

BAB IV

PERANCANGAN SEA TURTLE CENTER

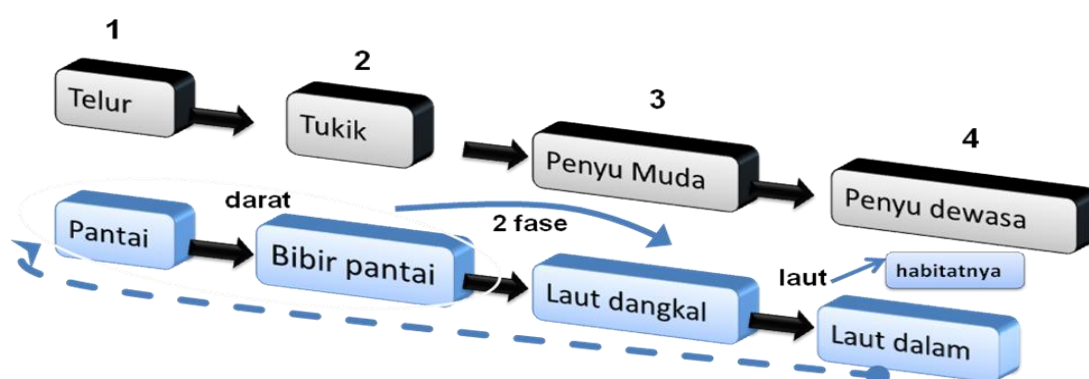
4.1 Konsep Desain Interior

Sea Turtle Center akan dibuat dalam Akuarium laut Indonesia. Oleh karena itu otomatis akan ada beberapa perubahan dalam fungsinya. Fungsinya yang semula memamerkan bermacam-macam biota laut diubah menjadi akuarium laut yang dikhususkan untuk penyu. Selain itu juga akan ada tempat penangkaran khusus untuk penyu dan setiap pengunjung dapat ikut serta dalam kegiatan konservasi tersebut. Dalam jangka waktu tertentu tukik akan dilepaskan ke laut dan pengunjung dapat ikut ambil bagian di dalamnya. Fasilitas-fasilitas ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media rekreasi, edukasi, dan konservasi. Dengan adanya fasilitas ini

kesadaran masyarakat akan pentingnya budidaya penyu meningkat dan penyu tidak akan punah.

Konsep *adventural journey* diterapkan pada *Sea Turtle Center*. Konsep ini diambil berdasarkan pada:

1. Perjalanan hidup penyu mulai dari lahir hingga dewasa yang penuh dengan perjuangan dan petualangan.
2. Perpindahan lingkungan hidupnya.



Gambar 4.1 Siklus Kehidupan Penyu

Keempat tahapan tersebut dijadikan sebagai acuan untuk konsep ruang, sirkulasi, bentuk, material, warna, *furniture*, pencahayaan, penghawaan, akustik, dan keamanan.

4.1.1 Konsep Ruang

Pada tahap 1, ruangan dibuat terbuka sehingga semua ruang yang ada dapat terlihat. Partisi rendah digunakan sebagai elemen estetis dan pembatas ruang. *Ceiling* tidak diturunkan ketinggiannya tetapi dibuat terbuka sehingga struktur bangunan dapat terlihat. Ketinggian lantai cenderung datar, hanya pada beberapa ruang saja yang lantainya sedikit ditinggikan.

Pada tahap 2, 3, dan 4 menggunakan permainan ketinggian lantai dan *ceiling*. Lantai dibuat naik dan turun serta berliku sehingga dapat terasa seperti terbawa dalam arus laut. *Ceiling* semakin lama dibuat semakin rendah, sehingga terasa semakin menekan. Hal ini diharapkan dapat membuat pengunjung merasa bahwa telah berada di laut yang semakin dalam. Selain itu secara psikologis, pengunjung akan merasa lebih dekat dengan penyus.

4.1.2 Konsep Sirkulasi

Sirkulasi dalam *Sea Turtle Center* adalah sirkulasi *linier* yang sifatnya *sequence*, sehingga pengunjung dapat merasakan sensasi berpetualang secara maksimal. Dalam sirkulasi ini menggunakan skenario perjalanan laut mulai dari prolog-isi-klimaks-antiklimaks hingga penutup. Dalam setiap *sequencenya*, pengunjung selalu diarahkan dan perlahan-lahan mendapatkan informasi yang semakin banyak. Agar pengunjung merasa nyaman dan tidak berdesak-desakan maka zona sirkulasi yang digunakan adalah “zona sirkulasi” dari Fruin, yaitu $1,21\text{m}^2/\text{orang}$. Selain itu sirkulasi untuk kaum difabel (pengguna kursi roda) pun diperhatikan dengan meminimalkan penggunaan *tangga*.

4.1.3 Konsep Bentuk

Bentuk-bentuk yang digunakan pada tahap 1 berbeda dengan tahap 2,3,dan 4. Bentuk yang digunakan pada tahap 1 adalah gabungan antara geometris dan organik dan sifatnya lebih kompleks. Sedangkan pada tahap 2, 3, dan 4 bentuk yang digunakan adalah organik namun dalam perpindahan tahapnya bentuknya semakin sederhana. Hal tersebut berdasarkan pada suasana yang ada di pantai lebih bersifat ramai dibandingkan dengan keadaan di laut dalam yang lebih tenang.

Pada tahap 1 bentuk telur penyu digunakan sebagai *vocal point* , sedangkan pada tahap berikutnya replika penyu dan penyu hidup digunakan sebagai *vocal point*. Oleh karena itu pengunjung akan lebih fokus pada objek tersebut yang dibuat lebih dramatis. Bentuk organik aliran arus laut digunakan pada tahap 2, 3, dan 4 yang berfungsi sebagai pengarah dari satu ruang ke ruang lainnya. Bentuk ini secara perlahan berubah dari lengkungan yang kuat menjadi lebih sederhana.



Gambar 4.2 Replika Penyu
Sumber : <http://www.flickr.com>



Gambar 4.3 Bentuk Dinamis
Sumber: <http://www.flickr.com>



Gambar 4.4 *Food Court*
Sumber : <http://www.atlantaphotos.com>

4.1.4 Konsep Warna

Warna-warna yang digunakan pada tahap 1 adalah warna putih, coklat dan biru muda. Warna ini diambil berdasarkan pada warna cangkang telur penyu, pasir, kayu, dan air di bibir pantai. Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna natural yaitu gradasi coklat dan biru. Warna-warna diambil untuk membuat kesan berpetualang di bawah laut. Warna coklat berdasarkan pada warna pasir dan

sebagian besar warna tubuh penyu, sedangkan warna biru muda berdasarkan pada warna air di bibir pantai.

Warna-warna pada tahap 2, 3, dan 4 juga menggunakan warna coklat dan biru yang semakin lama warnanya semakin gelap.



Gambar 4.5 Cangkang Telur
Sumber : <http://www.flickr.com>



Gambar 4.6 Pasir
Sumber : <http://www.flickr.com>



Gambar 4.7 Taiwan National Museum
Sumber : <http://www.flickr.com>

Penggunaan bentuk-bentuk tersebut diharapkan dapat membuat pengunjung merasakan berpetualang di bawah laut .

4.1.5 Konsep Material

Material yang digunakan pada tahap 1 adalah yang sifatnya alami, bersih, dan semi transparan. *Finishing* dari materialnya pun sebagian besar dibuat tidak alami, contohnya cat duco digunakan untuk *finishing* kayu. Sedangkan pada tahap 2, 3, dan 4 menggunakan material yang sifatnya keras dan transparan, yaitu plester kasar, *acrylic* dan kaca bening. *Finishing* dari materialnya dibuat alami, contohnya *finishing* kayu menggunakan cat melamik.

Lantai sebagian besar menggunakan terazzo yang dibuat gradasi dari warna yang lebih terang ke gelap, selain itu menggunakan pasir dan kaca.

Dinding menggunakan plester halus, plester kasar, kaca, dan *acrylic*. Partisi *massive* digunakan sebagai pembatas ruang.

Ceiling menggunakan *GRC board*, dan pada beberapa bagian dinding dibiarkan diekspose karena sebagian besar dari bangunan ini merupakan area basah. Beberapa ruang menggunakan *drop ceiling* dengan material *GRC Board*.



Gambar 4.8 Material pada lantai
Sumber : Buku Detail Interior jilid 8



Gambar 4.9 Material pada dinding
Sumber : Dokumentasi pribadi

Material pada lantai menggunakan terazzo yang disusun agar terlihat dinamis. Sedangkan untuk material pada dinding menggunakan plester kasar yang keras dan terlihat bertekstur alami.

4.1.6 Konsep *Furniture*

Pada tahap 1 *furniture* yang digunakan adalah dengan bentuk-bentuk geometris yang teratur. Namun untuk tahap 2, 3, dan 4 dibuat dengan menggunakan bentuk-bentuk metafora penyusutan dan bentuk-bentuk dinamis.



Gambar 4.10 Museum Penyu
Sumber : <http://www.flickr.com>

4.1.7 Konsep Pencahayaan

Lighting diterapkan pada lantai, dinding dan *ceiling*. Warna cahaya yang digunakan adalah warna kuning dan biru. Pada lantai dan dinding jenis lampu yang digunakan adalah LED sedangkan pada *ceiling* menggunakan cahaya *direct*, yaitu *spotlight* untuk fungsi pameran (menyinari suatu objek). Untuk area akuarium utama menggunakan lampu metal halide. Kelebihan lampu metal halide adalah mampu memproduksi beberapa lampu UV. Untuk merespon sinar metal halide yang sangat menyilaukan, biasanya jenis lampu metal halide dikombinasikan dengan sinar *actinic blue*.



Gambar 4.11 *Lighting* pada Dinding
Sumber : <http://www.flickr.com>



Gambar 4.12 *Lighting* pada *Ceiling*
Sumber : <http://www.atlantaphotos.com>



Gambar 4.13 Terowongan Antasenna Seaworld Indonesia
Sumber: www.seaworldindonesia.com

Lighting berperan sangat penting dalam *Sea Turtle Center*. *Lighting* harus dapat diolah dengan baik agar suasana yang diinginkan dapat tercipta.

4.1.8 Konsep Penghawaan

Bangunan *Sea Turtle Center* dibuat kedap suara dan kedap debu untuk kenyamanan biota laut. Oleh karena itu penghawaan alami dalam ruang cukup minim sehingga dibutuhkan penggunaan *air conditioner*. Selain itu *exhaust-fan* digunakan pada sebagian besar ruang, terutama toilet.

4.1.9 Konsep Akustik

Kebutuhan akustik diterapkan pada ruangan-ruangan yang harus kedap suara contohnya auditorium. Material yang digunakan adalah karpet dan *acoustic board*.

4.1.10 Konsep Keamanan

Setiap pengunjung harus merasa aman dan nyaman dalam *Sea Turtle Center*. Oleh karena itu disediakan pintu darurat dan *fire extinguisher* yang dapat dengan mudah diakses apabila terjadi bahaya. Selain itu juga disediakan *sprinkler* dan *smoke detector*.



Gambar 4.14 Pintu Darurat
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 4.15 Hydrant
Sumber : Dokumentasi pribadi

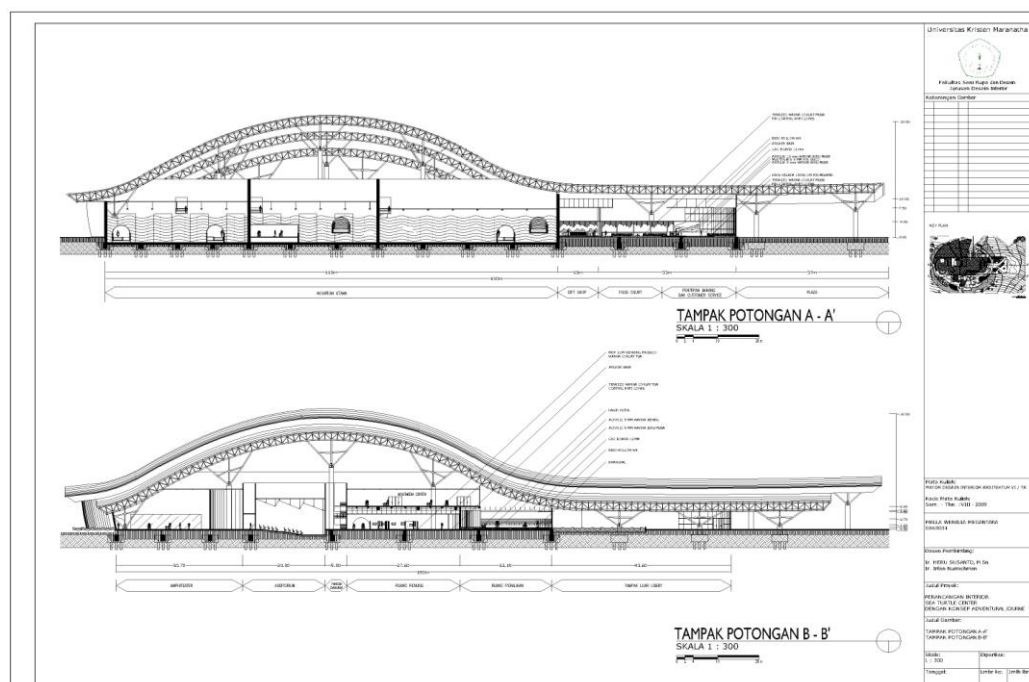
Lantai 2 merupakan titik orientasi 3 dan pengunjung dapat memilih menuju tribun 2, toilet, atau *multimedia center*. Toilet dipindahkan letaknya dari yang semula berada di dalam ruang multimedia center dan hanya bisa diakses dari ruangan itu saja menjadi berada di luar ruangan *multimedia center* dan dapat diakses dari tribun 2.

Secara keseluruhan sistem sirkulasi yang digunakan adalah sistem sirkulasi linear dan pada titik orientasi 1, 2, dan 3 menggunakan sistem sirkulasi linear berkantung.

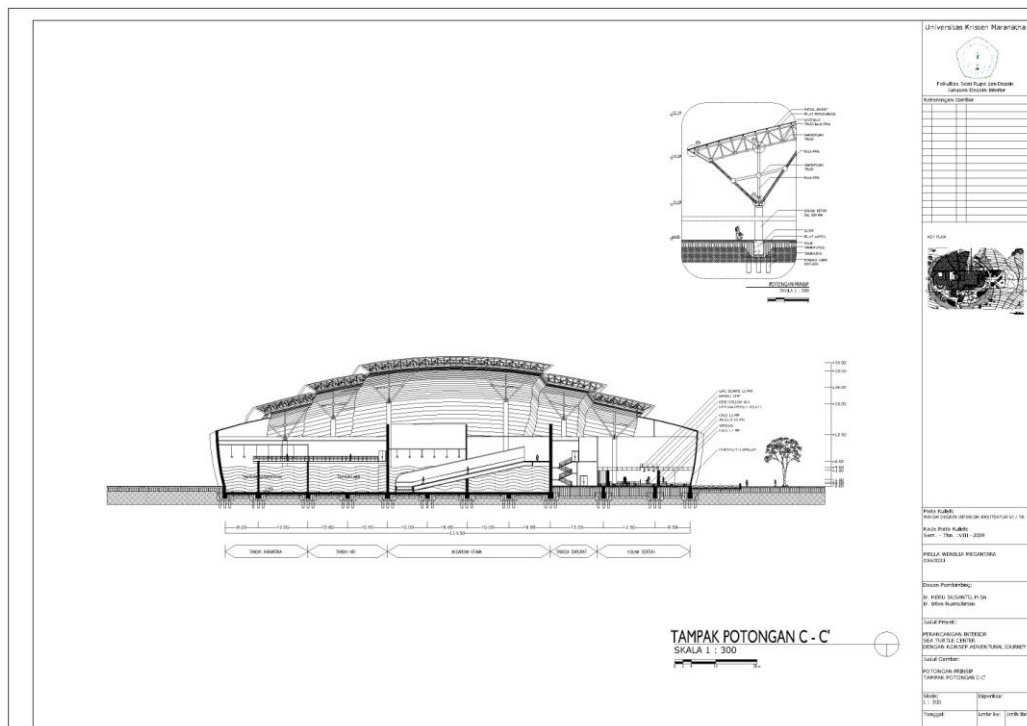
Blocking menurut skenario:

- Prolog → isi → klimaks → antiklimaks → penutup
- Lobby → ruang peralihan, ruang *display*, kolam sentuh, perpustakaan, auditorium, tribun → terowongan naik → tribun 2, multimedia center, dan terowongan turun → ruang renung → ruang penutup

4.2.3 Tampak Potongan General



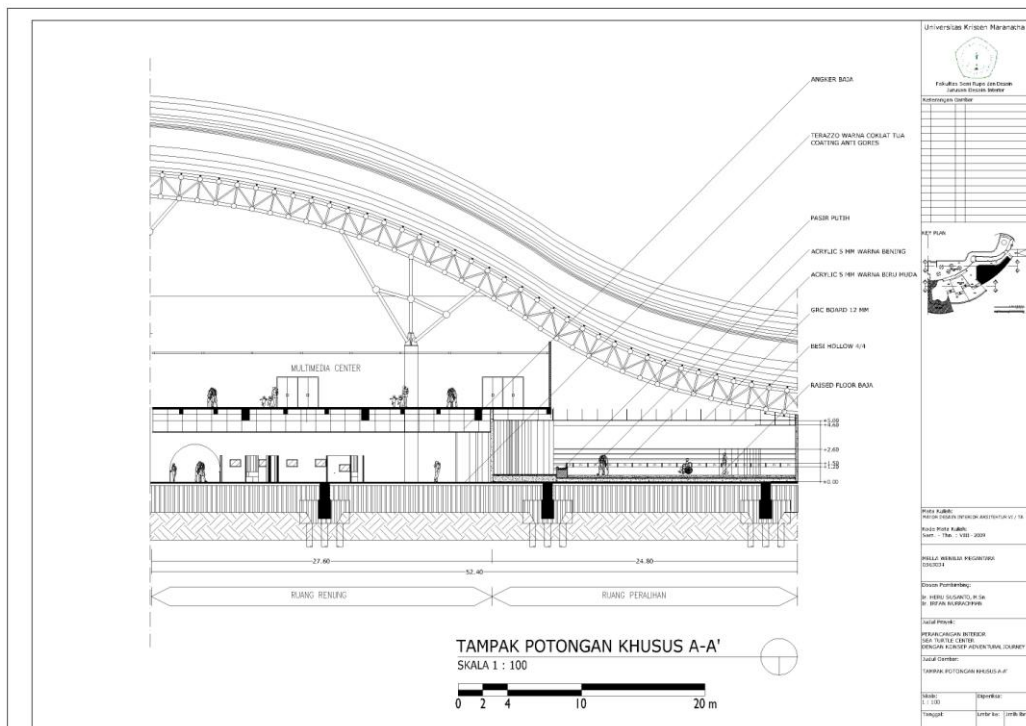
Gambar 4.19 Tampak Potongan *General* A-A' dan B-B'



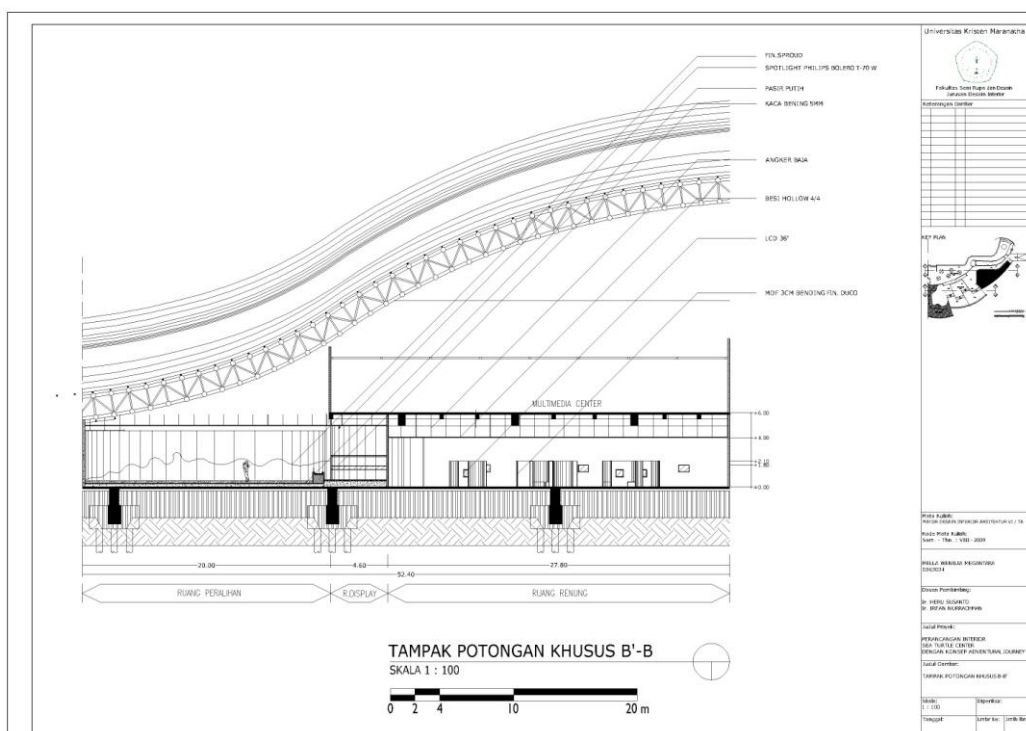
Gambar 4.20 Tampak Potongan *General C-C'* dan Potongan Prinsip

Pada tampak potongan general terlihat ketinggian dari lantai sampai struktur atap sangat tinggi. Pada bagian *lobby*, tinggi atap mencapai 10 m, sedangkan mulai dari ruang peralihan tingginya naik secara bertahap dan akhirnya kembali pada ketinggian 10 m.

Ceiling pada *lobby* dibiarkan terbuka sehingga struktur atapnya dapat terlihat. Namun mulai dari ruang peralihan *ceiling* diturunkan hingga mencapai ketinggian 5m dari lantai agar pengunjung lebih fokus pada objek yang ada.



Gambar 4.24 Tampak Potongan Khusus A-A'



Gambar 4.25 Tampak Potongan Khusus B'-B'

1. Ruang Peralihan

Sebelum menuju ke ruang peralihan lantai ditinggikan 60cm dan menggunakan *ramp*. Fungsinya adalah untuk mempersiapkan pengunjung sebelum masuk menuju ke ruangan yang lebih dalam.

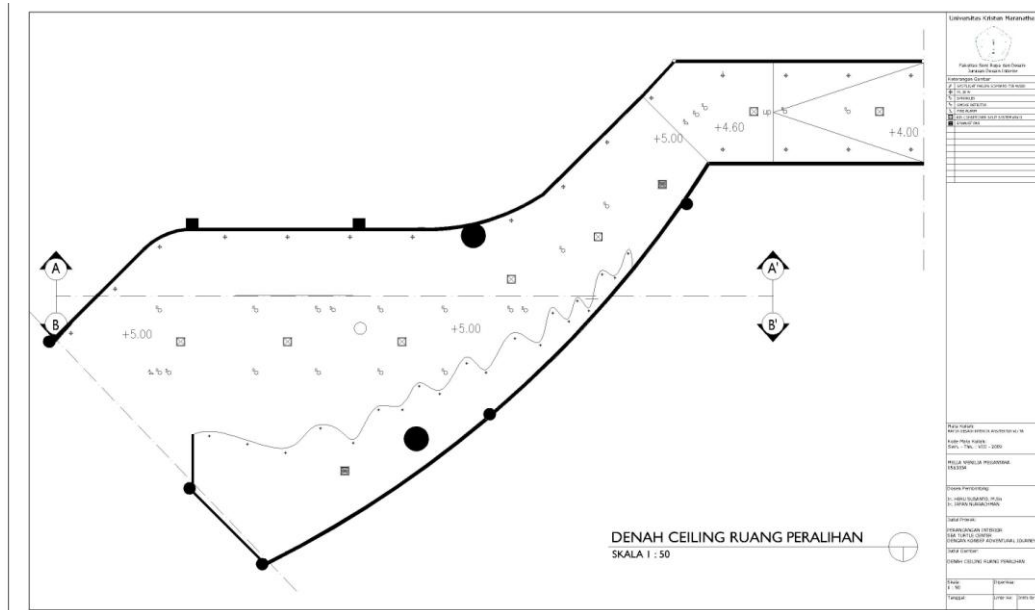
Sirkulasi pada ruang peralihan dibagi menjadi dua. Jalur sirkulasi pertama ditujukan bagi pengunjung biasa, sedangkan jalur sirkulasi kedua ditujukan bagi kaum difabel. Material lantai yang digunakan pada jalur pertama adalah pasir sedangkan pada jalur kedua material yang digunakan adalah terazzo warna coklat muda yang dikombinasikan dengan kerang-kerangan.

Pada jalur pertama bak pasir diletakkan pada lantai. Tukik diletakkan pada bak tersebut mulai dari posisi yang saling berhimpitan dan penuh sesak sampai posisi yang renggang. Hal ini menggambarkan keadaan alami pada saat tukik menuju laut, namun hanya sedikit saja yang dapat sampai ke bibir pantai dengan selamat.

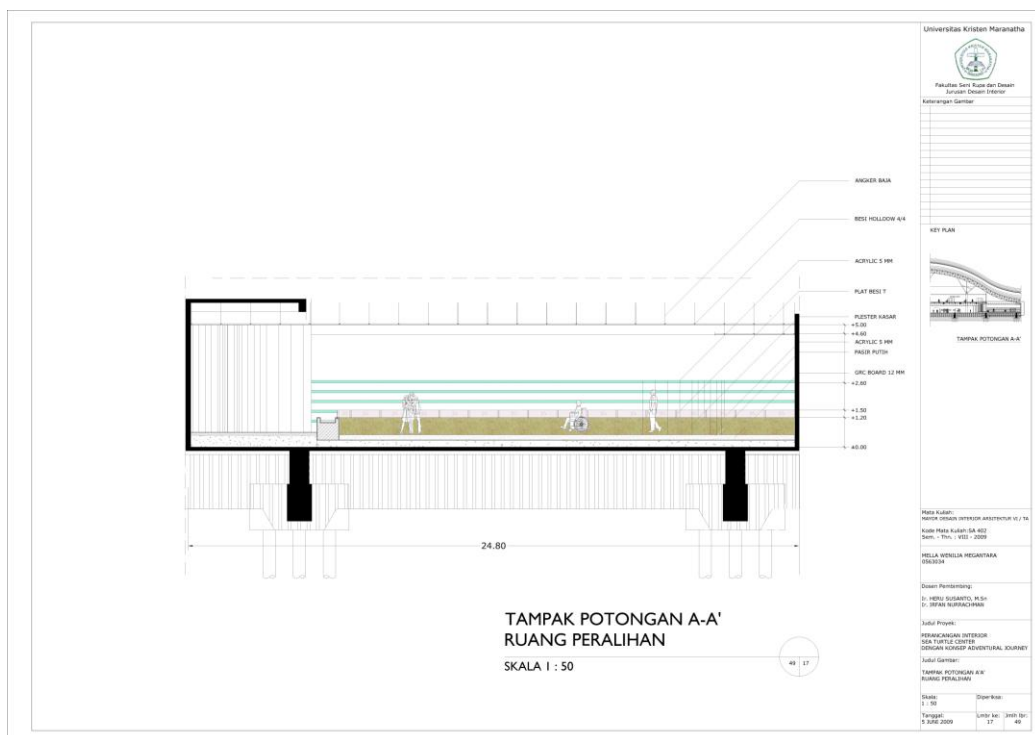
Bak pasir yang lebih tinggi ditempatkan di antara jalur sirkulasi pertama dan kedua, fungsinya sebagai partisi dan sebagai tempat tukik. Tukik-tukik yang diletakkan pada bak tersebut dapat disentuh oleh kaum difabel.

Dinding ruang peralihan cukup tinggi oleh karena itu diolah sedemikian rupa agar pengunjung lebih fokus pada bak pasir di lantai. Lampu digunakan untuk menyinari tukik-tukik pada bak pasir sehingga terkesan lebih dramatis.

Pada ruang ini juga bau alami dari pasir dan *sense* berjalan di atas pasir dapat dirasakan oleh pengunjung sehingga suasana ruang dapat lebih terasa.



Gambar 4.30 Denah Ceiling Ruang Peralihan



Gambar 4.31Tampak Potongan A-A' Ruang Peralihan

2. Ruang *Display*

Ruang *display* dimulai dari akuarium tukik yang berbentuk silinder. Tukik yang ada di dalamnya hanya berjumlah 12 ekor. Hal ini untuk menginformasikan kepada pengunjung bahwa penyu yang selamat hanya berjumlah belasan saja dari ratusan ekor.

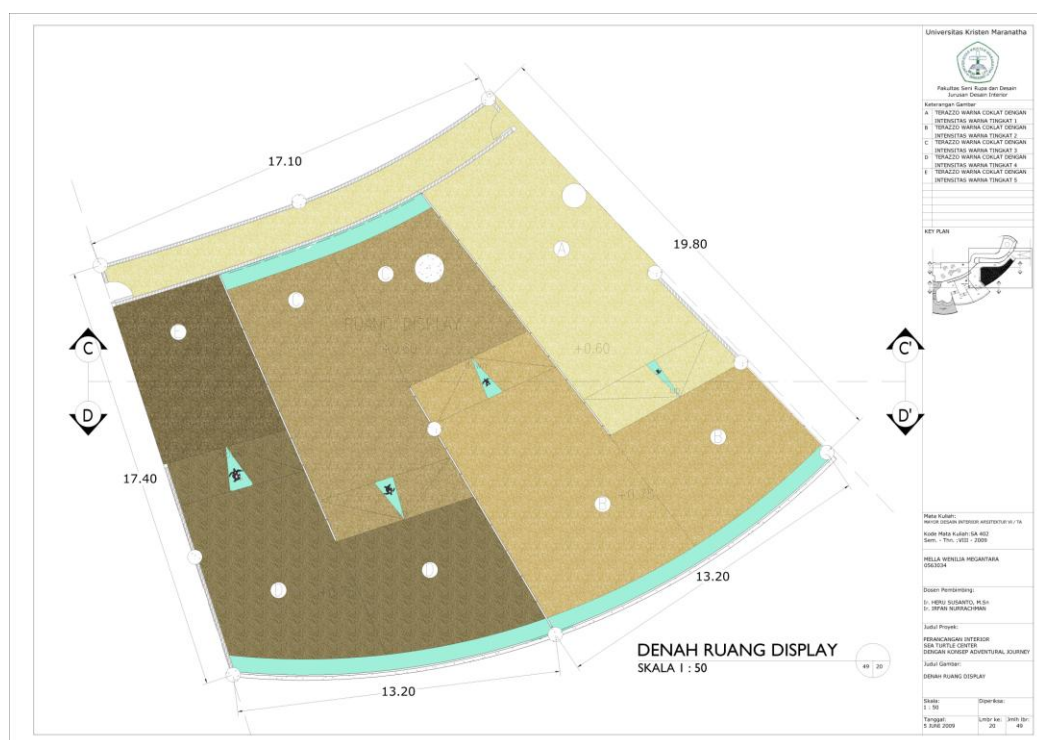
Sirkulasi pada ruang *display* dibuat meliuk-liuk. Ketinggian lantainya pun dimainkan menjadi naik dan turun. Hal ini berdasarkan pada gelombang laut yang kuat pada laut yang masih dangkal.

Pada *ramp* diletakkan *display* penyu. Fungsinya adalah sebagai pengarah agar pengunjung menuju ke area lainnya, sekaligus menginformasikan adanya *ramp*. Namun di samping itu *display* ini juga menggambarkan seolah-olah pengunjung bersama-sama dengan anak penyu menuju ke laut yang lebih dalam. Ukuran dari *display* penyu ini semakin lama semakin besar untuk menunjukkan pertumbuhan penyu mulai dari tukik menjadi penyu muda. Panjang tubuhnya dimulai dari ukuran 20cm yang naik secara bertahap sampai dengan panjang 50cm.

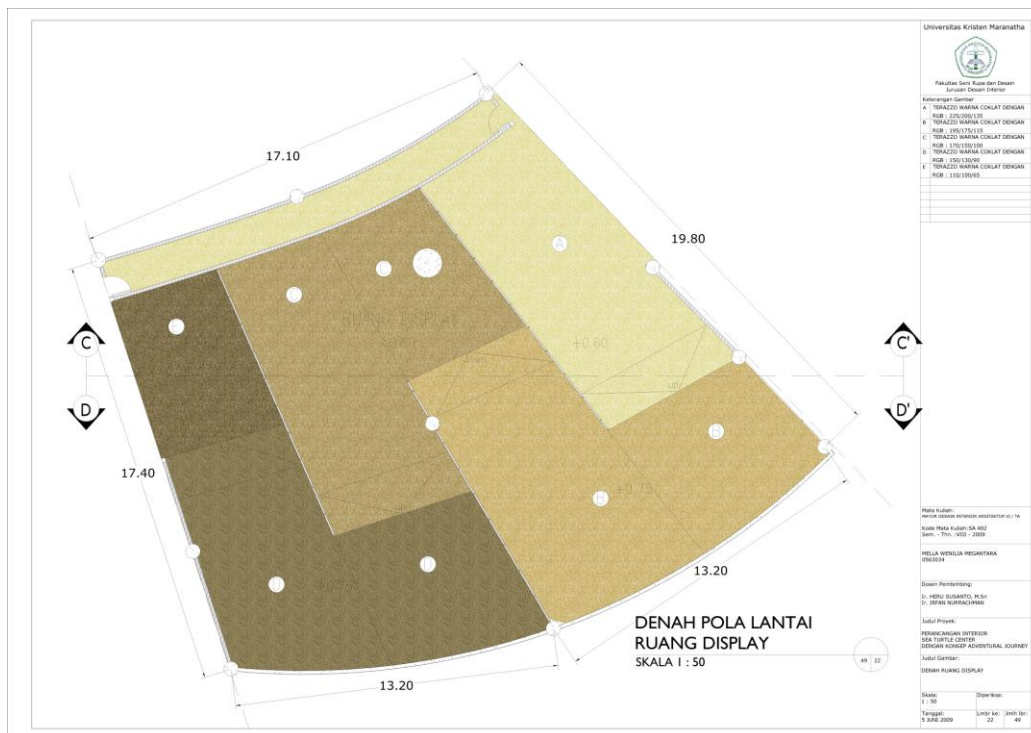
Furniture pada ruang *display* berfungsi untuk memamerkan objek. Bentuknya sederhana agar pengunjung lebih fokus pada objek yang dipamerkan. Lampu *spotlight* dengan intensitas cahaya 300 lux digunakan untuk menyinari objek.



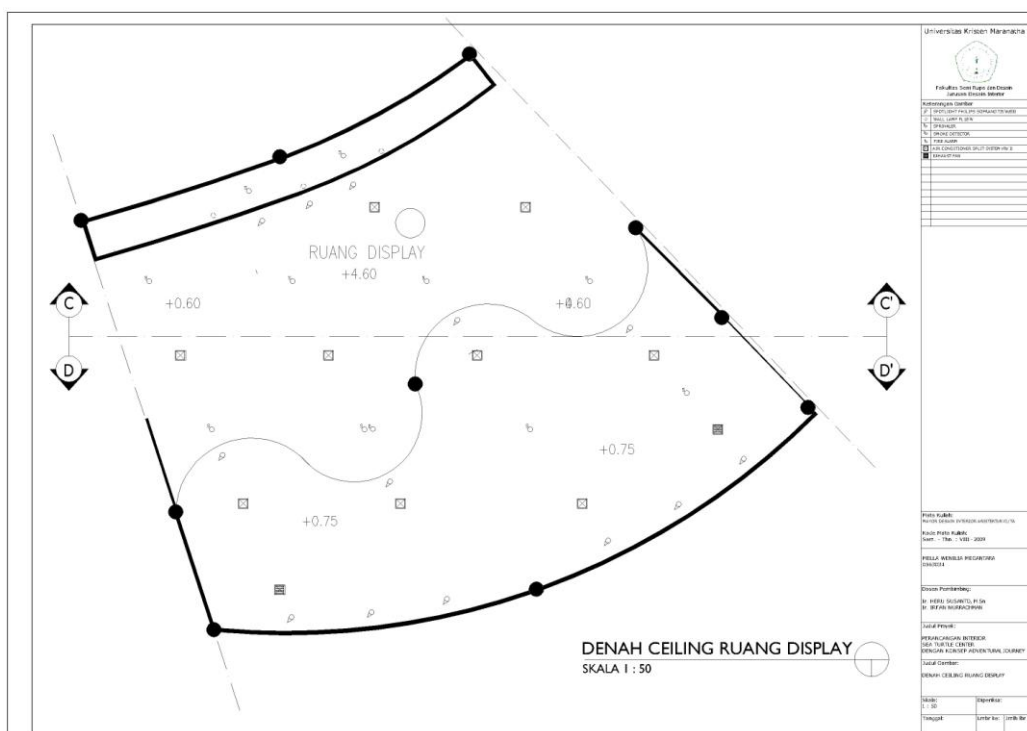
Gambar 4.34 Denah Ruang *Display*



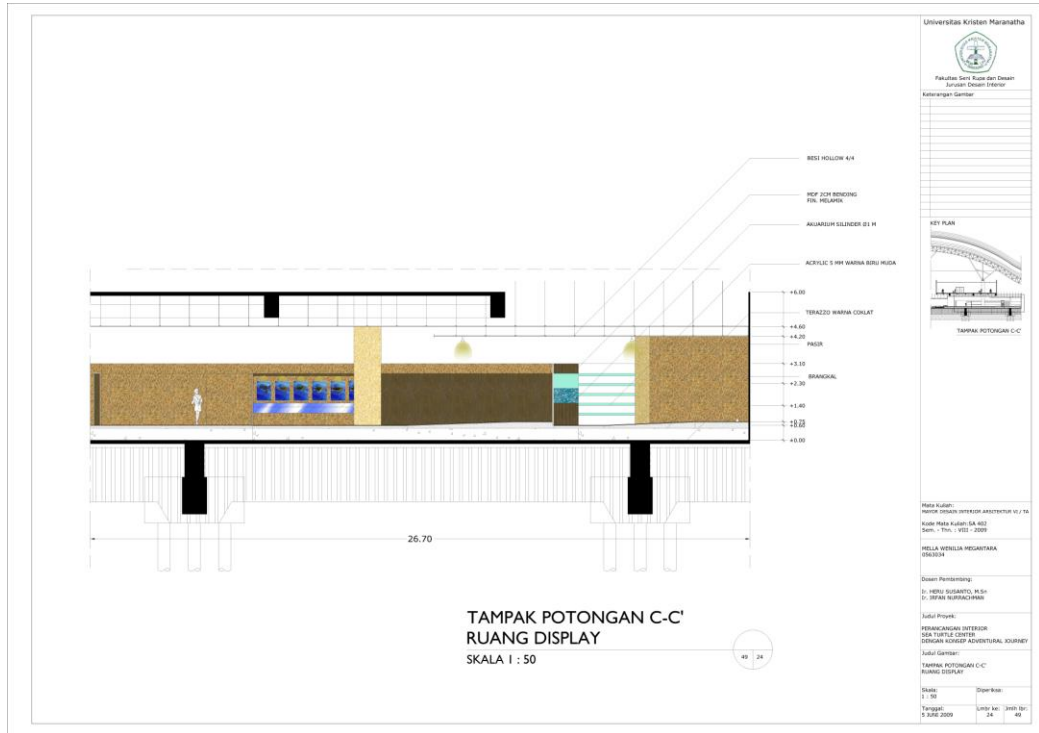
Gambar 4.35 Denah Ruang *Display* (warna)



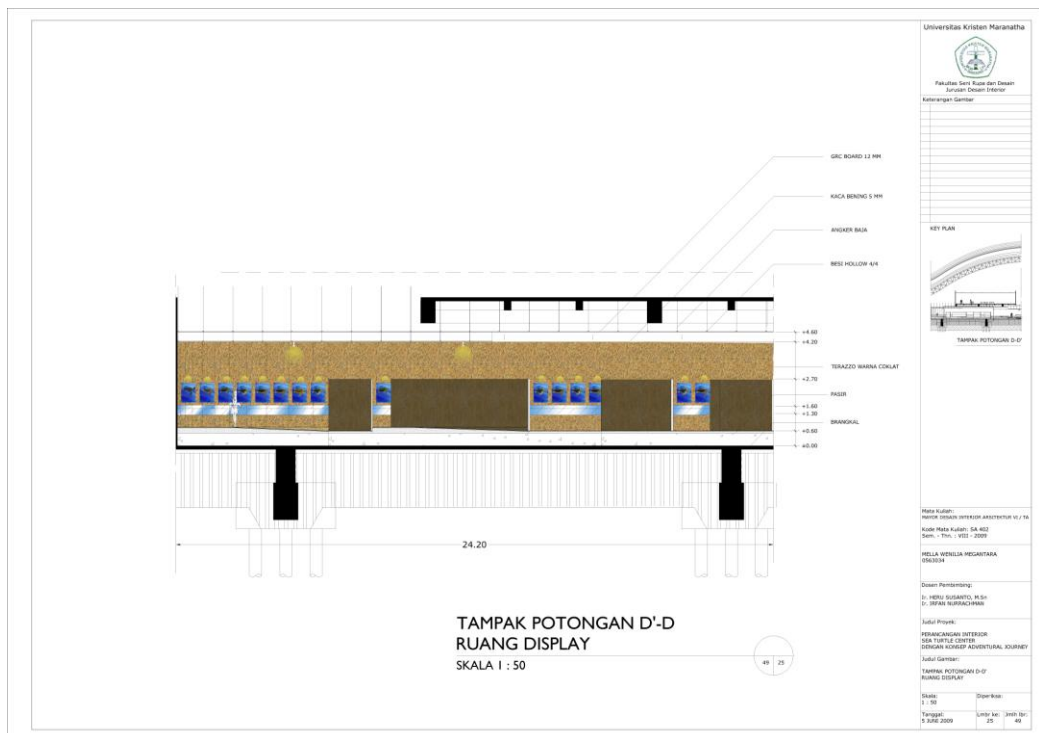
Gambar 4.36 Denah Pola Lantai Ruang Display



Gambar 4.37 Denah Ceiling Ruang Display



Gambar 4.38 Tampak Potongan C-C' Ruang Display



Gambar 4.39 Tampak Potongan D'-D' Ruang Display

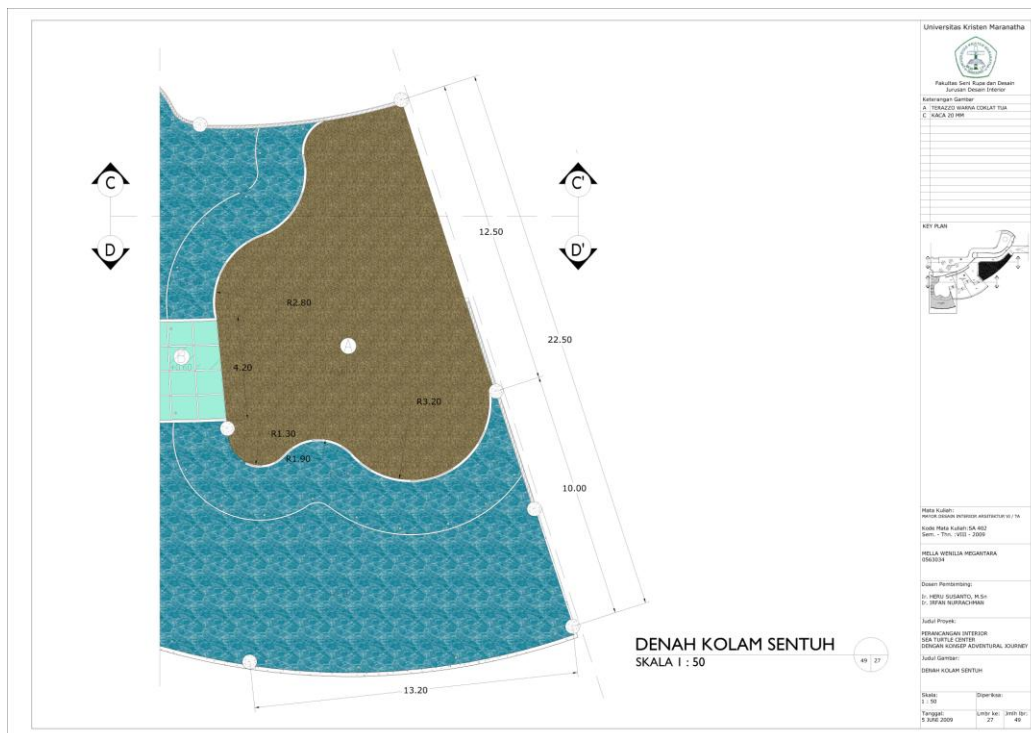


Gambar 4.40 Perspektif Ruang *Display*

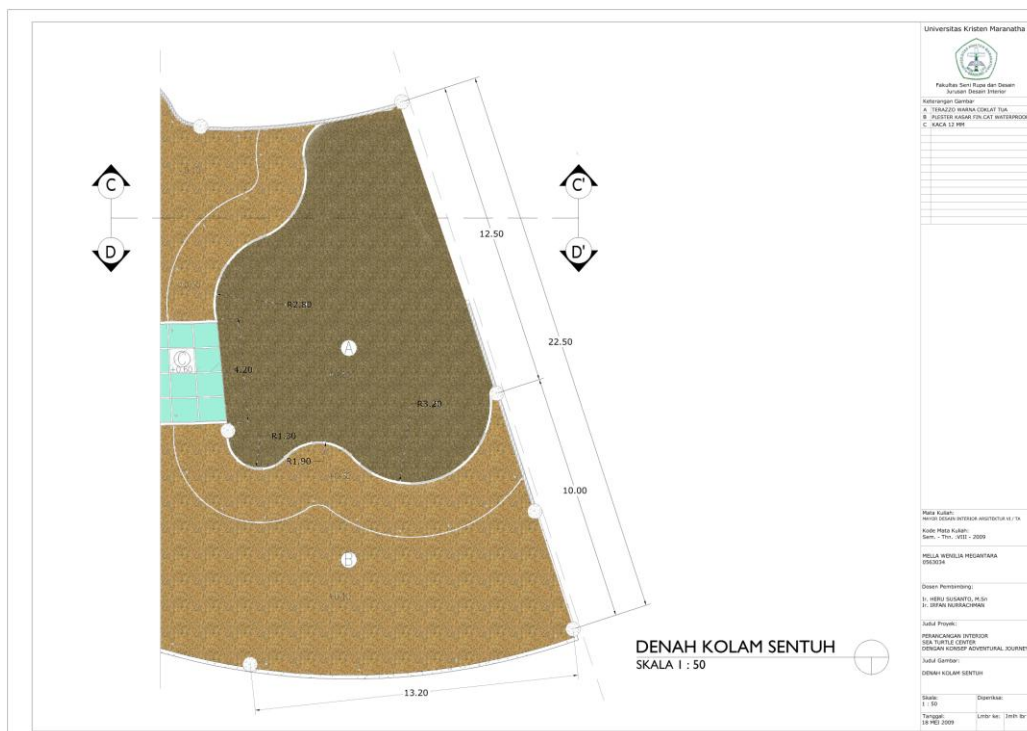
3. Kolam Sentuh

Kolam sentuh merupakan ruangan setelah ruang *display*, dan meneruskan cerita pada ruang *display*. Panjang replika penyu yang paling besar pada ruang *display* adalah 50cm. Pada kolam sentuh, penyu-penyu muda yang diletakkan pada kolam panjangnya rata-rata 60 cm.

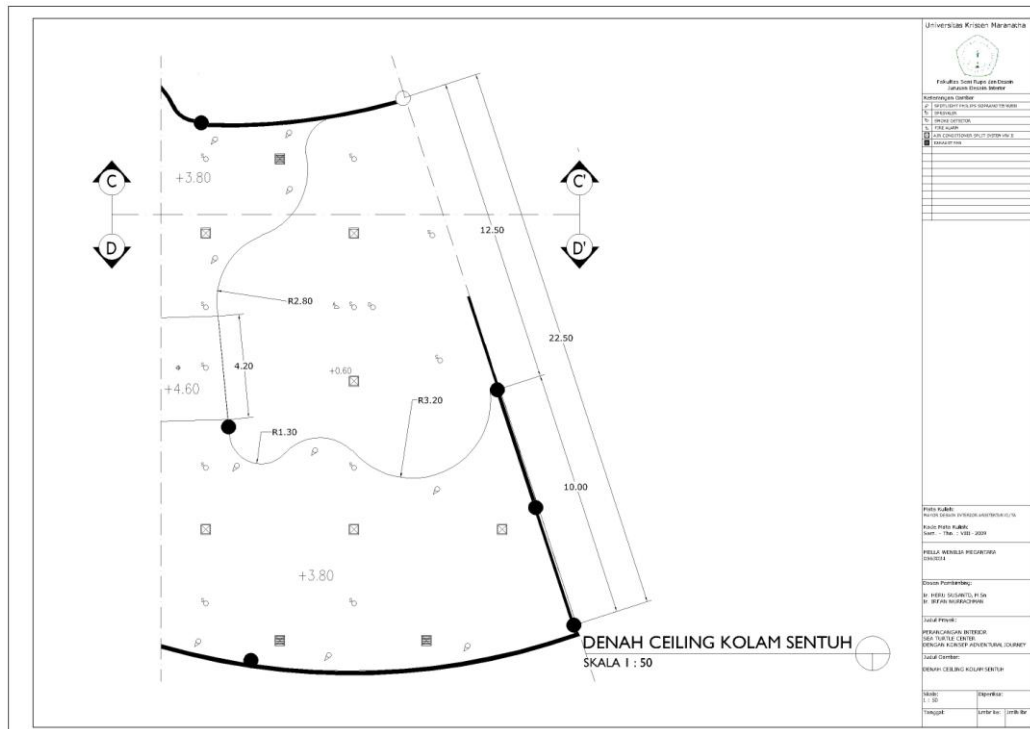
Kolam sentuh diletakkan pada bagian samping kiri dan kanan. Jembatan dengan lantai kaca digunakan untuk melintas menuju ke ruang berikutnya. Jembatan dibuat dengan lebar 4m agar pengunjung yang berada di jembatan dapat berhenti sebentar untuk melihat penyu dari atas kolam. Penyu dapat berenang di bagian bawah jembatan, sehingga pengunjung dapat melihat penyu yang sedang melintas dari lantai jembatan.



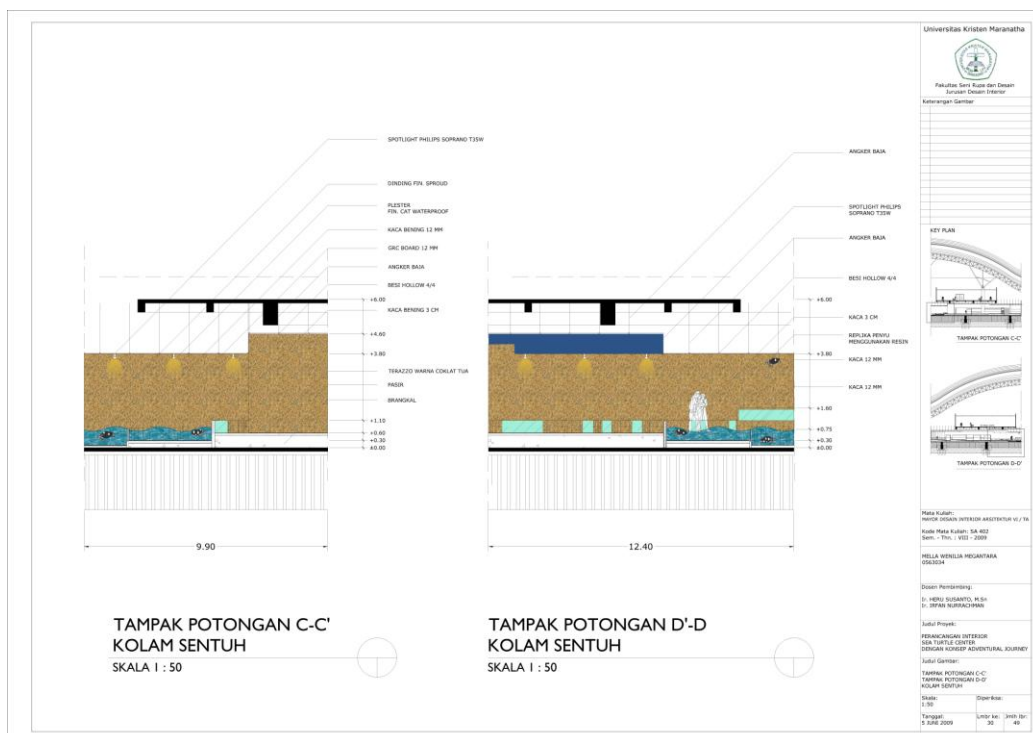
Gambar 4.42 Denah Kolam Sentuh (warna)



Gambar 4.43 Denah Pola Lantai Kolam Sentuh (warna)



Gambar 4.44 Denah Ceiling Kolam Sentuh



Gambar 4.45 Tampak Potongan C-C' dan D'-D Kolam Sentuh



Gambar 4.46 Perspektif Kolam Sentuh view 1



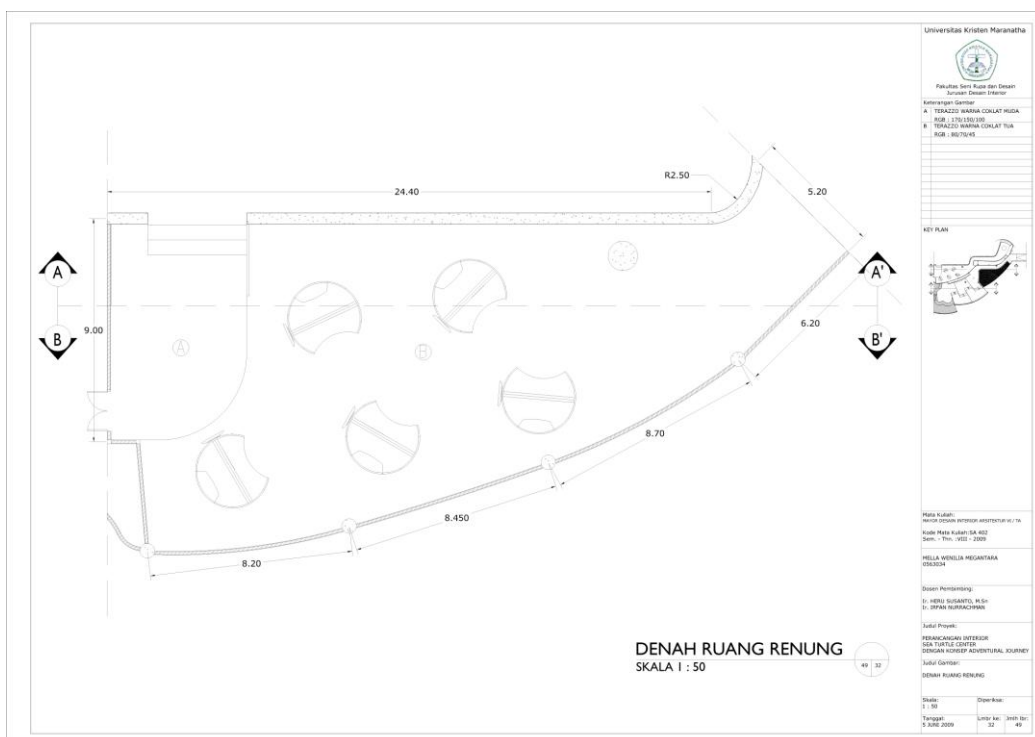
Gambar 4.47 Perspektif Kolam Sentuh view 2

4. Ruang Renung

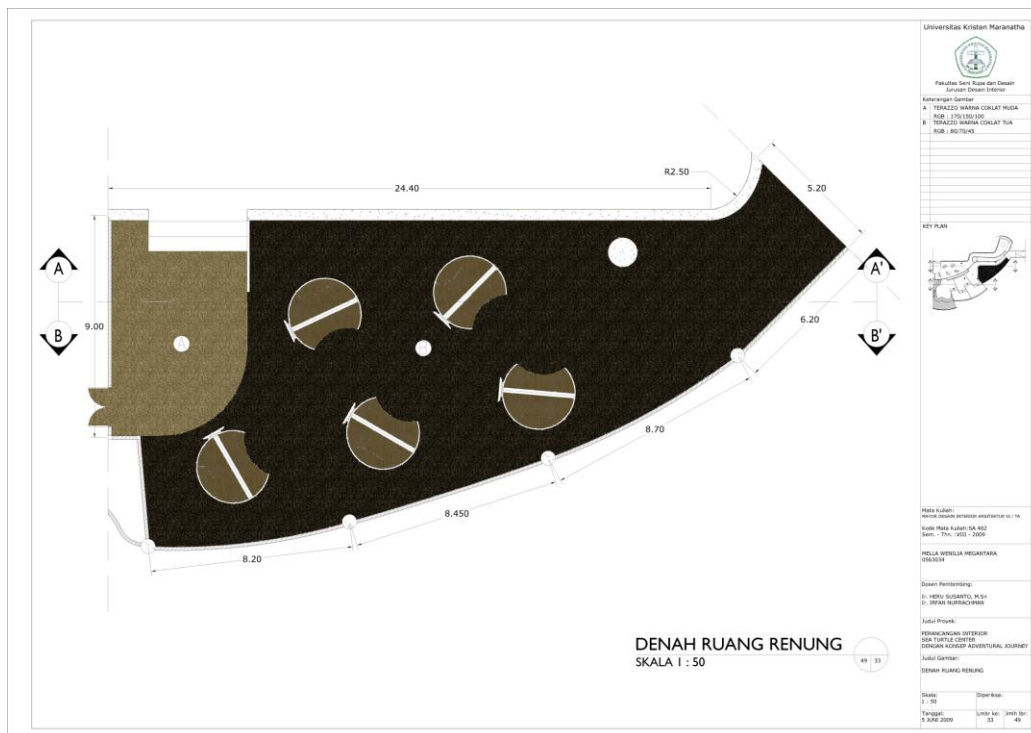
Ruang renung merupakan penutup dari skenario perjalanan laut. Pengunjung diajak untuk dapat melihat kembali kehidupan penyu dari tayangan plasma tv dan merenungkannya.

Setiap pengunjung diajak dan diarahkan untuk melihat plasma tv, baik itu dalam posisi duduk, maupun berdiri. Lampu digunakan untuk menyorot setiap display ruang renung sehingga suasananya terkesan dramatis.

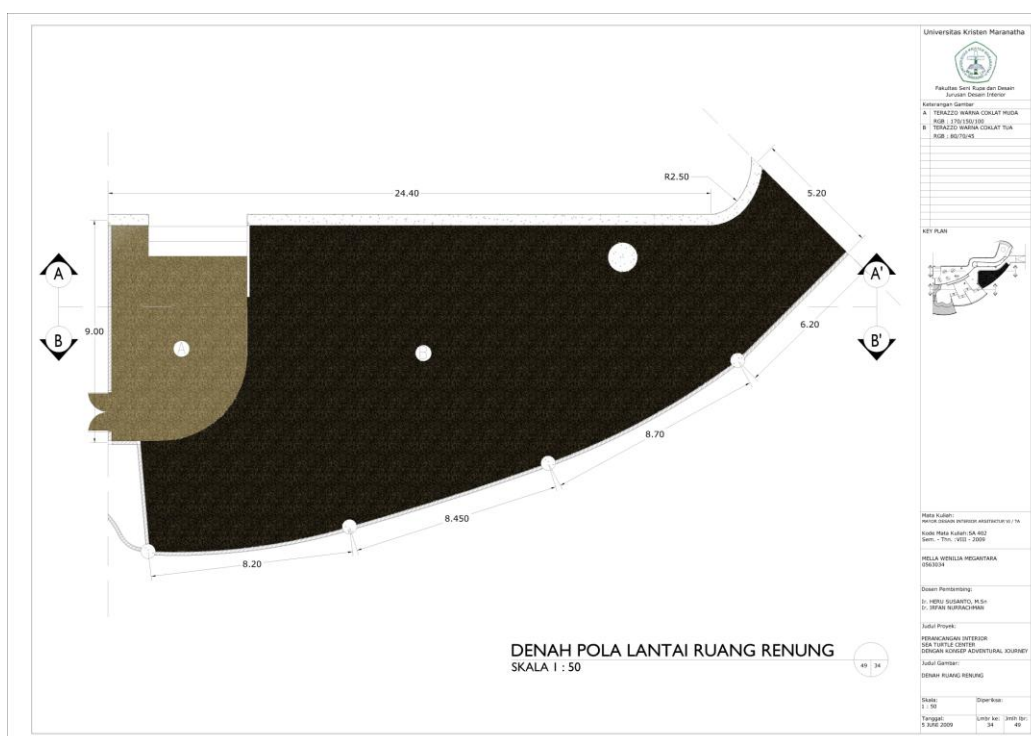
Bentuk *furniture* dan ketinggian plasma tv nya pun tetap mempertimbangkan pengunjung kaum difabel.



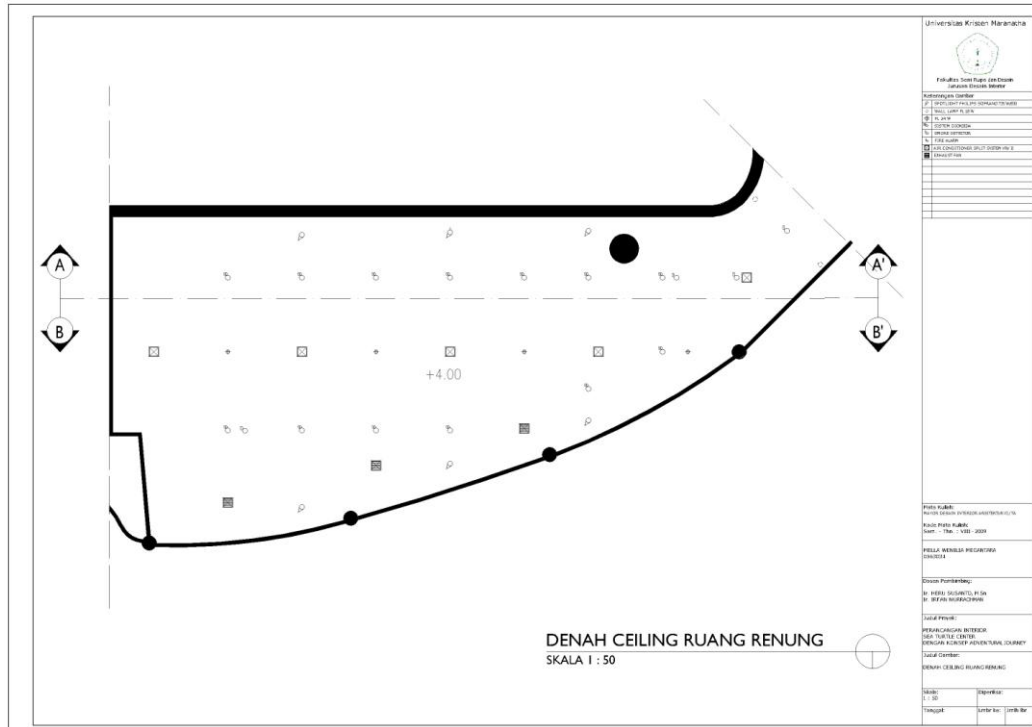
Gambar 4.48 Denah Ruang Renung



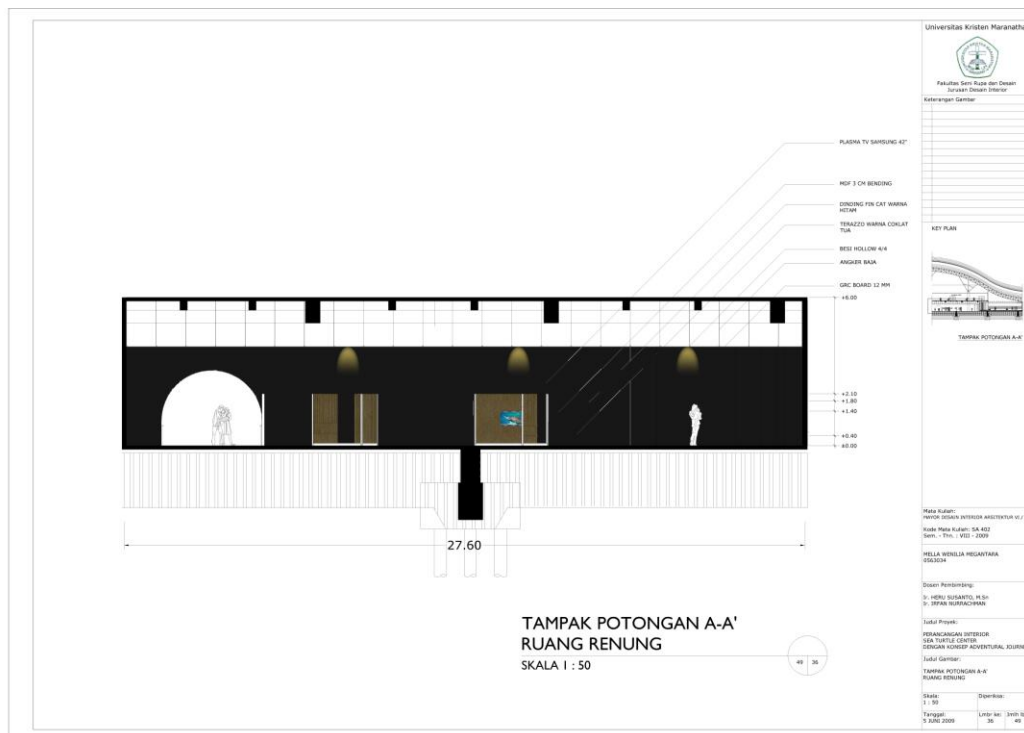
Gambar 4.49 Denah Ruang Renung (warna)



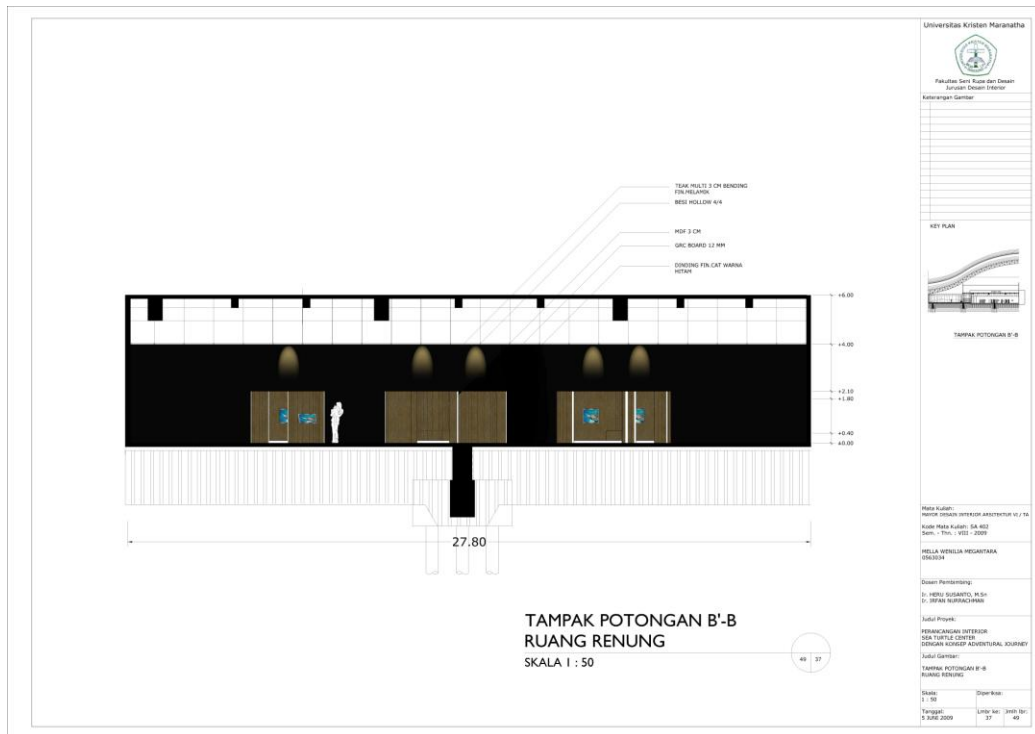
Gambar 4.50 Denah Pola Lantai Ruang Renung (warna)



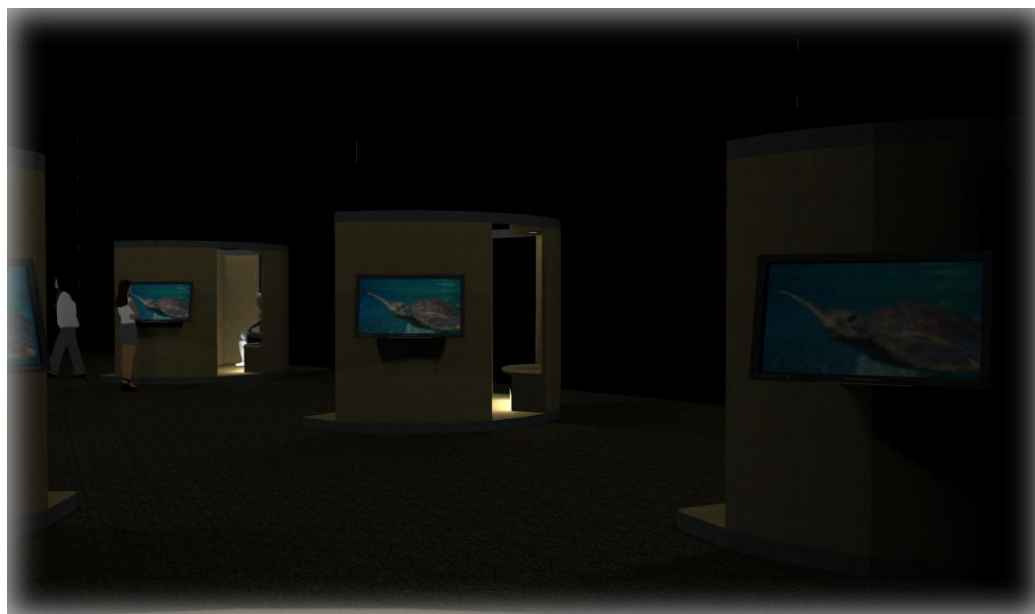
Gambar 4.51 Denah *Ceiling* Ruang Renung



Gambar 4.52 Tampak Potongan A-A' Ruang Renung



Gambar 4.53 Tampak Potongan B-B' Ruang Renung



Gambar 4.54 Perspektif Ruang Renung view1

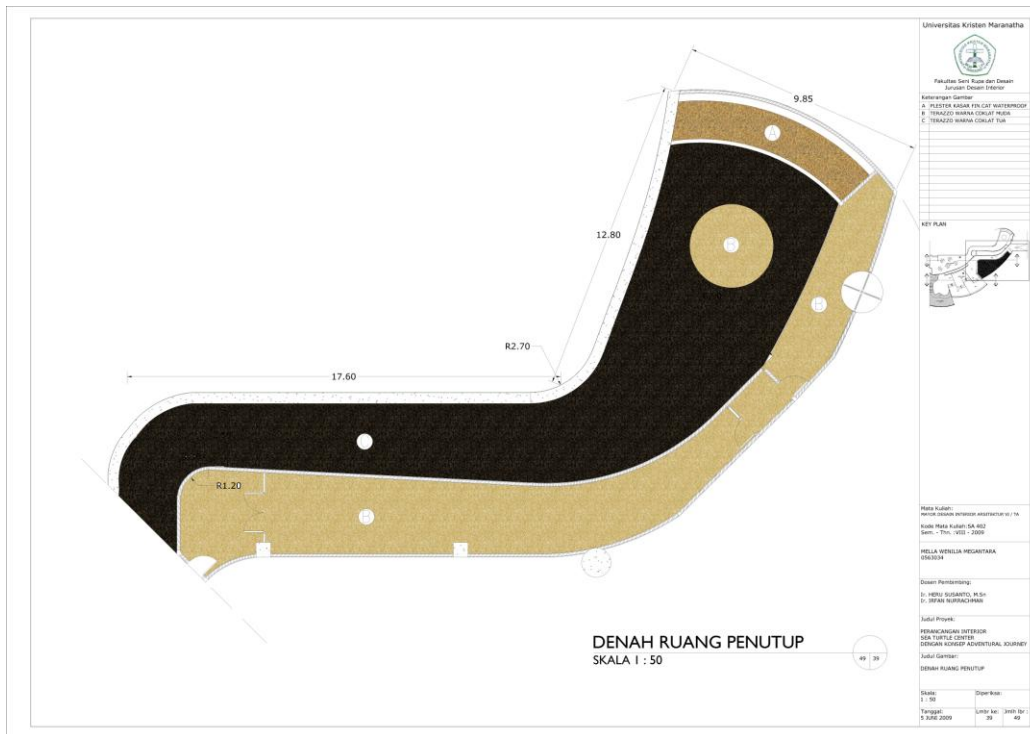


Gambar 4.55 Perspektif Ruang Renung *view 2*

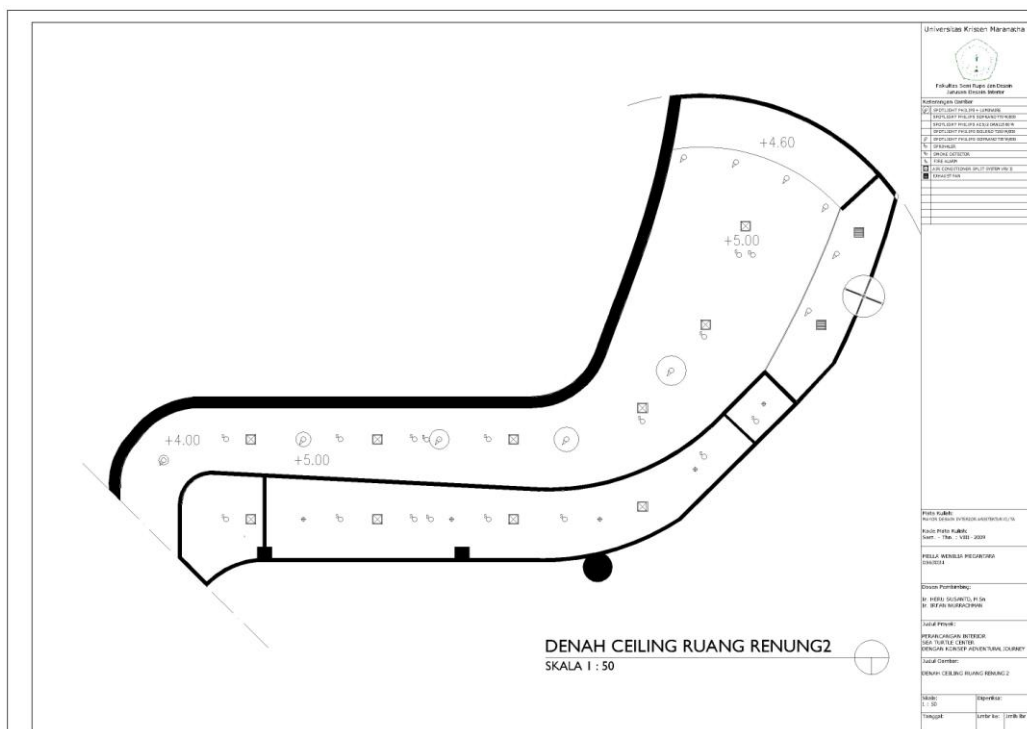
5. Ruang Penutup

Fungsinya sebagai *flash back* dari perjalanan sebelumnya dan perlahan-lahan mengantarkan pengunjung kembali menuju *lobby*. Pada ruangan ini pengunjung tidak melihat objek apapun lagi kecuali sinar cahaya yang semakin lama semakin terang dan akhirnya sampai pada tabir air. Pada area kedua juga terdengar suara gemericik air yang semakin lama akan semakin jelas karena semakin mendekati sumber bunyi. Pintu keluar diletakkan di sebelah tabir air namun disamarkan dengan menggunakan *plastic drappery* sehingga pengunjung akan lebih tertarik menuju ke tabir air dulu sebelum akhirnya keluar.

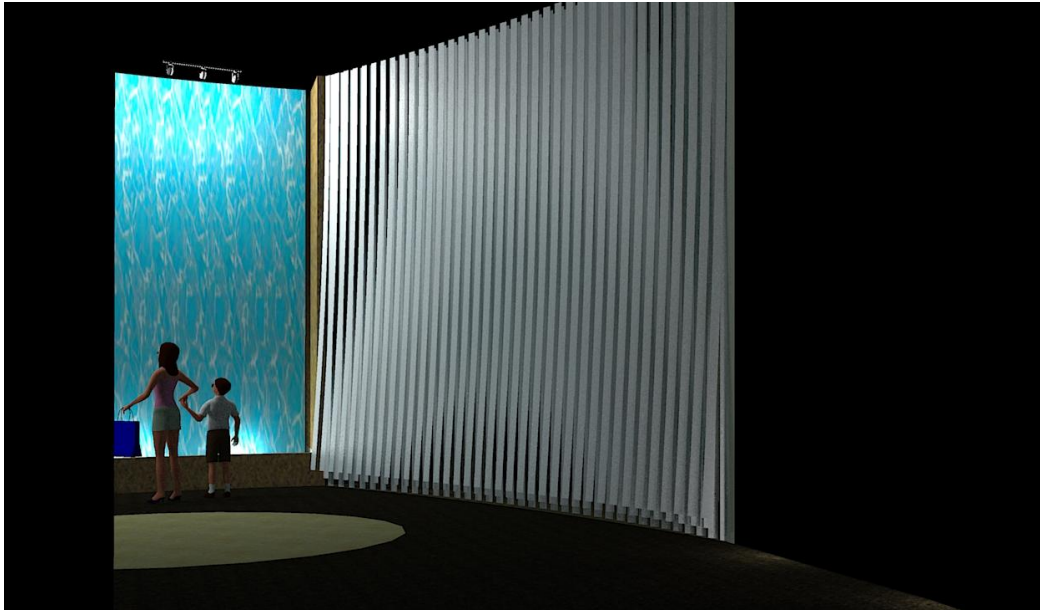
Kekuatan cahaya dirancang mulai dari yang paling lemah hingga yang paling kuat. Dinding di cat warna hitam, dan pada dinding diletakkan lampu yang menyorot ke lantai, fungsinya untuk menuntun dan mengarahkan pengunjung.



Gambar 4.57 Denah Ruang Penutup (warna)



Gambar 4.58 Denah Ceiling Ruang Penutup



Gambar 4.59 Perspektif Ruang Penutup *view 1*



Gambar 4.60 Perspektif ruang renung *view 2*

4.2.5 Detail

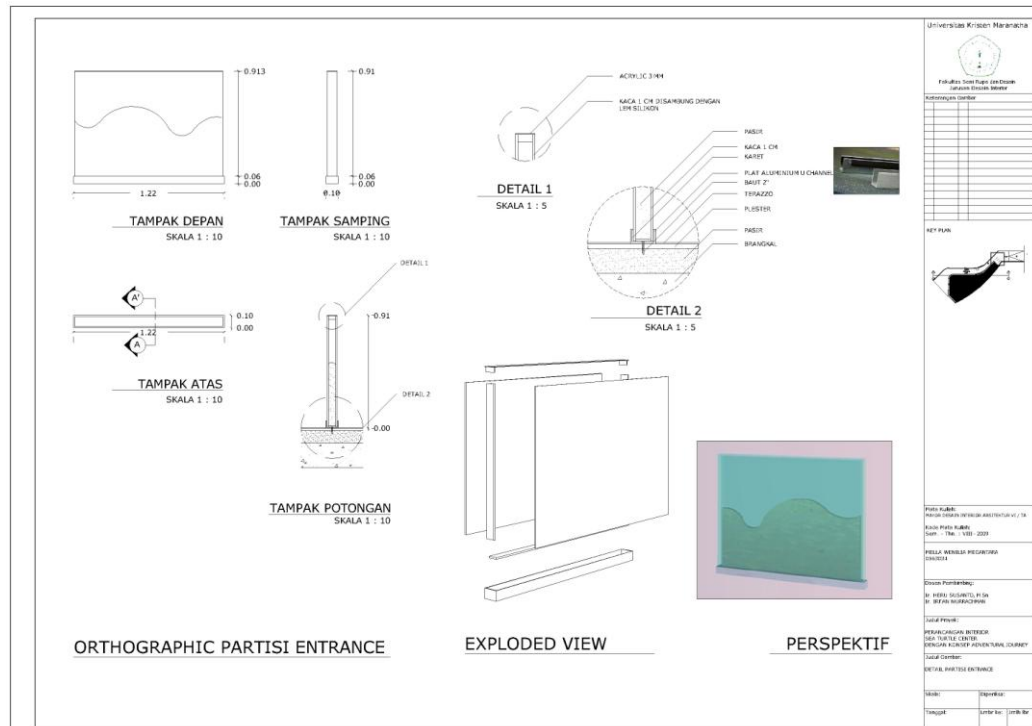
Detail interior yang dibuat adalah detail partisi *entrance*, *display* penyu, dan *backdrop* lobby. Detail ini dibuat karena mewakili konsep, selain itu objeknya pun tidak terlalu besar.

1. Detail Backdrop Lobby

Lobby tidak termasuk dalam denah khusus, namun lobby merupakan pembentuk image pertama pada saat pengunjung datang. Oleh karena itu *backdrop lobby* dibuat sebagai elemen estetis yang menggambarkan image dari *Sea Turtle Center*. Lengkungan kaca dari backdrop mencerminkan aliran arus laut. Sedangkan beberapa lengkungan kayu di bawahnya mencerminkan keadaan laut yang semakin dalam dan diaplikasikan dengan cara penggunaan *finishingnya* yang semakin ke bawah semakin alami.

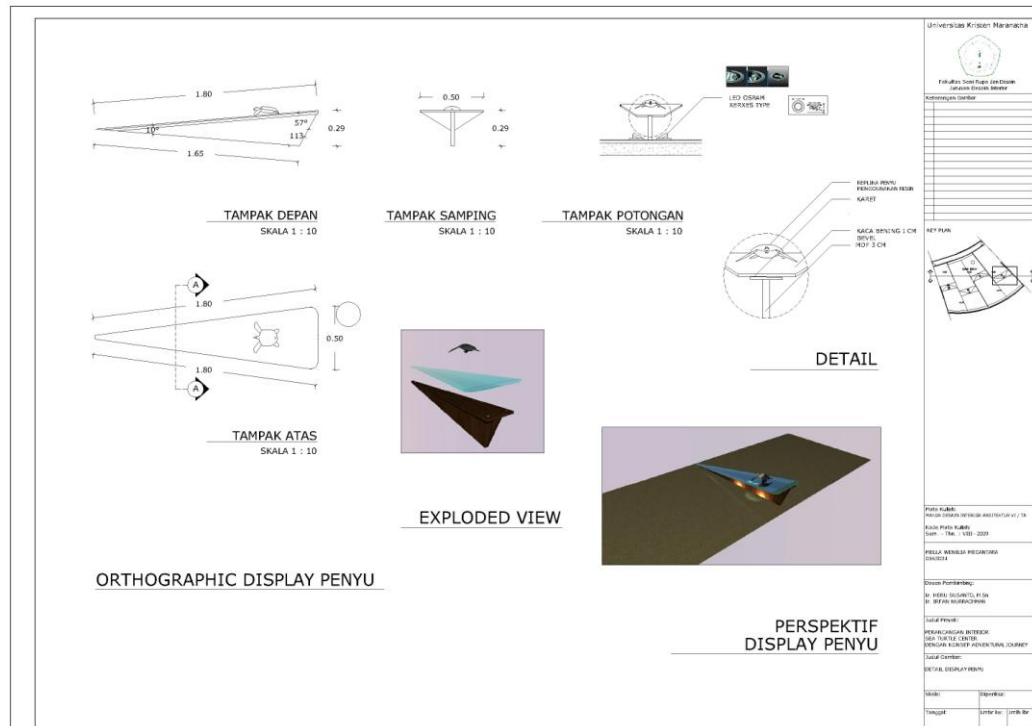
Detail yang dijelaskan pada gambar di bawah ini adalah penempatan lapisan-lapisan multipleks dan teak multi yang ditempelkan pada dinding beton beserta *finishingnya*. Selain itu dijelaskan juga penempatan kaca pada dinding beton dan penempatan lampu di antara kedua sisi multipleks.

Pada gambar di bawah ini juga dibuat gambar *exploded view* dari *backdrop* sehingga cara pemasangannya lebih jelas terlihat.

Gambar 4.62 Detail Partisi *Entrance*

3. Detail *Display* Penyus

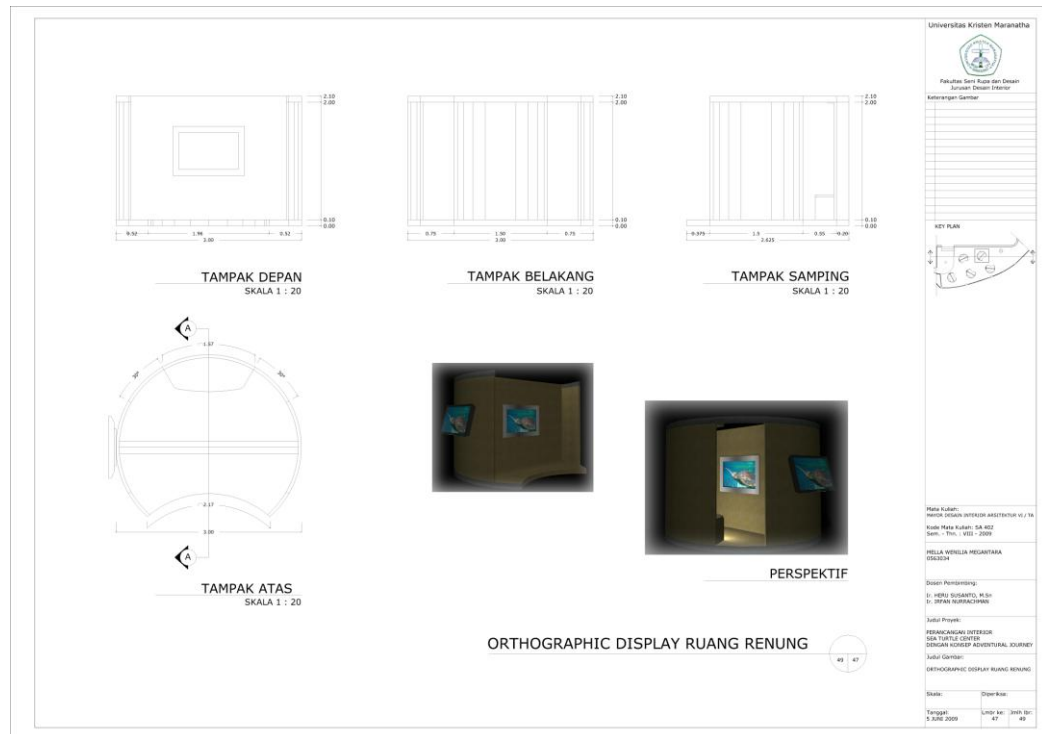
Detail yang dijelaskan pada gambar di bawah ini adalah penempatan kaca pada kayu dan penempatan lampu pada lantai. Detail dari objek ini dibuat karena kesannya dramatis dan menggambarkan seolah-olah penyus yang telah berenang di air. *Spotlight* dari bagian *ceiling* pun mengenai tubuh penyus dan menambahkan kesan dramatis.

Gambar 4.63 Detail *Display Penyu*

Orthographic *Furniture*

































Orthographic *furniture* yang dibuat adalah *display* ruang renung. Fungsi dari *furniture* ini adalah sebagai tempat bagi pengunjung untuk merenungkan kembali pengetahuan apa saja yang telah di dapat selama perjalanan dan diharapkan pengunjung dapat merasakan “andai aku seekor penyu yang terancam”. Dengan demikian tujuan dari fasilitas ini dapat sepenuhnya tercapai.

Bentuknya adalah $\frac{3}{4}$ lingkaran dan dapat dilihat dari dua arah. Pada sisi yang satu, pengunjung dapat menikmati tayangan plasma tv dengan cara duduk, sedangkan pada sisi yang satunya dapat dinikmati dengan cara berdiri. *Furniture* ini pun tetap memikirkan pengunjung difabel, sehingga dibuat sedikit cekungan untuk tempat kursi roda.



Gambar 4.64 *Orthographic Display Ruang Renung*

Detail pertama yang dijelaskan pada gambar di bawah ini adalah penempatan plasma TV yang ditanam pada rangka dalam kemudian ditutup dengan menggunakan *stainless steel sheet*. Detail yang kedua adalah penempatan *aluminium U channel* yang dilengkungkan. Fungsinya adalah untuk memperkuat rangka sehingga antara satu dengan yang lainnya dapat terikat dengan kuat.

	RUANG PERALIHAN	RUANG DISPLAY	KOLAM SENTUH	RUANG RENUNG DAN RUANG PENUTUP
LANTAI	 TERAZZO WARNA COKLAT MUDA RGB : 225/200/135  TERAZZO WARNA COKLAT MUDA DICAMPUR DENGAN KERANG  PASIR	    TERAZZO R 225 195 170 150 G 200 175 150 130 B 135 115 100 90	 TERAZZO WARNA COKLAT MUDA RGB : 110/100/65  PLESTER KASAR SPROUD FIN WATERPROOF	 TERAZZO WARNA COKLAT MUDA RGB : 225/200/135  TERAZZO WARNA COKLAT TUA RGB : 110/100/65
DINDING	 BLUE ACRYLIC  PLESTER KASAR FIN.SPROUD WARNA ABU-ABU MUDA	 PLESTER KASAR FIN.SPROUD  MULTIPLEKS 9 MM	 PLESTER KASAR SPROUD FIN WATERPROOF	 DINDING FIN CAT TEMBOK WARNA HITAM
CEILING	 GRC BOARD  FIN.CAT WARNA PUTIH	 GRC BOARD  FIN. CAT WARNA BIRU RGB :100/115/205	 GRC BOARD  FIN. CAT WARNA BIRU RGB :30/60/150	 GRC BOARD  FIN. CAT WARNA HITAM
FURNITURE	 KACA 1 CM  PLAT ALUMINIUM u	 KACA 1 CM  MDF 2 CM	 KACA 2 CM	 STAINLESS STEEL SHEET 5 MM  TEAK MULTI 9 MM

SKEMA MATERIAL DAN WARNA

Universitas Kristen Maranatha

Politeknik Seni Rupa dan Desain
Jurusan Desain Interior
Kategori: Gambar

Mata Kuliah:
MATERI DASAR INTERIOR ARSITEKTUR (1) / 1A
Kode Mata Kuliah: SA 402
Sem. : III - 2021 / 2A

NILAI VEKSEL PENYEMPURNA
GABUNG

Siswa Perancangan:
1. HEPU SURABATI, N.S.M
2. JEFAN RUPANCAHWA

Judul Proyek:
RENOVASI/RENOVASI INTERIOR
OGA TURTLE CENTER
DEKORASI INTERIOR ADVENTURAL JOURNEY

Judul Gambar:
SKEMA MATERIAL DAN WARNA

Skala:
Tempor: 1 Juni 2020

Diperiksa:
LINDI MUI 2020/02/01
40 40

Gambar 4.66 Skema Material dan Warna