari internet yang pastinya berhubungan dengan penulisan ini. Inspirasi desain terbesar merupakan dari pengelola maupun lokasi

bandara itu sendiri. Berikut merupakan landasan perancangannya :

a. Pengertian Domestic CIP Lounge

Domestic CIP Lounge merupakan sebuah tempat khusus untuk menunggu waktu *boarding* dalam penerbangan domestik yang disediakan oleh sebuah operator pengelola gedung maupun lainnya yang ada di sebuah tempat atau lokasi yang di fungsikan sebagai tempat istirahat atau menunggu serta memiliki fasilitas-fasilitas terbaik yang dapat membuat nyaman penggunanya. (Permatasari, Chandrarezky dan Yohannes N, 2019).

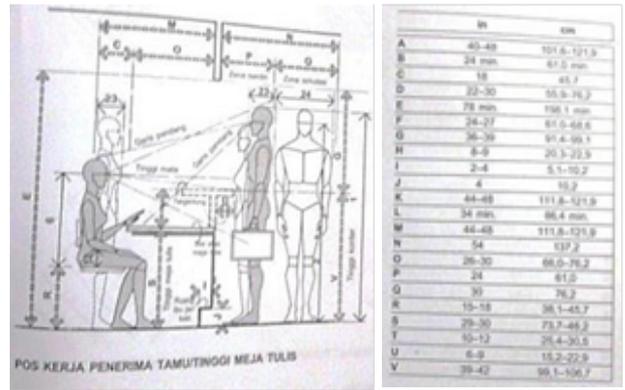
b. Fasilitas-fasilitas Domestic CIP Lounge

Fasilitas yang biasanya tersedia pada Domestic CIP Lounge : *Food and Beverages, Conference Facilities, Smooking Area, Disabled Access, Flight Information Monitor, Internet, Newspaper / Magazine, Television, Toilets, Mushola, Reflexy Room, Live Cooking dan Kids Room* (Permatasari, Chandrarezky,2017).

c. Antropometri

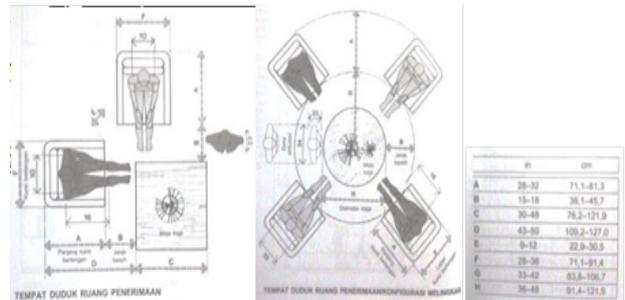
Untuk mendukung kenyamanan dan juga keamanan bagi pengguna lounge, syarat ergonomi yang terpenting merupakan antropometri tentang jarak sirkulasi pada lounge. Kebutuhan ruang atau jarak spasial yang diperlukan yaitu sebagai berikut (Panero, Julius dan Martin Zelnik, 2003)

Receptionist



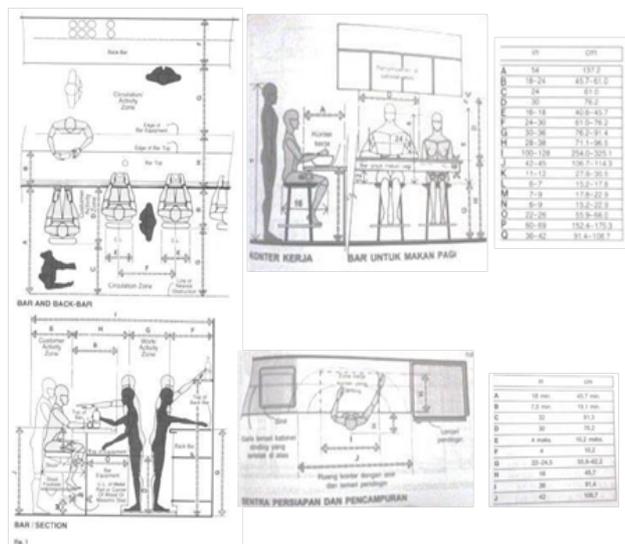
Gambar 2. Standarisasi Area Resepsionis (Sumber: Dimensi Manusia)

Waiting area



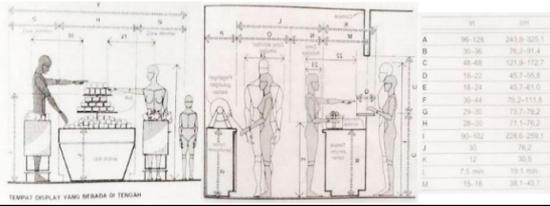
Gambar 3. Standarisasi Waiting Area (Sumber: Dimensi Manusia)

Coffe corner



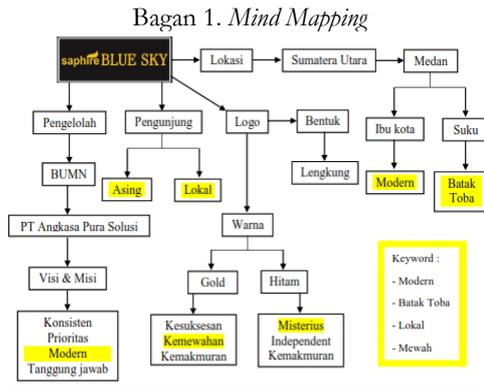
Gambar 4. Standarisasi Coffe Corner (Sumber: Dimensi Manusia)

Food and Beverages



Gambar 5. Standarisasi Food and Beverages (Sumber: Dimensi Manusia)

3. Tema/Ide



Konsep gaya dan tema yang akan diterapkan pada Saphire Blue Sky Lounge ini ada *Modern Heritage*. Modern merupakan gaya yang simple, bersih, fungsional, stylish, trendy, up-to-date yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang pesat.

Sedangkan Heritage merupakan warisan (budaya) diterapkan pada elemen interior lounge untuk mencerminkan daerah asal lounge tersebut.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

1) Konsep Local Content



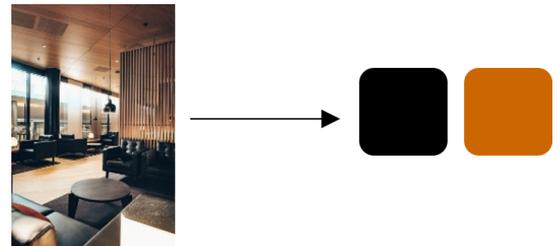
Gambar 6. Motif Khas Batak Toba (Sumber: Google Image)

Konsep lokal content yang dimaksud adalah dengan menerapkan atau memindahkan budaya terkhusus budaya Batak Toba pada elemen interior. Hal ini bertujuan sebagai identitas serta cerminan lounge dan untuk mengenalkan budaya asal kota Medan.

2) Konsep Warna

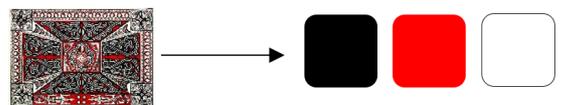
Warna yang akan diterapkan berdasarkan analisa konsep gaya, tema dan juga citra ruang. Konsep warna standarisasi Bandara dan warna yang mendominasi pada rumah adat, ornament, baju adat, serta aksesoris suku Batak Toba. Berikut penjabaran warna yang akan diterapkan :

a. *Modern Heritage*



Gambar 7. Skema Warna *Modern Heritage*

b. *Local Content*



Gambar 8. Skema Warna *Local Content*

c. Warna Identitas Lounge (Logo)



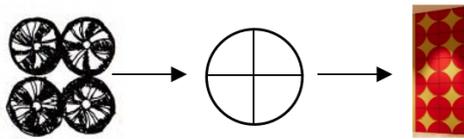
Gambar 9. Skema Warna Identitas Lounge (Logo)

3) Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang akan diterapkan pada desain lounge ini diambil dari bentuk motif

atau ornamen ciri khas Batak Toba, dengan arti atau makna yang terkandung pada setiap motif atau ornamennya. Hasilnya studi menunjukkan bentuk motif atau ornamen bersifat repetitive, maka dari itu bentuk yang diambil dan akan di aplikasikan pada desain interior *lounge* adalah sebagai berikut:

a. Adep-adep



Gambar 10. Implementasi Bentuk Motif Adep-adep

b. Mata Niari



Gambar 11. Implementasi Bentuk Motif Mata Niari

c. Sitompi



Gambar 12. Implementasi Bentuk Motif Sitompi

4) Konsep Material

Konsep material yang akan dihadirkan merupakan material yang akan mendukung gaya dan tema yaitu *Modern Heritage*, material yang memiliki karakteristik yang modern namun tetap ada aksen budayanya.

5) Konsep Furniture

Sama halnya dengan konsep-konsep yang lainnya, konsep furniture juga didasari berdasarkan tema dan juga gaya itu sendiri.

## C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

### 1. Metode Perancangan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, pengumpulan data yang diperlukan dan dilakukan dengan beberapa metode untuk melengkapi laporan ini, diantaranya:

- a. Identifikasi : yaitu dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dilapangan dan pengamatan tidak langsung mengalami internet / website, serta mendokumentasikan langsung sebagai bahan acuan dalam mendesain.
- b. Wawancara : yaitu dilaksanakan dengan cara berdiskusi atau tanya jawab dengan pihak terkait untuk mendapatkan data-data yang bersifat non teknis.
- c. Studi Literatur : yaitu mendapatkan dengan cara mempelajari bahan perkuliahan dan buku-buku yang mendukung penulisan laporan, serta berdasarkan laporan mahasiswa sebelumnya.

### 2. Data

Data-data dan informasi yang diperoleh melalui wawancara, studi literature, buku-buku panduan desain interior serta dari internet yang pastinya berhubungan dengan penulisan ini. Inspirasi desain terbesar merupakan dari pengelola maupun lokasi bandara itu sendiri.

### 3. Proses desain

Proses desain dimulai dari menentukan proyek yang akan digarap, setelah itu mendatangi atau survey lapangan yang kemudian dapat diperoleh data-data untuk menjadi sebuah acuan dalam mendesain.

Dalam garis besar proses penciptaan sebuah desain atau karya seni dapat terdiri dari tiga tahap penting yaitu sebagai berikut :

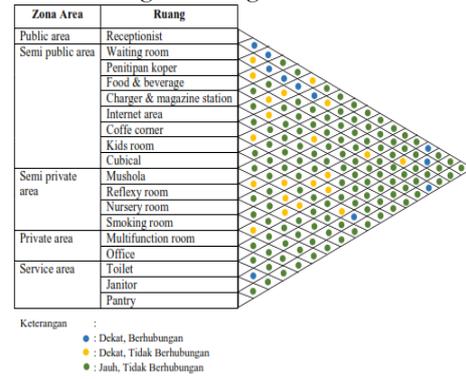
- 1) Eksplorasi: Penetapan tema, ide, dan konsep karya yang didapatkan melalui mind mapping yang dilatar belakangi oleh pengunjung maupun pengelola lounge.
- 2) Improvisasi/Eksperimentasi:
  - a. Menentukan kebutuhan ruang dan fasilitas yang akan diterapkan ataupun didesain pada Saphire Blue Sky Lounge.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Fasilitas

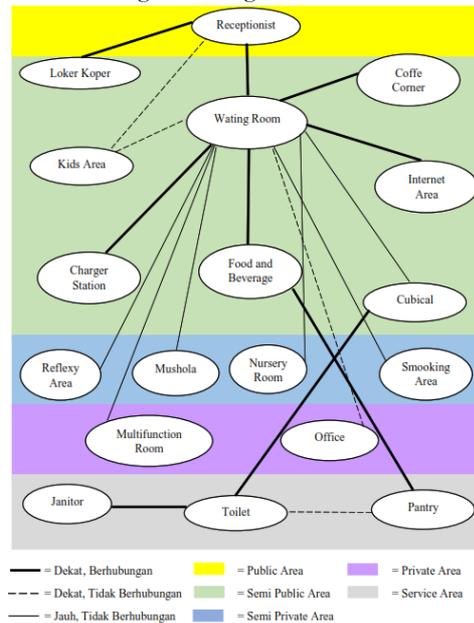
No.	Zoning	Grouping	Quantity	Room Area	Utilisat 30%	Room Total Area	Percent (%)	Total Zoning	Percent Zoning
1	Public	Receptionist	1	7,38 m <sup>2</sup>	2,21 m <sup>2</sup>	9,59 m <sup>2</sup>	1,8%	9,59 m <sup>2</sup>	1,7%
2	Semi public	Waiting room& charger area	1	79,9 m <sup>2</sup>	23,88 m <sup>2</sup>	103,48 m <sup>2</sup>	20,5%	103,3 m <sup>2</sup>	66%
3		Penitipan koper	1	3,8 m <sup>2</sup>	1,68 m <sup>2</sup>	5,28 m <sup>2</sup>	1%		
4		Food and Beverages	1	51,62 m <sup>2</sup>	15,5 m <sup>2</sup>	67,32 m <sup>2</sup>	11,3%		
6		Reflexy room	1	15,95 m <sup>2</sup>	4,79 m <sup>2</sup>	20,74 m <sup>2</sup>	4,1%		
7		Internet area	2	5,18 m <sup>2</sup>	1,54 m <sup>2</sup>	6,88 m <sup>2</sup>	1,3%		
8		Coffe corner	1	41,2 m <sup>2</sup>	14,16 m <sup>2</sup>	55,36 m <sup>2</sup>	10,2%		
9		Kids room	1	30,4 m <sup>2</sup>	9,12 m <sup>2</sup>	39,52 m <sup>2</sup>	7,6%		
10		Cubical	2	22,4 m <sup>2</sup>	6,72 m <sup>2</sup>	29,12 m <sup>2</sup>	5,8%		
11	Semi Private	Nursery room	1	9,45 m <sup>2</sup>	2,84 m <sup>2</sup>	12,29 m <sup>2</sup>	2,4%	43,82 m <sup>2</sup>	8,7%
12		Smoking room	1	11,2 m <sup>2</sup>	3,36 m <sup>2</sup>	14,56 m <sup>2</sup>	2,9%		
13		Mushola	1	13,09 m <sup>2</sup>	3,92 m <sup>2</sup>	16,97 m <sup>2</sup>	3,4%		
14	Private	Multifunction room	1	23,52 m <sup>2</sup>	7,06 m <sup>2</sup>	30,58 m <sup>2</sup>	6,1%	41,11 m <sup>2</sup>	8,2%
15		Office	1	8,1 m <sup>2</sup>	2,43 m <sup>2</sup>	10,53 m <sup>2</sup>	2,1%		
16	Service	Toilet	3	5,09 m <sup>2</sup>	1,527 m <sup>2</sup>	6,617 m <sup>2</sup>	1,3%	76,92 m <sup>2</sup>	15,2%
17		Janitor	1	2,49 m <sup>2</sup>	0,75 m <sup>2</sup>	3,24 m <sup>2</sup>	0,6%		
18		Pantry	1	5,78 m <sup>2</sup>	1,73 m <sup>2</sup>	7,51 m <sup>2</sup>	1,5%		
SUB TOTAL AREA				387,78 m <sup>2</sup>	116,76 m <sup>2</sup>	504,54 m <sup>2</sup>	100%	504,54 m <sup>2</sup>	100%

- b. Tahap selanjutnya yaitu hubungan antar ruang dan juga jauh dekat antar ruang.

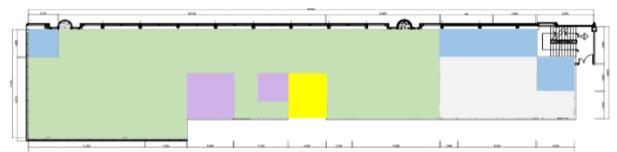
Bagan 2. Diagram Matrik



Bagan 3. Diagram Bubble



- c. Tahap selanjutnya yaitu zoning, grouping dan juga pra-layout.



Gambar 13. Zoning



Gambar 14. Grouping



Gambar 15. Pralayout

### 3) Pembentukan/pewujudan

#### a. Lantai



Gambar 16. Konsep Lantai

Konsep yang akan diterapkan pada komponen lantai yaitu sebagian besar menggunakan *tile homogeneous*, dan beberapa area seperti *seating* dan *meeting room* menggunakan karpet. Selain itu pada bagian *kids room* menggunakan parket.

#### b. Dinding



Gambar 17. Konsep Dinding

Konsep yang akan diterapkan pada komponen dinding yaitu sebagian besar menggunakan *wallpaint*, dan beberapa area menggunakan panel dan juga dinding *existing* yang berasal dari material kaca

#### c. Plafon



Gambar 18. Konsep Plafon

Konsep yang akan diterapkan pada komponen plafon yaitu sebagian besar menggunakan *GRC board* dengan finishing *wallpaint*. Selain itu pada area *seating* menggunakan kayu lapis yang difinishing dengan *hpl*.

#### d. Pencahayaan



Gambar 19. Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan yang akan diterapkan menggunakan pencahayaan alami dan juga buatan. Pencahayaan alami diperoleh dari cahaya matahari sedangkan pencahayaan buatan diperoleh dari lampu *downlight LED*, *tracking lamp*, *accent lamp* dan juga *LED strip*.

#### e. Penghawaan



Gambar 20. Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan yang akan diterapkan menggunakan penghawaan buatan yang bersumber dari AC.

#### f. Akustik ruang



Gambar 21. Konsep Akustik Ruang

Konsep akustik ruang yang akan diterapkan pada perancangan ini bervariasi, tergantung dari ruangan dan juga aktivitas didalam ruangan tersebut. Pada ruang public yang memiliki tingkat kebisingan tinggi pada umumnya tidak memerlukan treatment akustik khusus, hanya saja diperlukan pertimbangan untuk menggunakan material – material yang dapat menyerap suara

sehingga dapat meminimalisir kebisingan yang ada. Ruangan yang membutuhkan treatment khusus yaitu pada *reflex room*, *kids room*, *musbola*, *multifunction room*, *office* dan toilet.

g. Keamanan, keselamatan dan signage



Gambar 22. Konsep Keamanan, keselamatan dan signage

Konsep keamanan, keselamatan serta *signage* diterapkan pada sebagian besar area *lounge*, sedangkan *signage* diterapkan ditempat yang memerlukan petunjuk atau arahan.

#### D. ULASAN KARYA

Berikut ini hasil dari desain yang diterapkan pada lounge Sapphire Bluesky :

a. Layout denah khusus



Gambar 23. Layout Denah Khusus

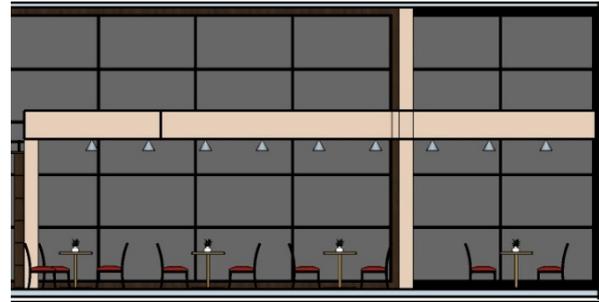
b. Aksonometri



Gambar 24. Aksonometri

c. Tampak dan 3d denah khusus

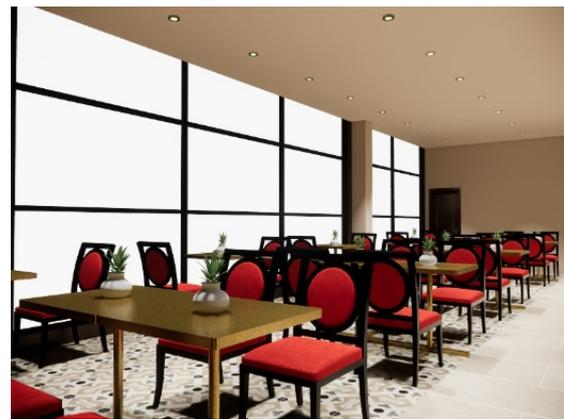
Live cooking



Gambar 25. Tampak A Live Cooking



Gambar 26. Tampak B Live Cooking

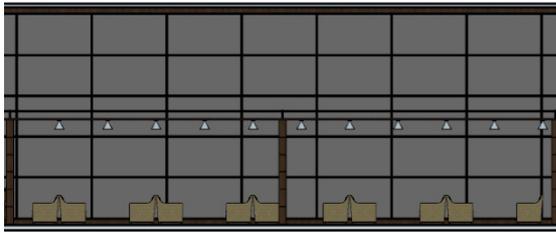


Gambar 27. 3d Dining Area

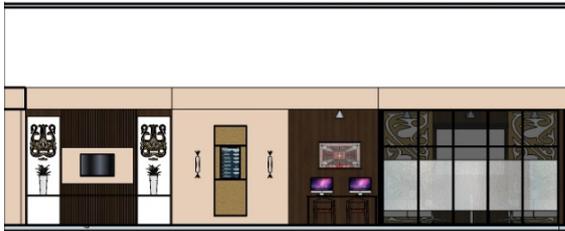


Gambar 28. 3d Live Cooking

Seating Area



Gambar 29. Tampak A Seating Area



Gambar 30. Tampak B Seating Area



Gambar 31. 3d Receptionist

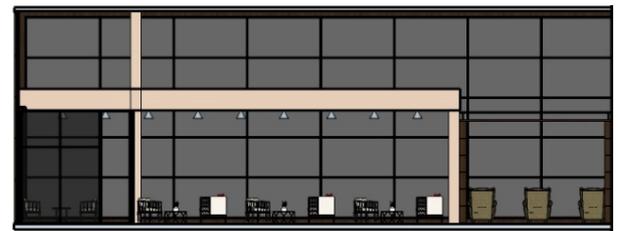


Gambar 32. 3d Seating Area



Gambar 33. 3d Meeting Room

Coffe Corner



Gambar 34. Tampak A Coffe Corner



Gambar 35. Tampak B Coffe Corner



Gambar 36. 3d Coffe Corner



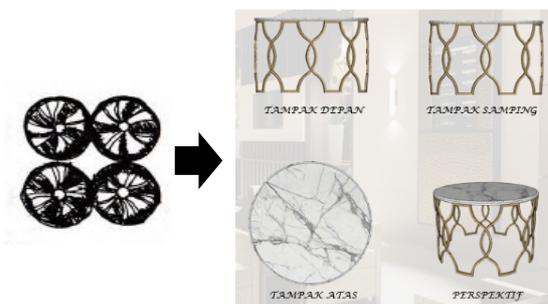
Gambar 37. 3d Kids Room



Gambar 38. 3d Seating

Penerapan konsep gaya *Modern Heritage* terletak pada material, warna dan juga bentuk transformasi ornament atau motif dari budaya dari Batak Toba itu sendiri. Selain itu, penerapan desain dilakukan pada furniture, lantai, dinding dan juga plafon yang dilatarbelakangi oleh konsep tema dan juga gaya yang sudah didapatkan melalui *mind mapping*.

d. Furniture terpilih



Gambar 39. Furniture Terpilih

Konsep furniture terpilih diambil atau terinspirasi dari motif khas Batak Toba yaitu *adep-adep* memiliki sebuah makna kesuburan dan juga kekayaan. Kemudian bentuk motif ini ditransformasi sebagai bentuk coffee table.

## E. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Berikut ini merupakan kesimpulan dari dari jurnal yang berjudul *Perancangan Interior Sapphire Blue Sky Lounge* di Bandara Kualanamu, yaitu :

- Sapphire Blue Sky *Lounge* merupakan salah satu *lounge* domestik yang dikelola oleh Badan Usaha Milik Negara (BUMN) atas nama PT Angkasa Pura II. Sapphire Blue Sky *Lounge* terletak di dekat area *boarding lounge*, Sapphire Blue Sky berada di pojok *mezzanine pier lounge* area dekat dengan *boarding lounge* di Bandara Kualanamu. Memiliki luas 665cm<sup>2</sup> dengan daya tampung lebih dari 100 seat.
- Hal – hal dalam mendesain sebuah *lounge* perlu diperhatikan dari mulai latar belakang pengguna, aktivitas pengguna, sirkulasi, fasilitas dan juga besaran ruang yang dibutuhkan pun harus menjadi awal sebuah desain interior. Tidak hanya itu elemen interior seperti plafon, lantai dan dinding harus diperhatikan. Karena penulis mengambil gaya dan tema “*Modern Heritage*” maka dalam penerapan material atau elemen interior disesuaikan, demi terciptanya citra ruang yang

modern dan juga *cozy* menunjang untuk menciptakan kenyamanan bagi penumpang.

- c. Tinjauan – tinjauan dalam mendesain interior yang penulis perhatikan meliputi: tinjauan karakteristik bentuk, tinjauan karakteristik warna, tinjauan sistem furniture, tinjauan sistem akustik, tinjauan material dinding lantai plafon, tinjauan pencahayaan, tinjauan penghawaan, tinjauan sistem keamanan, keselamatan dan Signage.

## 2. Saran

Berikut merupakan saran dari penulis:

### a. Universitas Mercu Buana

Universitas sebaiknya dapat memfasilitas para mahasiswa/i untuk lebih bebas mengeksplor kekreatifitasan seperti membuat sebuah tempat workshop maket, karya yang patut diapresiasi sehingga para mahasiswa/i mempunyai suatu wadah dimana dapat berkumpul dan bertukar pikiran seputar maket dan teknik pembuatannya. Selain itu, saran tambahan bagi kondisi yang sewaktu – waktu menjadi penghalang tugas akhir seperti pada tahun ini yaitu Virus Corona (Covid – 19) sebaiknya sudah mempersiapkan jauh-jauh hari untuk sistem pembelajaran maupun bimbingan agar mahasiswa/i dapat sharing kesulitan belajar maupun bimbingan.

### b. Mahasiswa

Saran untuk mahasiswa desain interior harus menyadari betapa pentingnya perencanaan dan perancangan desain interior untuk area publik khususnya *lounge* agar tahu seperti apa *lounge* yang nyaman, aman dan membuat penumpang tidak bosan di area *lounge* tersebut.

### c. Sapphire Blue Sky Lounge

Saran untuk pihak Sapphire Blue Sky Lounge tetap menjaga dan merawat desain yang dirancang agar tidak rusak ataupun disalah gunakan penumpang yang tidak bertanggung jawab, sehingga tujuan desainer untuk membuat sebuah desain interior yang aman, nyaman dan estetis dalam memperkenalkan budaya khususnya di kota Medan.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standarisasi Nasional. (2004). *Terminal Penumpang Bandar Udara*. SNI 03- 70462004.
- Panero, J., & Martin, Z. (2003). *Dimensi Manusia dan Interior Ruang*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Permatasari, C. (2017). Penerapan Konsep Airport Mall Pada Bandara: Studi Kasus Bandara Kualanamu Medan Sumatera Utara. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*, 4(3), 345-359.
- Permatasari, C., & Nugroho, Y. (2019). Kajian Desain Interior Ruang Tunggu CIP Lounge Bandara di Indonesia. *AKSEN Journal Of Design and Creative Industry*, 4(1), 18-37.
- ANGKASA PURA SOLUSI. Diambil dari: <https://angkasapurasolusi.co.id/>. (Diakses pada 1 April 2020)

Angkasa Pura | AIRPORTS. Diambil dari:  
<https://ap1.co.id/id> . Diakses pada 1  
April 2020

Wikipedia. Sumatra Utara. Diambil dari:  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Sumatra\\_Utara](https://id.wikipedia.org/wiki/Sumatra_Utara). (Diakses pada 1 April 2020)

Wikipedia. Bandar Udara Internasional  
Kualanamu. Diambil dari:  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Bandar\\_Udara\\_Internasional\\_Kualanamu](https://id.wikipedia.org/wiki/Bandar_Udara_Internasional_Kualanamu).  
(Diakses pada 1 April 2020)

## **G. UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Ibu Rr Chandarezky Permatasari selaku Koordinator. Kepada Ibu Rr Chandarezky Permatasari selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Rekan – rekan di jurusan Desain Interior Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan ini.

