

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
LOBBY, COFFEE SHOP, DAN GUEST ROOM
HOTEL PANDANARAN SEMARANG**



KARYA DESAIN

Oleh:

Resi Mada Agni Bramana

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
LOBBY, COFFEE SHOP, DAN GUEST ROOM
HOTEL PANDANARAN 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
2007

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
LOBBY, COFFEE SHOP, DAN GUEST ROOM
HOTEL PANDANARAN SEMARANG**



KARYA DESAIN

Oleh:

Resi Mada Agni Bramana

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, COFFEE SHOP, DAN GUEST ROOM HOTEL PANDANARAN SEMARANG diajukan oleh Resi Mada Agni Bramana, NIM 9810985023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 5 Februari 2007.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP 132 087 538

Pembimbing II/Anggota



M. Sholahuddin, S.Sn, M.T.
NIP 132 237 378

Cognate/Anggota



Drs. Hartoto Indra S, M.Sn.
NIP 131 908 825

Ketua Prog. Studi Desain Interior/
Ketua/Anggota



Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.
NIP 131 908 825

Ketua Jurusan Desain /Anggota



Drs. A. Hendro Purwoko
NIP 131 284 654

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP 130 521 245





Tugas Akhir Karya Desain ini kupersembahkan untuk orang tuaku dan seluruh keluargaku tercinta atas doa , dukungan, pengertian dan kasih sayangnya.

KATA PENGANTAR

Semua Anugerah, nikmat dan karunia hanya datang dari Allah SWT, sebagai manusia tak seharusnya saya lupa untuk selalu bersyukur atas semua rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat dan salam untuk manusia terpuji pembawa rahmat bagi seluruh bumi, Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran yang hakiki bagi manusia dalam hidup ini.

Sebagai manusia biasa, tidak mungkin penulis bisa menyelesaikan karya desain ini tanpa bantuan dan dorongan dari orang-orang yang ada dalam lingkaran kehidupan penulis. Tak ada kata lain selain penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus atas semua bantuan yang telah dicurahkan dari berbagai pihak, khususnya kepada :

1. Drs. Ismael Setiawan, M.M., Selaku Pembimbing I yang dengan tulus ikhlas dan penuh kesabaran membantu mengarahkan saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. M. Sholahuddin, Ssn, M.T., Selaku pembimbing II yang telah memberikan saran dan masukan yang lugas dan bersahabat.
3. Drs. Hartoto Indra S., M.Sn. selaku *Cognate* dan Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. A. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

6. Seluruh Pengajar dan Staf Program Studi Desain Interior.
7. Seluruh Keluargaku yang masih ada; Ayah, Eyang Utu, Tante-tanteku; Mbak Anik, Mbak Retno, Mbak Ida, Kakak, Adek dan keponakanku....Terima kasih atas doa dan kasih sayangnya...,Mas Yez, Mas Bayu ,dan Pak Venza.....Terima kasih banyak atas motivasi dan dukungannya selama ini.,Seluruh teman-teman Seperjuangan TA angkatan 98 & 99 ,My best friends; Sony, Doni , Hangga....berjuanglah terus dan *keep in the quality fight..*,Temen-temen MBS, Arip, Sigit, Aryo, Ade, Kunto...,Adek kelasku yang paling manis dan *cute* diantara yang manis...Yelika Faulian Ashara.,The Maketer; Yusmin.,dan Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberi kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini

Semoga Allah SWT memberikan Balasan kebaikan kepada mereka semua dan semoga karya yang masih sederhana dan penuh dengan kekurangan ini bisa bermanfaat bagi masyarakat Desain Interior ISI Yogyakarta, Amin.

Yogyakarta, 5 Februari 2007

Resi Mada Agni Bramana

ABSTRAK

Hotel Pandanaran adalah salah satu hotel bisnis berbintang di kota Semarang yang terletak ditengah-tengah kota, tepatnya di Jalan Pandanaran No. 58. Lokasi Hotel ini sangatlah strategis yaitu dekat dengan pusat bisnis Simpang Lima, hanya 10 menit dari hotel menuju ke Bandara Ahmad Yani, 10 menit ke Stasiun Kereta Api Tawang, dan 15 menit ke Pelabuhan Tanjung Mas. Menyadari posisinya itu, tak heran jika kemudian hotel ini pada pertengahan bulan Oktober 2005 yang lalu telah melaksanakan pembangunan besar-besaran untuk merenovasi dan menambah fasilitas dan jumlah kamar guna meningkatkan kelas hotel dari bintang II menjadi bintang III. Selain untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pelayanan serta fasilitas hotel guna mengundang daya tarik bagi pendatang dan menambah jumlah fasilitas hotel agar dapat menampung pendatang/tamu lebih banyak lagi, tetapi juga dalam upaya membantu pemerintahan dalam peningkatan industri kepariwisataan.

Keberadaan hotel ini sangatlah begitu penting dan berpengaruh pada keuntungan perusahaan, maka penanganan interiornya menjadi kunci keberhasilan di samping peran *official*-nya. Selain kondisi interior hotel sekarang menunjukkan adanya penurunan kualitas fisik baik karena faktor usia, perawatan yang sulit, dan tingkat pemakaian yang cukup tinggi, kurangnya penyediaan fasilitas dan jumlah kamar yang tidak memadai juga merupakan salah satu faktor penyebab menurunnya pendapatan dan minat pengunjung untuk bersinggah/menginap di hotel ini. Untuk itu PT. GALATAMA selaku pengelola, berkeinginan untuk

merenovasi interior hotel agar dapat memberikan tampilan suasana baru yaitu suasana interior hotel yang diharapkan akan lebih dapat mengundang daya tarik bagi para pengunjung/pendatang dan bisa menyatu/menyesuaikan dengan lingkungan sekitarnya, serta menambah fasilitas dan jumlah kamar hotel agar dapat memenuhi kebutuhan aktifitas pemakai/pengunjung sesuai dengan fungsi dan kepentingannya sehingga dapat menampung pendatang/tamu lebih banyak lagi.

Dalam Tugas Akhir Karya Desain ini perencanaan dan perancangan interior meliputi ruang *Lobby*, *Coffee Shop* dan *Guest Room*. Total luas perancangan ± 933 m².

Seperti yang telah dijelaskan diatas, obyek perancangan yang dipilih adalah interior *Lobby* yang meliputi (*Lobby Utama*, *Lobby Lift*, dan *Lobby Ballroom*), *Coffee Shop* dan *Guest Room* yang meliputi (*Deluxe B Single Bed*, *Deluxe B Twin Bed*, *Deluxe A Single Bed*, *Deluxe A Twin Bed*, dan *Suite Room*). Area *Lobby* menjadi awal dari aktifitas pelayanan hotel dan sirkulasi umum bagi tamu keluar masuk hotel, menuju *Coffee Shop*, menghadiri pertemuan ataupun menuju ruang-ruang yang lain. Sedangkan interior *Lobby Hotel Pandanaran* menampung aktifitas-aktifitas informasi, pendaftaran/pemesanan tempat, pembayaran, ruang tunggu, hubungan masyarakat (*public relation*), pertemuan bisnis dan *taxi service*. *Coffee Shop* sebagai bagian dari fasilitas hotel menjadi tempat melepas lelah bagi para tamu sambil menikmati suguhan hidangan yang disediakan oleh pengelola hotel dan *Guest Room* sebagai prasarana hotel yang diperuntukkan untuk pengunjung/tamu hotel sebagai fasilitas penginapan.

Untuk mencapai suasana yang diinginkan berikut fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang aktivitas di dalamnya, maka dalam perancangan ini dipertimbangkan beberapa faktor antara lain: gaya dan tema, *zoning*, sirkulasi, tata letak, tata kondisional, unsur pembentuk ruang, perabot, unsur estetis dan aksesoris. Mengingat letak dan posisi hotel yang ada di tengah-tengah kota, tepatnya di Jalan Pandanaran yang *notaben*-nya adalah sebuah Jalan yang telah menjadi pusat oleh-oleh di Kota Semarang dan banyaknya restoran-restoran bernuansa Cina di sepanjang Jalan Pandanaran serta banyaknya pengunjung atau pendatang yang mayoritas beretnis Cina/Tioghoa dan adanya kawasan pecinan yang telah menjadi salah satu *landmark* di kota ini, maka gaya yang diterapkan dalam perencanaan dan perancangan interior hotel adalah gaya eklektik; yaitu suatu gaya yang memadukan gaya tradisional Jawa dan Cina serta gaya *Modern*. Gaya-gaya ini kemudian dipadukan menjadi satu dengan tema "*Penerapan unsur budaya Jawa dan Cina sebagai penciptaan suasana dan nuansa di dalam sebuah ruang hotel yang modern*", yaitu sebuah tema yang diharapkan akan membuat para pengunjung merasa nyaman berada di lingkungan hotel dan pada akhirnya mereka memiliki kesan tersendiri terhadap hotel bersangkutan serta dapat mewakili untuk mencerminkan unsur kedaerahan setempat khususnya Kota Semarang.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstrak.....	vi
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Tabel.....	xviii
Daftar Foto.....	xix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. MASALAH DAN LINGKUP DESAIN	4
1. Masalah	4
2. Lingkup Desain	4
C. TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN	7
1. Tujuan	7
2. Sasaran Perancangan	8
D. TEMA DAN GAYA PERANCANGAN	9
1. Tema	9
2. Gaya	9

E. CAKUPAN DAN ARAHAN TUGAS	11
1. Proyek yang dikerjakan	11
2. Gambar kerja	11
F. SISTEM PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH	13
1. Pola Pikir Perancangan	13
2. Proses Perancangan	13
BAB II. LANDASAN PERANCANGAN	15
A. DESKRIPSI PROYEK	15
1. Data Fisik	15
2. Data Non Fisik	27
B. TUNTUTAN KLIEN	43
C. DATA LITERATUR DAN STANDARISASI	
ANTHROPOMETRI	44
a. Hotel	44
b. Lobby	47
c. Coffee Shop	49
d. Guest Room	50
e. Zoning dan Organisasi Ruang	51
1) Zoning	51
2) Organisasi Ruang	52
f. Sirkulasi dan Tata Letak	53
1) Sirkulasi	53
2) Tata Letak	54

g. Tata Kondisional	54
1) Pencahayaan	54
2) Penghawaan	57
3) Akustik	58
h. Unsur Pembentuk Ruang	58
1) Lantai	58
2) Dinding	59
3) Plafon	60
i. Perabot	61
j. Estetis dan Aksesoris	62
k. Pengertian Gaya Eklektik, Gaya <i>Modern</i> dan Tradisional	64
1) Gaya	64
2) Gaya <i>Eklektik</i>	65
3) Gaya <i>Modern</i>	66
4) Tradisional	67
l. Ragam Hias	68
1) Pengertian Ragam Hias	68
2) Fungsi Ragam Hias	68
3) Jenis Ragam Hias	69
4) Unsur Ragam Hias	70
5) Ragam Hias Jawa	71
a) Bahan Kayu dan Warna Natural	71

b) Ornamen/Ragam Hias Jepara	74
c) Ornamen Tlancapan dan Wajikan	75
d) Gebyok Kudus	80
6) Ragam Hias Cina	81
a) Warna	81
b) Bentuk Ornamen	81
c) Bentuk Pola Oktagonal	82
d) Simbol Khas Cina	88
e) Aksesoris Cina	91
BAB III. PERMASALAHAN PERANCANGAN	99
A. Ruang	99
B. Tata Letak dan Sirkulasi	99
C. Tata Kondisional	99
D. Unsur Pembentuk Ruang	100
E. Perabot	100
F. Estetis dan Aksesoris	100
BAB IV. KONSEP PERANCANGAN	101
A. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KONSEP DESAIN	101
1. Pendekatan Gaya Eklektik	102
2. Pendekatan Gaya <i>Modern</i>	103
3. Analisis Ruang <i>Lobby</i>	104
a. Pemakai Ruang	104

b.	Aktifitas	104
c.	Kebutuhan area dan fasilitas penunjang aktifitas di ruang <i>Lobby</i>	106
d.	Organisasi dan hubungan ruang	107
e.	<i>Zoning</i> , sirkulasi dan tata letak	108
f.	Tata Kondisional	110
	1. Pencahayaan	110
	2. Penghawaan	112
	3. Akustik	112
g.	Unsur Pembentuk Ruang	113
	1. Lantai	113
	2. Dinding	114
	3. Plafon	115
h.	Perabot	116
i.	Estetis dan Aksesoris	117
4.	Analisis Ruang <i>Coffee Shop</i>	119
a.	Pemakai Ruang	119
b.	Aktifitas	119
c.	Kebutuhan area dan fasilitas penunjang aktifitas di ruang <i>Coffee Shop</i>	120
d.	Organisasi dan hubungan ruang	121
e.	<i>Zoning</i> , sirkulasi dan tata letak	121
f.	Tata Kondisional	123

1.	Pencahayaan	123
2.	Penghawaan	124
3.	Akustik	124
g.	Unsur Pembentuk Ruang	125
1.	Lantai	125
2.	Dinding	125
3.	Plafon	126
h.	Perabot	127
i.	Estetis dan Aksesoris	127
5.	Analisis <i>Guest Room</i>	129
A.	Kamar <i>Deluxe B Single/Twin Bed</i> dan Kamar <i>Deluxe A Single/Twin Bed</i>	129
a.	Pemakai Ruang	129
b.	Aktifitas	129
c.	Kebutuhan area dan fasilitas penunjang aktifitas di kamar-kamar <i>Deluxe</i> hotel	130
d.	Organisasi dan hubungan ruang	132
e.	<i>Zoning</i> , sirkulasi dan tata letak	134
f.	Tata Kondisional	136
1.	Pencahayaan	136
2.	Penghawaan	138
3.	Akustik	138
g.	Unsur Pembentuk Ruang	139

1. Lantai	139
2. Dinding	139
3. Plafon	140
h. Perabot	140
i. Estetis dan Aksesoris	141
B. <i>Suite Room</i>	143
a. Pemakai Ruang	143
b. Aktifitas	143
c. Kebutuhan area dan fasilitas penunjang aktifitas di kamar <i>Suite Room</i>	144
d. Organisasi dan hubungan ruang	145
e. <i>Zoning</i> , sirkulasi dan tata letak	147
f. Tata Kondisional	148
1. Pencahayaan	148
2. Penghawaan	150
3. Akustik	151
g. Unsur Pembentuk Ruang	151
1. Lantai	151
2. Dinding	152
3. Plafon	152
h. Perabot	152
i. Estetis dan Aksesoris	153
BAB V. PENUTUP	156

DAFTAR PUSTAKA	158
LAMPIRAN	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bagan Pola Pikir Perancangan	13
Gambar 2.	Lokasi Hotel Pandanaran Semarang	16
Gambar 3.	<i>Site Plan</i> Bangunan Lama dan Baru	16
Gambar 4.	Denah Lantai 1	17
Gambar 5.	Denah Lantai 3 sampai Lantai 8	18
Gambar 6.	Denah dan Tampak Potongan <i>Lobby</i> dan <i>Coffee Shop</i>	19
Gambar 7.	Bentuk Bangunan Baru dan Tampak Potongan	20
Gambar 17.	Bagan Pengelola Hotel	40
Gambar 18.	Bagan Pengelola <i>Front Office</i>	41
Gambar 19.	Pola aktifitas tamu hotel	42
Gambar 20.	Warna Natural khas Jawa	73
Gambar 21.	Ornamen/Ragam Hias Jepara	74
Gambar 22.	Ragam Hias Tlancapan	79
Gambar 23.	Ragam Hias Wajikan	79
Gambar 24.	Gebyok Kudus	80
Gambar 25.	Simbol Warna Cina	81

Gambar 26.	Bentuk Ornamen Cina	82
Gambar 27.	Lambang Tri Dharma	83
Gambar 28.	Simbol Naga dan Burung <i>Phoenix</i>	89
Gambar 29.	Simbol Tumbuh-tumbuhan (pohon dan bunga)	90
Gambar 30.	Simbol Awan/Mega	91
Gambar 31.	Lampion	92
Gambar 32.	Guci dan Pot Tanaman	93
Gambar 33.	Lukisan Pemandangan	94
Gambar 34.	Lukisan Naga	96
Gambar 35.	Lukisan Burung <i>Phoenix</i>	97
Gambar 36.	Lukisan Tumbuh-tumbuhan	98
Gambar 39.	Pembagian <i>Zoning</i> dan Jalur Sirkulasi pada Ruang <i>Lobby</i> secara keseluruhan	109
Gambar 42.	Pembagian <i>Zoning</i> dan Jalur Sirkulasi pada Ruang <i>Coffee</i> <i>Shop</i>	122
Gambar 45.	Pembagian <i>Zoning</i> dan Jalur Sirkulasi pada Kamar <i>Deluxe B</i> <i>Single/Twin Bed</i> dan Kamar <i>Deluxe A Single/Twin Bed</i>	135
Gambar 48.	Pembagian <i>Zoning</i> dan Jalur Sirkulasi pada <i>Suite Room</i> (<i>Living Suite Room</i> dan <i>Bed Suite Room</i>)	147

DAFTAR TABEL

Tabel 37. Tabel Kebutuhan Area, Aktifitas, dan Fasilitas Penunjang	
Aktifitas di Ruang <i>Lobby</i>	106
Tabel 38. Grafik Hubungan antar Ruang di <i>Lobby</i> Hotel	108
Tabel 40. Tabel Kebutuhan Area, Aktifitas, dan Fasilitas Penunjang	
Aktifitas di Ruang <i>Coffee Shop</i>	120
Tabel 41. Grafik Hubungan antar Ruang di <i>Coffee Shop</i> , Hotel	121
Tabel 43. Tabel Kebutuhan Area, Aktifitas, dan Fasilitas Penunjang	
Aktifitas di Kamar Deluxe B dan Deluxe A	130
Tabel 44. Grafik Hubungan antar Ruang di Kamar <i>Deluxe B</i>	
dan <i>Deluxe A</i> hotel	133
Tabel 46. Tabel Kebutuhan Area, Aktifitas, dan Fasilitas Penunjang	
Aktifitas di Kamar <i>Suite Room (Living Suite Room dan Bed</i>	
<i>Suite Room)</i>	144
Tabel 47. Grafik Hubungan antar Ruang di Kamar <i>Suite Room (Living</i>	
<i>Suite Room dan Bed Suite Room)</i>	146

DAFTAR FOTO

Foto 8. Lantai (data lapangan)	21
Foto 9. Dinding Batu Bata Plester Semen dengan finishing dekorasi profil kayu (data lapangan)	22
Foto 10. Penggunaan Gebyok sebagai elemen estetis dan pembatas Ruang (data lapangan)	22
Foto 11. Plafon dominan menggunakan bahan Gypsum dengan sedikit permainan profil (data lapangan)	23
Foto 12. Meja <i>Counter Receptionist</i> di ruang <i>Lobby Utama</i> hotel (data lapangan)	24
Foto 13. Meja dan Kursi Sofa dari bahan rotan di ruang <i>Lobby Utama</i> hotel (data lapangan)	25
Foto 14. Meja dan Kursi dari bahan kayu di ruang <i>Lobby Utama</i> hotel (data lapangan)	25
Foto 15. Meja <i>Counter Pelayanan</i> dan <i>Stool</i> dari bahan kayu dan rotan di ruang <i>Coffee Shop</i> (data lapangan)	26
Foto 12. Meja dan Kursi Makan dari bahan rotan di ruang <i>Coffee Shop</i> (data lapangan)	26

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Semarang merupakan salah satu kota besar dan tua yang sarat dengan predikatnya sebagai kota pelabuhan, kota industri, kota budaya, kota wisata dan kota pusat bisnis dan perdagangan. Semarang juga merupakan kota bersejarah yang memiliki sejuta kisah kejayaannya dimasa lampau, bukti dari kejayaannya tersebut, di kota ini banyak sekali ditemukan peninggalan-peninggalan bangunan kuno dan kawasan-kawasan bersejarah yang telah menjadi *landmark* dan daya tarik bagi wisatawan. Selain kawasan Kota Lama, Kampung Melayu, Kauman, Kampung Kulitan, dan kawasan Gedung Batu Simongan, kawasan Pecinan juga merupakan salah satu kawasan bersejarah yang sangat terkenal di Semarang dan juga merupakan *landmark* dari kota ini. Menurut sejarahnya, kawasan Pecinan di wilayah kotamadya Semarang terjadi pertama kalinya saat pendaratan *Sam Po Thoa Lang*/Laksamana *Cheng Ho* pada tahun 1412 yang diutus oleh Kaisar *Yung Lo* (Dinasti *Ming*) dari Tiongkok ke daerah selatan. Salah satu tempat pendaratan adalah daerah Simongan dan mendapat sambutan meriah dari masyarakat Cina di daerah tersebut. Hingga saat ini tidak diketahui secara pasti sejak kapan mereka bertempat tinggal didaerah tersebut, namun diperkirakan Simongan yang dahulu terletak ditepi pantai itu telah lama menjadi pemukiman orang-orang Cina. Sebagian dari pengikut Laksamana *Cheng Ho* memutuskan tidak kembali kenegarannya dan tetap tinggal didaerah Simongan dan diantara mereka

memperistri penduduk pribumi menurunkan generasi yang disebut Cina peranakan.

Seiring dengan perkembangannya, kini masyarakat keturunan etnis Cina yang bermukim di kawasan pecinan sudah menyebar dan hampir meluas diseluruh wilayah Semarang, sehingga tidaklah mengherankan apabila Semarang sekarang telah menjadi kota yang memiliki populasi keturunan etnis Cina cukup tinggi, selain keturunan Jawa.

Dalam upaya untuk melindungi, melestarikan, dan mengembangkan kawasan-kawasan bersejarah yang merupakan aset yang sangat berharga bagi kota Semarang. Pemerintah Kota Semarang telah berencana untuk merevitalisasi kembali kawasan-kawasan bersejarah tersebut agar dapat memungkinkan melakukan kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya dan Pariwisata *Modern* dalam lingkup arsitektural dan lingkungan. Revitalisasi ini diharapkan dapat menjadi magnet/daya tarik bagi para pendatang baik wisatawan maupun pelaku bisnis yang berasal dari luar daerah maupun luar negeri untuk datang dan bersinggah di kota ini.

Pengadaan fasilitas hotel/penginapan untuk memberikan pelayanan akomodasi dan menjamin kenikmatan bagi para pendatang baik wisatawan maupun pelaku bisnis merupakan salah satu wujud upaya dukungan terhadap Pemerintah dalam peningkatan industri kepariwisataan. Hotel juga merupakan salah satu prasarana yang sangat vital keberadaannya, selain diperlukan sebagai tempat menginap sementara, untuk kepentingan pertemuan bisnis dan rekreasi,

hotel juga dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan ciri khas dan budaya setempat.

Hotel mempunyai berbagai macam fasilitas baik fasilitas utama maupun fasilitas penunjang. Salah satu fasilitas penunjang yang penting dan mampu memberikan kesan serta memenuhi kebutuhan kepada pengunjung adalah pelayanan/fasilitas saat pengunjung pertama kali memasuki hotel yaitu ruangan *lobby*, dan *coffee shop*, sedangkan *guest room* merupakan salah satu fasilitas penginapan hotel yang sangat penting untuk kebutuhan pengunjung/tamu hotel. Banyak atau tidaknya pengunjung dalam sebuah hotel biasanya ditentukan oleh kualitas dan kuantitas pelayanan maupun fasilitas yang ada, karena pelayanan dan fasilitas merupakan salah satu daya tarik hotel untuk mengundang minat tamu datang. Sedangkan fasilitas yang tersedia pada umumnya bermacam-macam, tergantung pada jenis dan kelas hotel tersebut.

Sebuah hotel berbintang sangat dipengaruhi oleh potensi budaya dan potensi kondisi alam daerah setempat, hal ini sangat mempengaruhi cerminan hotel tersebut. Hotel berbintang yang merupakan hotel dengan klasifikasi, fasilitas serta persyaratan tertentu, lebih dituntut untuk memperkenalkan ciri khas, seni dan budaya dari daerah dimana hotel itu berada atau didirikan.

Hotel Pandanaran adalah sebuah *city* hotel bintang II yang merupakan salah satu hotel berbintang yang ada di kota Semarang yang pada pertengahan bulan Oktober 2005 yang lalu telah melaksanakan pembangunan besar-besaran untuk menambah fasilitas dan jumlah kamar guna meningkatkan kelas hotel dari bintang II menjadi bintang III. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk

meningkatkan kualitas dan kuantitas pelayanan dan fasilitas hotel guna mengundang daya tarik bagi pendatang dan menambah jumlah fasilitas hotel agar dapat menampung pendatang/tamu lebih banyak lagi. Mengingat pentingnya peranan Hotel Pandanaran dalam penyediaan sarana akomodasi sebagai tempat penginapan yang bersifat sementara, dan dapat digunakan untuk kepentingan pertemuan bisnis dan rekreasi serta dapat mencerminkan ciri khas budaya setempat. Maka pantaslah perancangan *lobby*, *coffee shop*, dan *guest room* (*Deluxe B Single bed*, *Deluxe B Twin bed*, *Deluxe A Single bed*, *Deluxe A Twin bed*, *Suite room*) di Hotel Pandanaran Semarang ini dijadikan obyek perencanaan dan perancangan.

B. MASALAH DAN LINGKUP DESAIN

1. Masalah

Adapun permasalahan yang ada yaitu bagaimana merencana dan merancang interior *lobby*, *coffee shop* dan *guest room* yang dapat mencerminkan unsur budaya Jawa dan Cina yang dipadukan Gaya *Modern* dengan menciptakan *Zoning*, Sirkulasi, Tata letak, Unsur Pembentuk Ruang dan Perabot yang nyaman, aman dan serasi serta elemen estetis dan aksesoris.

2. Lingkup Disain

a. Umum

Dalam desain ini, perencanaan dan perancangan dibatasi hanya pada interior *lobby*, *coffee shop* dan *guest room* di hotel Pandanaran Semarang. Adapun perencanaan dan perancangan tersebut meliputi redesain dan desain baru.

Perencanaan dan perancangan yang bersifat redesain diterapkan pada interior *lobby* dan *coffee shop* yaitu merencana dan merancang ulang desain yang sudah ada ke desain yang baru, sedangkan desain baru yang merupakan perencanaan dan perancangan dalam upaya penambahan fasilitas hotel guna peningkatan klas hotel dari bintang dua menjadi bintang tiga diterapkan pada interior *guest room* yang meliputi interior ; *Deluxe A Single bed, Deluxe A Twin bed, Deluxe B Single bed, Deluxe B Twin bed, Suite room.*

Desain-desain yang akan direncanakan dibuat berdasarkan kesimpulan hasil analisa dari data lapangan (fisik dan non fisik), literatur, kultur dan kondisi daerah setempat dan standar kebutuhan yang berlaku untuk sebuah *lobby, coffee shop* dan *guest room.*

b. Khusus

Proyek perancangan dan perencanaan ini meliputi luas ruangan sekitar $\pm 933 \text{ m}^2$ yang terdiri dari beberapa area :

Ruang	Luas
<p>1. <i>Lobby</i> :</p> <p>a. <i>Lobby utama</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Area penerimaan tamu (<i>Reception Area</i>) - Area duduk / tunggu (<i>Lounge</i>) - Area <i>duty manager</i> - Area telepon umum (<i>Public Telephone Area</i>) - Kamar kecil (<i>Public Toilet</i>) - Area penjaga pintu / penyambut tamu (<i>Door man / Bel</i>) 	<p>$\pm 579 \text{ m}^2$</p>

<p><i>Boy Area)</i></p> <p>b. <i>Lobby lift lantai I :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Area duduk / tunggu (Lounge)</i> <p>c. <i>Lobby function room :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Area duduk / tunggu (Lounge)</i> - <i>Area telepon umum (Public Telephone Area)</i> - <i>Kamar kecil (Public Toilet)</i> 	
<p>2. <i>Coffee shop :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Area makan dan minum (Dinning area)</i> - <i>Area Dinning Lounges</i> - <i>Area bar (Counter bar)</i> - <i>Area kasir (Counter cashier)</i> - <i>Area buffe</i> 	$\pm 210 \text{ m}^2$
<p>3. <i>Guest room :</i></p> <p>a. <i>Deluxe B Single bed :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Kamar tidur (bedroom)</i> - <i>Kamar mandi (bathroom)</i> <p>b. <i>Deluxe B Twin bed :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Kamar tidur (bed room)</i> - <i>Kamar mandi (bathroom)</i> <p>c. <i>Deluxe A Single bed :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Kamar tidur (bed room)</i> 	$\pm 144 \text{ m}^2$

<ul style="list-style-type: none"> - Kamar mandi (<i>bathroom</i>) <p>d. <i>Deluxe A Twin bed</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kamar tidur (<i>bed room</i>) - Kamar mandi (<i>bathroom</i>) <p>e. <i>Suite room</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kamar tamu (<i>living room</i>) - Kamar tidur (<i>bed room</i>) - Kamar mandi (<i>bathroom</i>) - Kamar penyimpanan barang (<i>pantry</i>) 	
---	--

C. TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1. Tujuan

Tujuan perencanaan dan perancangan ini adalah merencanakan dan merancang interior *lobby*, *coffee shop*, dan *guest room* yang memiliki tingkat fleksibilitas dan fungsional yang optimal pada hotel berbintang dengan mengacu pada persyaratan umum/literatur, persyaratan khusus/keinginan klien dan ide gagasan serta kriteria desain sehingga secara keseluruhan dapat mewujudkan desain modern dengan sentuhan etnik tradisional Jawa dan Cina yang dapat mencerminkan ciri khas dan budaya kota Semarang dimana hotel ini berada.

2. Sasaran Perancangan

a. Dari segi pemakai

- Perancangan *lobby*, *coffee shop*, dan *guest room* Hotel Pandanaran Semarang, ditujukan untuk wisatawan asing dan domestik, *family traveller* dan pelaku bisnis yang menempati kelas ekonomi sosial tingkat menengah keatas.

b. Dari segi hunian

- Menciptakan lingkungan *lobby*, *coffee shop*, dan *guest room* untuk memenuhi persyaratan dan permintaan *cek in* dan *cek out* tamu, makan, minum, menginap dsb.
- Menciptakan suatu kondisi yang mendorong keramahan dan keluwesan yang serasi melengkapi *service* yang diberikan pengelola hotel dalam hal ini perencanaan zoning, sirkulasi gerak, tata kondisional, dan tata letak perabot yang menunjang kegiatan, tidak saling mengganggu dan dapat merupakan satu kesatuan.

c. Dari segi operasional

- Memenuhi persyaratan praktis dengan pengoperasian yang efisien.

d. Dari segi estetis

- Penekanan cenderung pada pembentukan karakter dan suasana ruang yang menyangkut masalah :

- Gaya dan tema
- Karakter
- *Point of interest*
- *Design furniture*

D. TEMA DAN GAYA PERANCANGAN

1. Tema

“Penerapan Unsur Budaya Jawa dan Cina sebagai Penciptaan Suasana dan Nuansa di dalam Ruang Hotel yang *Modern*”.

a. Pendekatan Tema :

Nuansa budaya Jawa dan Cina di aplikasikan melalui penggunaan bahan dan penerapan ragam hias Jawa dan Cina yang meliputi warna, bentuk ornamen, motif/pola dan aksesoris ke dalam desain ruang yang *modern*.

Nuansa dan kesan *modern* diterapkan pada penciptaan tata kondisional yang *modern* dan sistem pelayanan yang efisien dan efektif.

2. Gaya

Gaya yang diterapkan dalam perencanaan dan perancangan interior ruang *Lobby*, *Coffee Shop* dan *Guest Room* sesuai dengan tema yang ditonjolkan adalah Gaya Eklektif yaitu suatu gaya yang memadukan dua buah gaya yang sudah ada. Dua buah gaya tersebut yaitu gaya tradisional Jawa dan Cina serta gaya *Modern*.

a. Pendekatan-gaya Eklektik :

- Sentuhan budaya Jawa

Penerapan ragam hias Jawa dalam perancangan ditekankan pada penggunaan bahan kayu dan warna natural, serta ornamen-ornamen dan elemen estetis khas Jawa yang dimiliki oleh

wilayah/daerah-daerah yang ada didalam kawasan Jawa Tengah. Dalam hal ini ragam hias dan elemen estetis khas Jawa yang diterapkan dalam perancangan meliputi :

- a) Bahan kayu dan Warna Natural
 - b) Ornamen/Ragam Hias Jepara
 - c) Ornamen Tlancapan dan Wajikan sebagai salah satu ornamen peninggalan kerajaan Mataram Jawa Tengah.
 - d) Penggunaan Gepyok Kudus sebagai elemen estetis ruang.
- Sentuhan budaya Cina

Sedangkan sentuhan budaya Cina diwujudkan dalam pengadopsian ragam hias Cina yang terdapat pada bangunan rumah tinggal maupun klenteng dikawasan Pecinan kota Semarang. Ragam hias tersebut meliputi :

- a) Warna
- b) Bentuk Ornamen :
 - Ornamen Cina bermotif burung Phoenix
 - Ornamen Cina bermotif bunga teratai
 - Ornamen Cina bermotif awan/mega
- c) Bentuk pola Oktagonal
- d) Simbol khas Cina :
 - Simbol Naga dan Burung Phoenix
 - Simbol tumbuh-tumbuhan (pohon dan bunga)
 - Simbol Awan/Mega

e) Aksesoris Cina :

- Lampion
- Guci dan Pot Tanaman
- Lukisan Cina :
 - o Lukisan Pemandangan
 - o Lukisan Binatang
 - o Lukisan Tumbuh-tumbuhan

b. Pendekatan gaya *Modern* :

- Menekankan pada bentuk yang sederhana
- Adanya stilasi dan transformasi bentuk
- Fungsional
- Penciptaan tata kondisional yang *modern*

E. CAKUPAN DAN ARAHAN TUGAS

1. Proyek yang dikerjakan

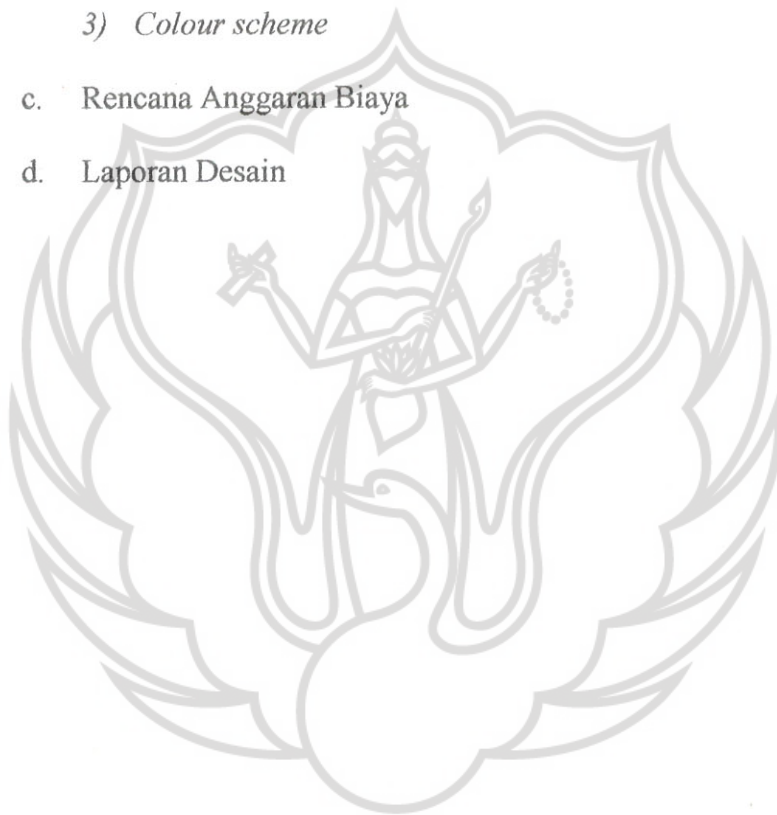
Semua aspek interior hotel dengan penekanan pada ruang *lobby*, *coffee shop*, dan *guest room*.

2. Gambar kerja :

a. Gambar kerja dan detail :

- | | |
|-------------------|--------|
| 1) Denah | 1 : 50 |
| 2) Denah lay out | 1 : 50 |
| 3) Rencana lantai | 1 : 50 |
| 4) Rencana plafon | 1 : 50 |

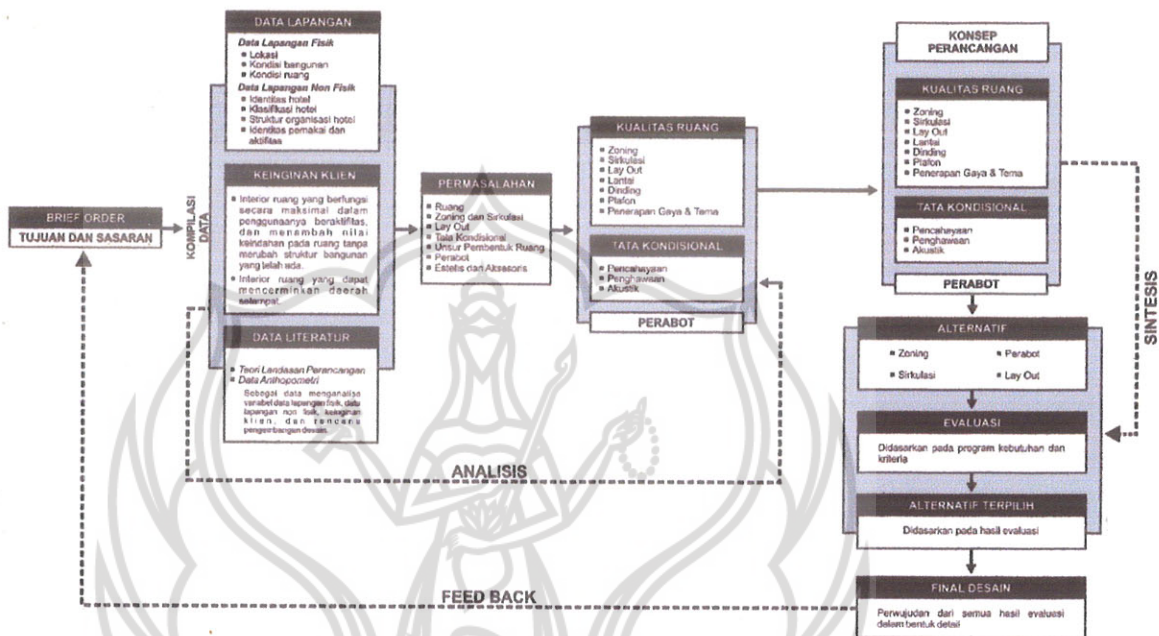
- 5) Rencana titik lampu (ME) 1 : 50
 - 6) Potongan 1 : 50
 - 7) Desain furniture 1 : 10/5/2
- b. Visualisasi konsep :
- 1) Perspektif
 - 2) Maket
 - 3) *Colour scheme*
- c. Rencana Anggaran Biaya
- d. Laporan Desain



F. SISTEM PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH

1. Pola Pikir Perancangan

Untuk mendapatkan suatu rancangan memenuhi sasaran maka pola pikir yang digunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 1
Bagan Pola Perancangan

2. Proses Perancangan

a. Penentuan pokok permasalahan

b. Observasi

- 1) Lapangan
- 2) Literatur

c. Pengumpulan Data

- 1) Identifikasi
- 2) Literatur

d. Analisis Data

- 1) Deskriptif
- 2) Grafis

e. Konsep Perancangan

- 1) Konsep Ruang
- 2) Konsep dan Tata Letak
- 3) Konsep Perabot dan Permasalahan
- 4) Konsep Tata Kondisional
- 5) Konsep Finishing

f. Keputusan Desain (Gambar Kerja)

