

PERANCANGAN INTERIOR

HOTEL GETS SEMARANG



PERANCANGAN

VALENSIA KENISA

NIM 1712093023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

PERANCANGAN INTERIOR

HOTEL GETS SEMARANG



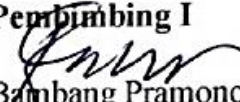
Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN INTERIOR HOTEL GETS SEMARANG**, diajukan oleh Valensia Kenisa, NIM 1712093023 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal 5 Januari 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP: 19730830 200501 1 001

NIDN: 0029017304

Pembimbing II


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP: 19790407 200604 1 002

NIDN: 0007047904

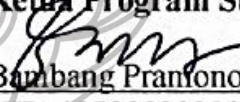
Cognate


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn

NIP: 19590306 199003 1 001

NIDN: 0006035908

Ketua Program Studi Desain Interior


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP: 19730830200501 1 001

NIDN: 0029017304

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP: 19770315200212 1 005

NIDN: 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia

Yogyakarta


Dr. Bambang Raharjo, M.Hum.

NIP: 19691108 199303 1 001

NIDN: 0008116906



PERANCANGAN INTERIOR GETS HOTEL KOTA SEMARANG

Valensia Kenisa

NIM 1712093023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Kota Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah. Kota Semarang juga merupakan pusat pariwisata dan bisnis di Jawa Tengah, oleh karena itu infrastruktur yang berhubungan dengan kedua aspek tersebut berkembang pesat di Kota Semarang, salah satunya adalah hotel berbintang yang berlokasi di tengah kota. Perkembangan hotel berbintang selalu meningkat setiap tahunnya, tetapi hotel-hotel yang berada di Kota Semarang masih menggunakan desain yang cenderung umum dan tidak menonjolkan identitas serta ikon-ikon Kota Semarang. Oleh karena itu, pada perancangan Hotel Gets Semarang ini penulis akan memakai tema budaya Tionghoa yang ada di Semarang, sebagai media pengenalan budaya Tionghoa yang berada di Semarang dan sebagai keunikan yang diangkat di desain Hotel Gets Semarang. Penulis akan memakai gaya modern luxury dalam desain, diambil karena penulis ingin mempertahankan karakter desain Hotel Gets Semarang, yang merupakan chain hotel yang sudah memiliki branding *luxurious design* di interior hotel-hotel dari Gets Hotel Group. Dalam perancangannya, penulis akan menggunakan metode desain dari Killmers, untuk mendukung keseluruhan proses desain pada Hotel Gets Semarang.

Kata kunci : hotel, budaya, *modern luxury*

Abstract

Semarang City is the capital city of Central Java Province. The city of Semarang is also the center of tourism and business in Central Java, therefore the infrastructure related to these two aspects is growing rapidly in the City of Semarang, one of which is a five-star hotel located in the middle of the city. The development of star hotels always increases every year, hotels in the city of Semarang still use designs that tend to be general and do not highlight the identity and icons of the city of Semarang. Therefore, in designing the Gets Semarang Hotel, the author will use the theme of Tionghoa culture in Semarang, as a medium for introducing Tionghoa culture in Semarang and as a unique feature raised in the design of Hotel Gets Semarang. The author will use a luxurious modern style in the design, taken because the author wants to maintain the design character of the Gets Hotel Semarang, which is a hotel chain that already has luxury design branding in the interiors of hotels from the Gets Hotel Group. In the design, the author will use the design method of Killmers, to support the entire design process at Hotel Gets Semarang.

Keywords : Hotel, Culture, Modern Luxury

1. PENDAHULUAN

Kota Semarang merupakan Ibukota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kota Semarang juga merupakan kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia. Selain menjadi kota metropolitan, Kota Semarang juga ditunjuk sebagai salah satu kota yang paling layak huni di Indonesia. Sebagai salah satu kota yang paling berkembang, Kota Semarang merupakan pusat kegiatan-kegiatan pariwisata, ekonomi, bisnis, perdagangan dan industri di provinsi Jawa Tengah.

Sebagai pusat bisnis dan pariwisata di Provinsi Jawa Tengah, perkembangan dan pembangunan di Kota Semarang semakin bertumbuh pesat. Salah satunya adalah perkembangan dan pembangunan hotel berbintang di Kota Semarang. Salah satu penyebab tumbuhnya perkembangan hotel adalah banyaknya kegiatan rapat yang diselenggarakan oleh instansi pemerintah dan swasta baik lokal maupun nasional di Kota Semarang. Hotel menjadi salah satu pilihan utama para pelaku bisnis sebagai sarana untuk keperluan bisnisnya.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Semarang, jumlah hotel berbintang di Kota Semarang periode tahun 2014 sampai dengan tahun 2018 memiliki kenaikan berjumlah 82% dalam kurun waktu empat tahun, dari total jumlah hotel berbintang berjumlah 44 hotel pada tahun 2014, dan mengalami kenaikan menjadi berjumlah 80 hotel pada tahun 2018.

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah Semarang Tahun 2011 – 2031, paragraf 4, ayat 8, dituliskan bahwa pemerintah Kota Semarang a) menetapkan kawasan pusat kota sebagai kawasan bisnis dengan kegiatan utama perdagangan jasa berskala internasional. Terdapat pula program peningkatan pada kawasan perdagangan dan jasa, berupa meningkatkan jasa pameran (*exhibition center*) dan jasa pertemuan (*convention center*) serta meningkatkan dan mengarahkan pengembangan jasa penginapan di pusat kota dan pusat Bagian Wilayah Kota. Bangunan hotel pada area tersebut bertujuan untuk menyediakan akomodasi penginapan berupa hotel dengan sasaran pasar pebisnis yang berkunjung ke Kota Semarang.

Hotel-hotel berbintang yang terdapat di Kota Semarang sekarang ini memiliki desain yang cukup umum, dan tidak menonjolkan identitas dan ciri khas dari Kota Semarang, sehingga para wisatawan yang menginap maupun datang untuk mengikuti acara-acara yang diselenggarakan di hotel kurang dapat merasakan suasana khas Kota Semarang yang terdapat di interior hotel.

Menanggapi data-data di atas, sejumlah hotel di Kota Semarang merespon dengan menambahkan fasilitas-fasilitas penunjang seperti *meeting room* dan *convention hall* untuk menjawab permintaan pasar. Hotel Gets Semarang merupakan hotel bintang 4 yang terletak di jalan MT. Haryono no 312 – 316, Kota Semarang, dan memiliki akses yang dekat ke area pusat kota dan wisata di Kota Semarang. Hotel Gets Semarang memiliki fasilitas berupa *ballroom*, *meeting room*, *restaurant*, *swimming pool* dan *coffee bar* yang dapat mendukung dan menunjang kegiatan para pelaku bisnis maupun wisatawan yang berkunjung ke Semarang.

Proses perancangan ulang Hotel Gets Semarang ini perancang merancang bagian *lobby hotel*, *lounge*, *restaurant*, dan *coffee bar* yang dapat menunjang kegiatan, baik kegiatan wisatawan secara umum maupun kegiatan-kegiatan wisatawan bisnis. Perancang juga tidak meninggalkan unsur-unsur kebudayaan yang terdapat di Semarang dalam proses perancangannya. Perancang akan mengambil tema budaya Tionghoa yang terdapat di Kota Semarang dan menerapkannya pada interior Hotel Gets Semarang.

Tema budaya Tionghoa menjadi budaya Semarang yang dipilih perancang untuk diterapkan di Hotel Gets Semarang dikarenakan lokasi hotel yang dekat dengan pusat pecinan di Kota Semarang. Selain itu, budaya Tionghoa juga merupakan salah satu budaya yang mengambil bagian besar dalam perjalanan sejarah Kota Semarang. Terdapat banyak situs peninggalan sejarah Tionghoa yang terlihat dari kelenteng-kelenteng dan kawasan pecinan, yang menjadi salah satu daya tarik wisatawan yang berkunjung ke Kota Semarang.

Perancangan interior Hotel Gets Semarang ini memiliki peranan besar dalam mendukung Hotel Gets menjadi salah satu hotel yang menarik dan iconic di Kota Semarang, sehingga memerlukan keputusan dan penyelesaian masalah yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Masalah yang diidentifikasi dalam perancangan Hotel Gets Semarang ini adalah Bagaimana merancang interior Hotel Gets Semarang dengan mengimplementasikan unsur budaya lokal Semarang, yaitu budaya Tionghoa yang terdapat di Semarang dan tetap mempertahankan identitas hotel serta dapat mendukung kegiatan pengguna ruang?

2. TINJAUAN PUSTAKA

Hotel adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makan, minum serta jasa lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial. Masing-masing hotel memiliki lokasi, arsitektur dan fasilitas-fasilitas unggulnya yang unik dan membuat calon tamu atau tamu merasa tertarik untuk datang dan menginap di hotel tersebut (Kurniasih,2009).

Definisi hotel menurut SK Menparpostel Nomor KM 94/HK 103/MPPT 1987 adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa pelayanan penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya bagi umum, yang dikelola secara komersial. Sedangkan menurut Lawson (1976:27) hotel adalah sarana tempat tinggal umum untuk wisatawan dengan memberikan pelayanan jasa kamar, penyedia makanan dan minuman serta akomodasi dengan syarat pembayaran.

Pengertian hotel dapat disimpulkan dari beberapa definisi diatas yaitu, hotel adalah suatu bentuk bangunan, perusahaan atau badan usaha akomodasi yang menyediakan pelayanan jasa penginapan, sekaligus menyediakan makanan dan minuman, disertai fasilitas pendukung lainnya, seperti ruang meeting, kolam renang, ruang GYM, dan fasilitas penunjang lainnya yang diperuntukan bagi para tamu hotel maupun masyarakat umum dan dikelola secara komersil.

Hotel di Indonesia memiliki kriteria klasifikasi secara resmi terdapat pada peraturan pemerintah, yaitu SK: Kep-22/U/VI/78 oleh Dirjen Pariwisata. Klasifikasi hotel ditinjau berdasarkan beberapa faktor yaitu:

- 1) Klasifikasi hotel berdasarkan ukuran ditentukan oleh jumlah kamar yang ada, yaitu:
 - a) *Small* hotel: hotel kecil dengan jumlah kamar dibawah 150 kamar.
 - b) *Average* hotel: jumlah kamar antara 150 sampai 299 kamar.
 - c) *Above* hotel: jumlah kamar antara 300 sampai 600 kamar.
 - d) *Large* hotel: hotel besar dengan jumlah kamar minimal 600 kamar.
- 2) Klasifikasi hotel berdasarkan sistem bintang

Semakin banyak jumlah bintang suatu hotel, maka semakin banyak pelayanan dan fasilitas yang harus disediakan pihak hotel dengan baik. Klasifikasi hotel berdasarkan sistem bintang yaitu:

- a) Hotel melati satu(*)
- b) Hotel melati dua(**)
- c) Hotel bintang tiga(***)
- d) Hotel bintang empat(****)
- e) Hotel bintang lima(*****)

Khusus untuk hotel yang memiliki bintang lima, terdapat tiga tingkatan yaitu *Palm*, *Bronze*, dan *Diamond*. Berdasarkan kriteria hotel menurut peraturan pemerintah, SK: Kep-22/U/VI/78 oleh dirjen Pariwisata, dapat disimpulkan bahwa Hotel Gets Semarang berklasifikasi sebagai

bussines hotel bertaraf bintang 4, *average hotel*, transit hotel, jika dilihat dari lokasi, target pasar dan jumlah kamarnya.

Budaya Tionghoa Semarang

Menurut Soekanto (2012) budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, pakaian, bangunan, serta karya seni. Di Indonesia sendiri terdapat berbagai macam dan bentuk budaya, salah satunya adalah budaya masyarakat keturunan Tionghoa di Semarang, tepatnya terletak kawasan Pecinan.

Sebagai kawasan yang dihuni oleh kelompok etnis asing yang cukup dominan jumlahnya, kawasan Pecinan berkembang menjadi kawasan yang multi fungsi, yaitu sebagai kawasan ekonomi atau bisnis, kawasan hunian (sosial) dan kawasan budaya. Sebagai kawasan bisnis ciri yang diperlihatkan adalah aspek fisik bangunan yang menunjang kegiatan bisnis yaitu berupa ruko (rumah toko), warung, gudang dan lain sebagainya, sedangkan aspek yang lain adalah aktivitas bisnis yang berupa transaksi melalui jaringan yang tidak dibatasi oleh etnisitas. Pecinan sebagai kawasan budaya memperlihatkan ciri yang khas yaitu berupa bangunan kelenteng dan kegiatan keagamaan serta tradisi yang sudah berlangsung sangat lama. (Suliyati, 2010)

Di pusat Pecinan terdapat 8 kelenteng besar dan kecil. Kelenteng sebagai pusat peribadatan masyarakat Pecinan memiliki karakter yang khas baik karakter fisik maupun karakter non fisik. Secara fisik, karakter kelenteng relatif tetap dan sulit berubah dibandingkan dengan bangunan lain di kawasan tersebut. Secara non fisik, aktivitas peribadatan dalam kelenteng tersebut juga relatif tetap. Integrasi dari karakter fisik dan non fisik yang ada tersebut membentuk suatu karakter pada sequence area kelenteng yang relatif tetap dan tidak banyak berubah. Karakter yang bertahan ini merupakan karakter asli yang menjadi identitas kawasan. Dari hal tersebut di atas area kelenteng berperan mendukung identitas kawasan pecinan. Salah satu kelenteng tertua di Semarang adalah Kelenteng Tay Kak Sie. Berlokasi di gang lombok, kelenteng ini adalah kelenteng tertua di Kota Semarang, kelenteng ini sudah berumur kurang lebih 2,5 abad, dan menjadi saksi dari perjalanan sejarah Kota Semarang. Kelenteng Tay Kak Sie ini disebut Kelenteng besar karena memiliki 29 patung dewa.

3. METODE DESAIN

Metode perancangan yang dilakukan perancang pada perancangan interior Hotel Gets Semarang ini mengacu pada metode desain milik Kilmers, melalui bukunya yang berjudul "Designing Interiors" tahun 2014. Didalam bukunya, disebutkan bahwa proses desain dibagi menjadi dua tahapan. Tahapan pertama ialah analisis. Tahap ini adalah tahapan awal dimana perancang akan mengumpulkan data-data dan mengidentifikasi dan menganalisis masalah. Tahap kedua merupakan sintesis, pada tahap ini, perancang akan mengolah hasil proses analisis dan memunculkan ide-ide, dan mencari solusi desain untuk memecahkan masalah desain yang ada. Berikut adalah bagan proses desain menurut Kilmers :



Gambar 1. metode desain kilmers

Proses desain yang diterapkan perancang akan mengacu proses desain menurut Kilmers, tetapi pada penerapannya, perancang tidak akan menerapkan metode evaluate (8) karena tidak dapat dilakukan pada proses tugas akhir perancangan Hotel Gets Semarang ini.

a. Metode Analisis (pengumpulan data dan analisis masalah)

1. Commit (accept the problem)

Tahap pertama ini, perancang akan mengenali masalah dan menerima masalah tersebut.

2. State (mengidentifikasi masalah)

Sebelum perancang dapat menangani masalah secara efektif, masalah tersebut harus terlebih dahulu diidentifikasi. Pada tahap ini perancang akan mengidentifikasi masalah se jelas mungkin, agar semakin besar dampak untuk memecahkan masalah tersebut.

3. Collect (mengumpulkan data)

Setelah memiliki pemahaman yang jelas terhadap masalah, segala informasi terkait harus dikumpulkan. Tahap ini, perancang akan mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan perancangan hotel dari hasil riset perancang dan juga data denah yang didapat dari tempat magang.

4. Analyze (menganalisis masalah)

Merupakan tahapan pengaturan dan analisa semua informasi yang telah didapatkan. Informasi yang sudah dikumpulkan oleh perancang akan diatur sesuai dengan kategori-kategori.

b. Metode Sintesis (pengumpulan ide dan pemecahan masalah)

1. Ideate (mengumpulkan ide)

Tahap ideasi adalah tahapan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide dan alternatif-alternatif desain. Tahap ini, perancang akan membuat alternatif-alternatif desain dan menerapkan beberapa teknik ideasi yang dikutip oleh Kilmers dari buku Herry Sanoff, yang berjudul *Methods of Architectural Programming*.

2. Choose (memilih alternatif yang paling sesuai)

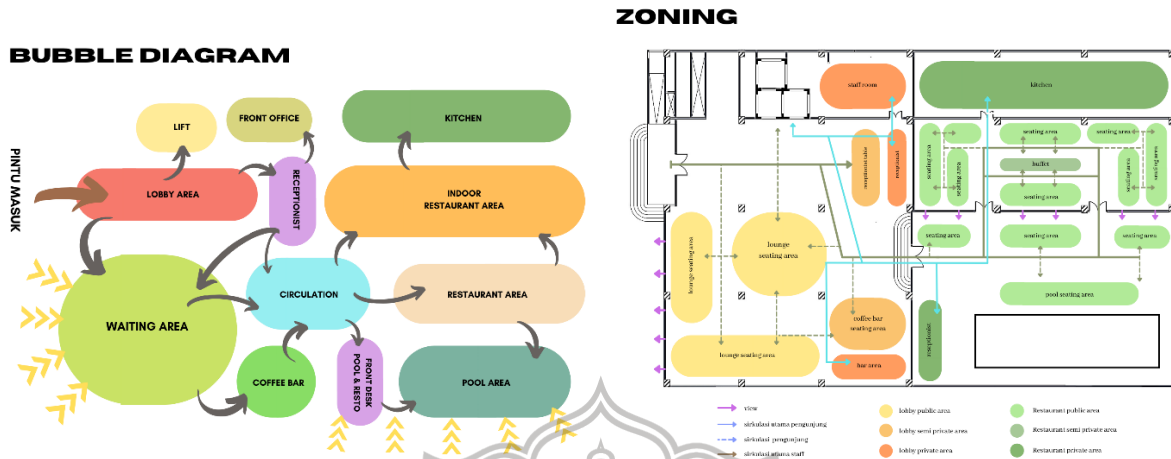
Perancang akan memilih salah satu alternatif desain, dengan melihat kembali kesesuaian desain dengan konsep yang telah dipilih, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan.

3. Implement (mengimplementasikan desain dalam bentuk 2D dan 3D)

Tahapan ini perancang akan mengambil tindakan atas alternatif terpilih dan mengubahnya menjadi bentuk gambar akhir, rencana, rendering, dan animasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan interior Hotel Gets Semarang difokuskan pada area lantai 1 secara keseluruhan, yaitu area *lobby*, *waiting room*, *coffee bar*, *restaurant*, dan kolam renang. Berikut adalah beberapa hasil dari konsep skematik desain yang telah penulis selesaikan, dengan mempertimbangkan sirkulasi, kedekatan ruang, dan akses serta pemandangan dan arah cahaya matahari.



Gambar 2. Skematik desain

Penulis menerapkan gaya *traditional modern* pada desain Gets Hotel Semarang. Alasan penulis mengambil gaya *traditional modern* tersebut dikarenakan penulis ingin memadukan budaya tradisional Tionghoa yang terdapat di Semarang dengan gaya desain yang digunakan pada hotel-hotel Gets Hotel yaitu *modern luxury*. Gaya tradisional Tionghoa yang terdapat di Semarang ini biasanya dapat dijumpai di berbagai klenteng di Semarang, yang juga merupakan situs budaya Kota Semarang.

Gaya tradisional Tionghoa yang berada di klenteng-klenteng biasanya mengutamakan kesahajaan, kenyamanan, keasrian, dominan berpasang-pasangan, teratur, konsisten, dan detail khusus. Kadang pula gaya ini dapat mencerminkan kemewahan dan kemegahan.

Gaya *modern luxury* diambil karena penulis ingin mempertahankan karakter desain Hotel Gets Semarang, yang merupakan chain hotel yang sudah memiliki branding *luxurious design* di interior hotel-hotel dari Gets Hotel Group. Penulis juga mengambil gaya *modern luxury* tersebut karena penulis ingin memberikan sentuhan modern terhadap ruang, agar dapat mengimbangi dan memberikan sentuhan kontras terhadap konsep tradisional dalam desain budaya Tionghoa.

Gaya *luxury modern* biasanya terlihat dan terkesan rapi dan bersih, dengan menggunakan banyak garis-garis ramping dan kontras. Material yang digunakan dalam gaya ini adalah material berupa kayu, batu alam, serta logam seperti kuningan, aluminium, ataupun perunggu. Material kayu, menjadi material penyatu antara desain tradisional dan modern karena material ini digunakan oleh kedua gaya tersebut, sedangkan material-material seperti kuningan, dan batu alam menjadi material yang menonjol dalam gaya *modern luxury* yang akan diterapkan di perancangan Hotel Gets Semarang.

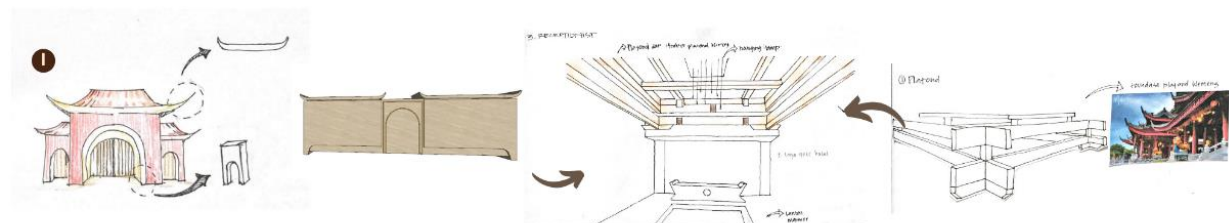
Untuk menunjang konsep perancangan, penulis juga mengutamakan kenyamanan para pengguna ruang, yaitu para pengunjung hotel, dan karyawan. Kenyamanan mengambil peran dalam menentukan perasaan dan suasana hati pengguna ruang. Para pengguna ruang dapat menghabiskan waktu dengan lebih nyaman dan leluasa. Kenyamanan dapat diperoleh dari

suasana ruang, standar ukuran furniture yang ergonomis, dan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan pengguna ruang.

Ergonomi sendiri adalah penerapan ilmu yang berusaha meselaraskan proses kegiatan ruang yang dapat mencapai produktivitas dan efisiensi. Pada penerapannya, ergonomi adalah salah satu landasan penting di dalam desain agar dapat memberikan kenyamanan, keefektifan, serta ruang yang cukup untuk para pengguna ruang, terutama pada ruang-ruang kompleks. Fasilitas ruang dapat mempengaruhi kegiatan di ruangan tersebut. Fasilitas ruang yang memadai dapat mewadahi para pengguna ruang untuk bergerak secara nyaman, dan bekerja secara efektif. Fasilitas ruang yang baik juga dapat memberikan kesan positif dari para pengguna ruang, terlebih para pengunjung hotel yang silih berganti.

Tema yang menjadi patokan pada penulisan Hotel Gets Semarang ini adalah budaya Tionghoa yang terdapat di Semarang. Penulis mengambil tema tersebut karena penulis melihat potensi budaya Tionghoa yang terdapat di Semarang. Terdapat 2 sub tema, sub tema yang pertama adalah budaya Tionghoa yang terdapat di Semarang, yaitu bentuk langgam arsitektur klenteng. Di Kota Semarang terdapat kawasan pecinan Semarang, yang memiliki banyak klenteng-klenteng peninggalan masyarakat Cina yang bermigrasi ke Semarang. Seiring perkembangan jaman, pecinan Kota Semarang mengalami banyak perubahan bentuk bangunan pada bangunan hunian dan kawasan pertokoan, tetapi klenteng-klenteng yang terdapat di pecinan tetap dipertahankan bentuk dan fungsinya sebagai tempat ibadah. Oleh karena itu klenteng-klenteng di Kota Semarang menjadi salah satu daya tarik wisatawan sebagai tempat wisata religius maupun sejarah. Poin-poin yang penulis ambil dari tema budaya Tionghoa ini adalah hal-hal yang bersangkutan dengan arsitektur klenteng, seperti plafon yang terdapat di klenteng, atap, dan hiasan-hiasan yang terdapat di dalam klenteng.

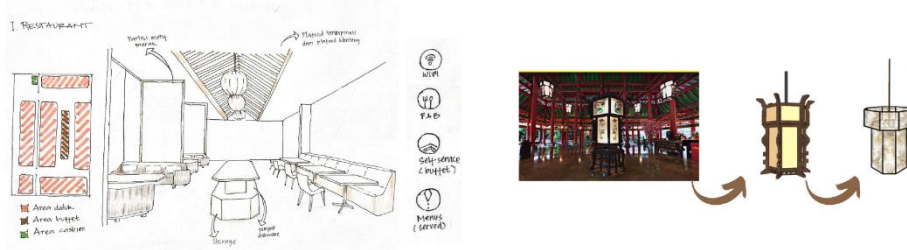
Sub tema yang kedua adalah budaya Tionghoa yang sudah terakulturasi dengan budaya yang terdapat di Semarang. Penulis mengambil bentuk *warak ngendhog* yang merupakan salah satu ikon Kota Semarang yang merupakan hewan mitologi Semarang, yang merupakan hasil akulturasi 3 budaya yaitu budaya Jawa, Arab serta Tionghoa. *Warak ngendhog* menjadi salah satu ikon pada tradisi *dugderan* yaitu tradisi masyarakat Semarang dalam menyambut bulan suci ramadhan. Selain penerapan bentuk *warak ngendhog*, penulis juga mengambil bentuk batik merak semawis, yang motif batiknya merupakan hasil dari akulturasi budaya Tionghoa, dapat dilihat dari motif berupa merak, yang dalam kebudayaan Tionghoa merupakan lambang dari keagungan, keindahan serta perlindungan. Serta motif bambu yang menyimbolkan permohonan doa dalam budaya Tionghoa. Terdapat pula motif pohon serta buah asam yang merupakan simbol dari nama Kota Semarang yang berarti asam yang *arang*.



Gambar 3. perubahan bentuk pada area lobby

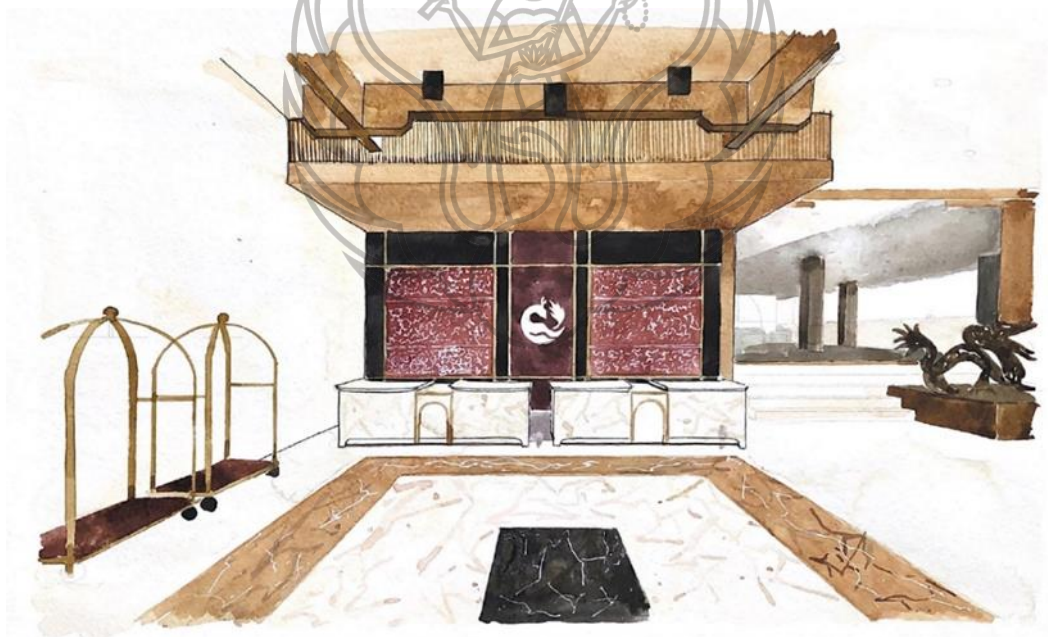
Bagian nomor 1 menunjukkan perubahan bentuk dari *moon gate* atau gerbang bulan menjadi bentuk *receptionist table*. Bentuk *moon gate* ini sendiri terdapat pada kompleks Klenteng Sam Poo Kong. *Moon gate* memiliki makna sebagai pembawa keberuntungan bagi yang melewatinya. Penerapan bentuk yang diambil adalah penerapan bentuk atap yakni bagian bubungan yang melengkung ke atas serta bentuk gerbang *moon gate*, yang dapat dilihat pada

gambar diatas. Bagian nomor 4 menunjukkan penerapan dan penyederhanaan bentuk rangka plafon yang terdapat di bangunan-bangunan tradisional Tionghoa. Bentuk plafond ini menggunakan sistem *dougong* yaitu sistem *interlocking* kayu, yang memperlihatkan balok kayu vertikal dan horizontal, yang pada penerapannya akan diletakkan pada bagian plafon *receptionist lobby*.



Gambar 4. perubahan bentuk bagian restoran

Bagian restoran menunjukkan penerapan atap klinteng pada bagian atas buffet, serta perubahan bentuk lampion menjadi lampu gantung yang ditunjukkan pada sisi kanan. Bentuk lampion yang diambil merupakan bentuk lampion yang terdapat pada Klinteng utama Klinteng Sam Poo Kong. Lampion sendiri merupakan simbol kebahagiaan dan harapan, serta merupakan atribut budaya yang menandakan pergantian tahun.



Gambar 5. Lobby (receptioist)

Dalam area receptionist, penulis menerapkan motif warak ngendhog di bagian backdrop dan dipadukan oleh receptionist table yang mengambil bentuk dari perubahan bentuk *moon gate*



Gambar 6. *lobby* (waiting area)

Area ini terdapat disebelah kanan area resepsionis. Pada area ini, penulis membuat partisi yang menciptakan ruangan di tengah-tengah *lobby*, penulis menciptakan ruang ini dalam tujuan untuk memberi kesan meruang pada bagian tersebut. Dikarnakan luasan *lobby* yang besar, maka penulis memutuskan untuk membuat pemisah antar zona, agar para pengguna ruang dapat merasa lebih nyaman dan lebih eksklusif. Motif yang diterapkan pada partisi ini adalah motif batik merak semawis, yang merupakan hasil akulturasi dua budaya, yaitu budaya Tionghoa dan Semarang. Terdapat pula patung naga yang tengah menggenggam bola di tengah-tengah tangga yang memisahkan *lobby* dan *restaurant*.



Gambar 7. *lobby* (coffee bar)

Pada area coffee bar, penulis menerapkan bentuk ornamen Tionghoa, yang dipadupadankan dengan unsur cermin, marmer, dan kuning sebagai material-material luxury modern.



Gambar 8. *restaurant* (area buffet)

Pada area buffet *restaurant*, penulis menerapkan desain plafond klenteng, yang menjadi point of interest pada desain *restaurant* Hotel Gets Semarang. Penulis menerapkan bentuk atap model Wu Tien, yang banyak digunakan di bangunan klenteng di Kota Semarang. Penulis juga memakai partisi yang terbuat dari material kayu, kuningan serta kain vitrase. Selain berguna sebagai pemisah antar tempat duduk, partisi ini juga ditempatkan sebagai salah satu elemen aesthetic pada *restaurant*. Partisi ini membuat ruangan menjadi balance sisi kiri dan kanannya, seperti desain traditional Tionghoa yang selalu seimbang sisi kanan dan kirinya. Meja buffet di tempatkan di tengah ruang, agar mempermudah akses pengguna ruang dalam mengambil makanan maupun mengisi makanan.



Gambar 9. *restaurant*

Penulis menggunakan wallpaper dengan motif warak ngendok pada dinding *restaurant*. Motif warak ngendok ini diambil karena warak ngendok adalah salah satu icon dari Kota Semarang,

dan merupakan hewan legenda hasil akulturasi budaya yang terdapat di Semarang, yaitu Jawa, Arab dan Tiongkok.



Gambar 9. Receptionist restaurant

Penulis menerapkan bentuk receptionist table yang terinspirasi dari bentuk bangunan tradisional Cina, dipadukan oleh rak-rak yang menjadi tempat penyimpanan handuk serta berbagai macam ornamen vase yang merupakan vase-vase dengan sentuhan bentuk vas Cina.



Gambar 9. Pool area

Area kolam renang berada di depan restoran, dengan menggunakan tumbuhan sebagai elemen pemisah ruang, pada area kolam renang ini terdapat 6 buah lounge chair beserta 3 buah coffee table.

5. KESIMPULAN

Perancangan desain interior pada ruangan publik (*lobby, restaurant*) suatu hotel menjadi hal yang sangat penting, karena ruang publik tersebut dapat menentukan kesan pertama dari sebuah hotel. Hotel yang dapat menerapkan tema desain yang berhubungan dengan lingkungan sekitar juga dapat menjadi sarana pengenalan para wisatawan terhadap kondisi dan lingkungan sekitarnya. Dengan menerapkan tema budaya setempat, Gets Hotel dapat menarik perhatian para wisatawan, dan dapat meningkatkan kesadaran para wisatawan terhadap tempat-tempat wisata disekitar hotel. Selain itu, penerapan gaya luxury modern mempertahankan karakter desain Hotel Gets Semarang, yang merupakan chain hotel yang sudah memiliki branding *luxurious design* di interior hotel-hotel dari Gets Hotel Group.

DAFTAR PUSTAKA

Agusnawar. (2004). Resepsionis Hotel. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Dinas Kepemudaan, Olahraga Dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah (2017) Statistik Pariwisata Jawa Tengah Tahun 2016. Diakses dari web <https://disporapar.jatengprov.go.id/content/files/STATISTIK%20PARIWISATA%20JAWA%20TENGAH%202016.pdf> pada tanggal 6 Maret 2021

<https://www.getshotels.com/Semarang/home> diakses tanggal 6 Maret 2021, dan 10 Mei 2021

<https://Semarangkota.bps.go.id/statictable/2020/06/04/115/-jumlah-hotel-jumlah-kamar-dan-jumlah-tempat-tidur-pada-hotel-berbintang-di-kota-Semarang-2016---2018.html> diakses tanggal 6 Maret 2021

SK: Kep-22/U/VI/78 oleh Dirjen Pariwisata mengenai Kriteria klasifikasi hotel di Indonesia Surat Keputusan Menparpostel SK No. KM 34 HK.103/MPPT-87.

Utami, Fawarti (2018) Aktualisasi Identitas Etnik Tionghoa Dalam Pertunjukan Liong Di Semarang