

PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, LOUNGE, RESTAURAN, DAN ROOFTOP HOTEL RESORT MARRIOTT COURTYARD LABUAN BAJO

Galih Ario Prabowo

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang banyak memiliki daerah daerah yang menyimpan keindahan alam yang berpotensi sebagai objek wisata. Labuan Bajo merupakan salah satu daerah di Indonesia yang sangat berpotensi sebagai daerah wisata. Daerah wisata tentu saja memerlukan suatu penunjang di bidang akomodasi. Salah satunya adalah Hotel atau Resort. Marriott Courtyard merupakan salah satu hotel resort yang sedang akan di bangun di daerah Labuan Bajo. Tepatnya pada lahan seluas 4600 m² pada lereng bukit di tepi pantai menghadap ke pulau Padar, yang merupakan salah satu ikon dari Labuan Bajo selain Desa Wae Rebo. Marriott Courtyard Labuan Bajo memiliki 108 kamar dan beberapa fasilitas pendukung, seperti *Lobby, Restaurant, Rooftop, Swimming pool, Lounge, dan Bar*. Konsep yang diambil pada perancangan ini adalah *The Eternal Of Perserverence*, yang mengangkat filosofi dari rumah adat Mbaru niang yang mencerminkan cara hidup masyarakat desa Wae Rebo dalam kehidupan sehari hari. Dari pendekatan tema ini diharapkan tema *The Eternal of Perserverence* tidak hanya dapat dilihat dan dirasakan oleh pengunjung Resort melalui pola dan bentuk tetapi juga melalui sifat, karakteristik, dan suasana bangunan.

Kata Kunci : Mbaru Niang, Karakteristik, The Eternal of Perserverence

Abstract

Indonesia is a country that has many regional areas with natural beauty that has the potential as a tourist attraction. Labuan Bajo is one of the place in Indonesia that has the potential as a tourism area. As a tourism areas, its require a support in the field of accommodation. One of them is a hotel or resort. Marriott Courtyard is one of the resort hotels that will be built in the Labuan Bajo. Built on land of 4600 m2 on a hillside on the beach facing Padar island, which is one of the icons from Labuan Bajo besides the village of Wae Rebo. The Marriott Courtyard Labuan Bajo has 108 rooms and several supporting facilities, such as Lobby, Restaurant, Rooftop, Swimming pool, Lounge and Bar. The concept taken in this design is The Eternal Perserverence, which elevates the philosophy of Mbaru Niang traditional house which reflects the way of life of the villagers of Wae Rebo in their daily lives. From this theme approach, it is expected that the Eternal of Perserverence theme can not only be seen and felt by Resort visitors through patterns and forms but also through the nature, characteristics and atmosphere of the building.

Keywords : Mbaru Niang, Characteristics, The Eternal of Perserverence

I. Pendahuluan

Salah satu kebutuhan utama manusia adalah istirahat, karena selain belajar dan bekerja manusia juga membutuhkan sesuatu untuk memuaskan pikiran dan jasmani secara emosional dengan beristirahat, rileks dan berekreasi. Sehingga sangat dianjurkan untuk melakukan hal – hal yang menyenangkan, baik berupa kegiatan fisik maupun mental. Para pelaku bisnis saling bersaing dan dituntut untuk melakukan pelayanan yang terbaik bagi para konsumen. Hal ini dapat dilihat dari kepuasan konsumen dan keuntungan yang didapat dari sebuah hotel. Selain kualitas pelayanan yang disajikan, desain yang menarik & unik pun akan memberikan nilai tersendiri bagi minat konsumen hotel. Seperti halnya di daerah – daerah wisata saat ini yang melakukan persaingan bisnis hotel berbintang dengan mengutamakan suasana dan desain interior yang menarik serta pelayanan yang maksimal. Tidak terkecuali di salah satu daerah di Nusa Tenggara Timur yang terkenal akan suasana keindahan alam yang sangat indah, yaitu Labuan Bajo. Hotel di daerah wisata seperti ini didominasi oleh hotel resort yang mengutamakan view pemandangan alam yang menawan serta menawarkan banyak fasilitas yang menarik wisatawan untuk berkunjung dan menikmati keindahan alam. Oleh karena itu, beberapa pelaku bisnis hotel berusaha mencoba membangun sebuah hotel yang akan di desain lebih menyatu dengan alam sekitar serta memasukan unsur dari budaya yang di miliki suatu daerah di Indonesia.

Hotel Marriott Courtyard adalah sebuah hotel yang terletak di Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur . Dimana lokasi ini adalah salah satu lokasi wisata yang strategis terletak di dekat bandara Komodo Airport. Letaknya berada di tepi bukit yang menghadap ke arah laut sangat strategis dan sangat menarik wisatawan yang ingin menginap dan berwisata di pulau komodo. Dengan letaknya yang sangat dekat dengan akses pulau ini, hotel ini dapat di katakan sebagai tempat utama yang akan menjadi tujuan utama para wisatawan yang akan berwisata di pulau ini. Oleh karna itu hotel ini mempunyai peluang besar untuk di jadikan tempat menginap iconic yang 2

menyajikan ciri khas dari alam dan budaya sekitar sehingga para wisatawan juga dapat merasakan suasana dari kekayaan budaya dan alam sekitarnya. Sebagai hotel yang beroperasi ditengah pulau wisata, hotel ini harus mempunyai strategi dalam mengembangkan usahanya, baik dari segi pelayanan, penyajian di restoran, jenis kamar yang ditawarkan, hingga fasilitas – fasilitas menarik lainnya yang harus mendukung agar menyajikan kenyamanan bagi konsumen atau wisatawan. Dengan konsep desain yang berbeda dari hotel-hotel yang ada, akan lebih baik jika hotel ini di kembangkan dengan desain yang lebih menyatu dengan keadaan alam sekitar, tanpa menghilangkan kesan mewah dan elegan. Oleh karena itu, hendaknya dalam perancangan sebuah hotel, memperhatikan dan mematangkan konsep yang ada agar tercipta sebuah hotel yang mampu menarik minat para wisatawan. Sehingga dalam perancangan hotel ini berusaha untuk menitik beratkan desain ke beberapa fasilitas hotel yang mampu menarik para wisatawan, untuk menciptakan hotel yang mampu memiliki identitas alam dari Indonesia yang menjadikan faktor utama para wisatawan untuk berkunjung serta faktor – faktor penting yang harus di miliki sebuah hotel yang terletak di daerah wisata seperti kenyamanan, keamanan, serta fasilitas yang ditawarkan. Ini memiliki arti hotel yang ada bukan sekedar hanya untuk penginapan, melainkan tempat yang akan sangat memanjakan wisatawan agar wisatawan dapat menikmati hotel ini dengan se nyaman mungkin.

II. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode analisis. Dalam metode tersebut terdapat 3 tahapan metode perancangan yang terdiri dari :

1. Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah

Untuk memunculkan sebuah kebutuhan perancangan maka hal pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan permasalahan. Permasalahan disini akan selalu dikaitkan dengan faktor manusia sebagai pengguna, yang menghadapi kendala dalam merespon keberadaan suatu ruang tertentu, baik itu disadari maupun tidak. Untuk kendala yang dapat disadari oleh pengguna, maka pengguna itu sendiri yang menetapkan permasalahan; sedangkan untuk kendala yang tidak disadari maka desainer sebagai orang yang menguasai teori dan aplikasi perancangan akan dapat memiliki kepekaan untuk menemukan kendala-kendala tersebut.

Langkah selanjutnya adalah melakukan pendataan. Pendataan dapat dilakukan setidaknya dari lapangan, yaitu kondisi objek yang akan dirancang meliputi data fisik (unsur pembentuk dan pengisi ruang, ukuran-ukuran, material, kondisi udara, suara, cahaya dan lain-lain) dan data non fisik (lingkungan sosial, ekonomi, budaya, psikologis dan lain-lain). Data lainnya adalah data literatur. Data literatur sangat penting untuk dijadikan tolok ukur perancangan.

Data literatur disusun berdasarkan tingkat kebutuhannya untuk menilai hasil pendataan fisik dan non fisik. Data literatur dapat disusun secara tekstual maupun tidak. Apabila literatur-literatur itu bersifat umum dan formalistik maka tidak perlu dicantumkan dalam pendataan, karena mudah dimengerti secara umum. Literatur yang spesifik yang berkaitan dengan permasalahan utama perancangan penting untuk dicantumkan secara mendetail dalam proses pendataan. Jenis data ketiga adalah data tipologi, yaitu berupa data lapangan yang diambil dari lokasi berbeda

namun memiliki tipe yang sama dengan data lapangan 5 yang menjadi objek perancangan. Data tipologi ini berfungsi sebagai pembanding atas data lapangan. Disamping itu data tipologi juga dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk membantu kasus-kasus perancangan yang sulit dicari literturnya. Setelah data terkumpul lengkap maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis. Tahap ini merupakan tahap pemrograman, yaitu membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis. Semakin data yang dihimpun lengkap maka hasil analisis pun dapat semakin tuntas sehingga program-program kebutuhan yang dimunculkan akan dapat menjadi acuan yang dapat dipenuhi.

2. Metode pengumpulan data dan penelurusan masalah

Uraian macam-macam metode pendekatan desain ini merupakan pengembangan dari metode-metode yang dikemukakan oleh Broadbent (1973) dalam Aditjpto (2002). Melalui metode pendekatan pragmatis maka olah desain dilakukan melalui proses uji coba. Hasil desain bersifat eksploratif dan ketepatan pemecahan masalah akan diketahui setelah melalui proses evaluasi berkala. Apabila hasil desain tidak mampu memecahkan masalah secara tepat maka akan dicoba lagi dengan alternatif pengolahan yang lain, demikian seterusnya hingga sampai pada batas tertentu hasil olah desain dianggap optimal.

Ada beberapa metode yang biasanya mampu menghasilkan desain yang dapat diwujudkan secara nyata karena nilai-nilai yang dijadikan tolok ukur lebih bersifat konkrit. Seperti, metode pendekatan pragmatis, tipologis, analogis, dan sintaktis. Sementara itu, penggunaan metode pendekatan ideologis dan substansif belum tentu dapat menghasilkan desain yang aplikatif karena nilai-nilai yang dijadikan tolok ukur kadang lebih bersifat abstrak. Semua metode pendekatan di atas merupakan bagian dari metode analitis yang mengacu pada metodologi desain yang sistematis (systematic design method).

Dengan memahami metode pendekatan desain maka sebuah objek perancangan dapat diarahkan untuk diolah dengan menggunakan metode pendekatan tertentu. Semakin spesifik sebuah objek perancangan maka semakin fokus pula metode pendekatan yang dapat diterapkan. Pemilihan metode pendekatan yang tepat akan sangat menentukan optimalisasi hasil perancangan.

3. Metode Evaluasi dan Pemilihan Desain

Hasil analisis program merupakan dasar dalam menarik sintesis berupa simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternatif-alternatif arah perancangan. Dari sinilah proses perancangan dapat dipecah menjadi dua jalur yaitu membuat skema-skema pemecahan masalah perancangan atau skematik desain dan disisi lain mulai memformulasikan konsep desain yang dijadikan pengikat arah perancangan. Skematik desain dan konsep dasar desain ini dapat dievaluasi sebelum dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah produk desain berupa gambar-gambar penyajian. Produk desain ini juga perlu dievaluasi berdasarkan program-program yang ditetapkan dalam analisis pemrograman melalui sebuah proses umpan balik (feed back).

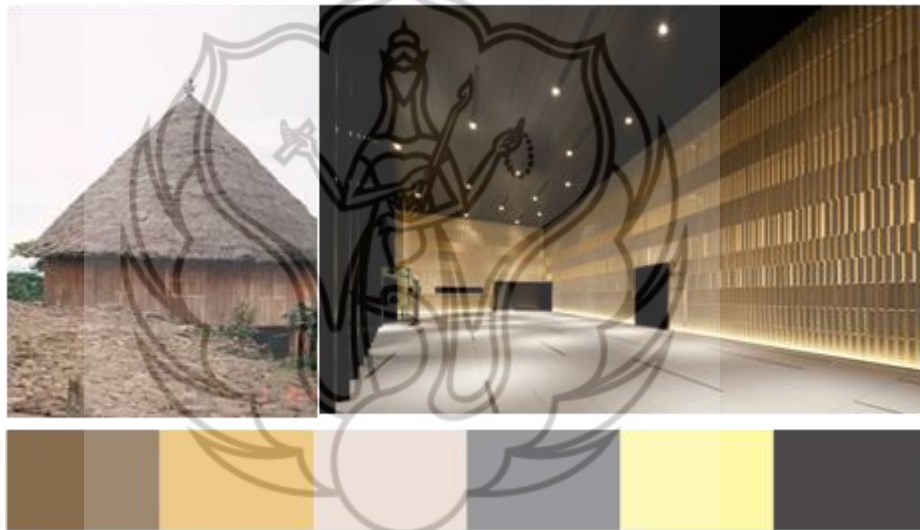
III. Hasil dan Pembahasan Perancangan

1. Konsep Perancangan

Konsep perancangan *Marriott Courtyad*, Labuan Bajo ini adalah mengambil dari filosofi dan makna dari rumah Mbaru Niang, Konsep ini dipilih karena bisa mempresentasikan kebudayaan tradisional yang dimiliki oleh kehidupan di Labuan Bajo. penyebab. Rumah adat ini memiliki beberapa tingkatan dan disetiap tingkatannya memiliki fungsi nya tersendiri:

- Tingkat pertama disebut *lutur* digunakan sebagai tempat tinggal dan berkumpul dengan keluarga
- tingkat kedua berupa loteng atau disebut *lobo* berfungsi untuk menyimpan bahan makanan dan barang-barang sehari-hari
- tingkat ketiga disebut *lentar* untuk menyimpan benih-benih tanaman pangan, seperti benih jagung, padi, dan kacang-kacangan
- tingkat keempat disebut *lempa rae* disediakan untuk stok pangan apabila terjadi kekeringan,
- tingkat kelima disebut *hekanng kode* untuk tempat sesajian persembahan kepada leluhur.

Dari lima fungsi dari rumah Mbaru Niang ini akan di kerucutkan dan disimpulkan menjadi tiga bagian yang akan diterapkan pada desain yaitu *feel*, *aesthetic* dan *ambience*.

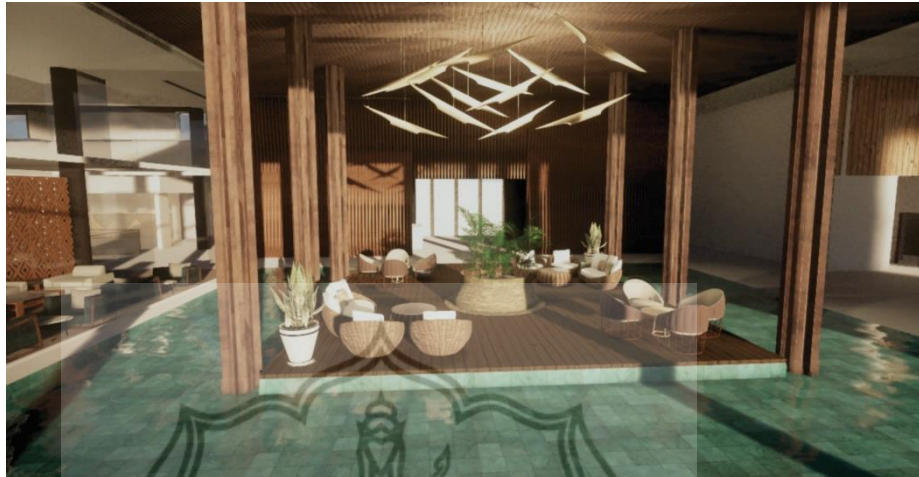


Gambar 1 Skema Warna

Penggunaan warna dalam perancangan interior *Marriott Courtyard* Labuan Bajo, menggunakan warna – warna alam yang ada pada alam ubud seperti, kuning, coklat, hitam, abu – abu. Selain itu, digunakan pula warna-warna alami sesuai dengan warna material yang akan digunakan nantinya.

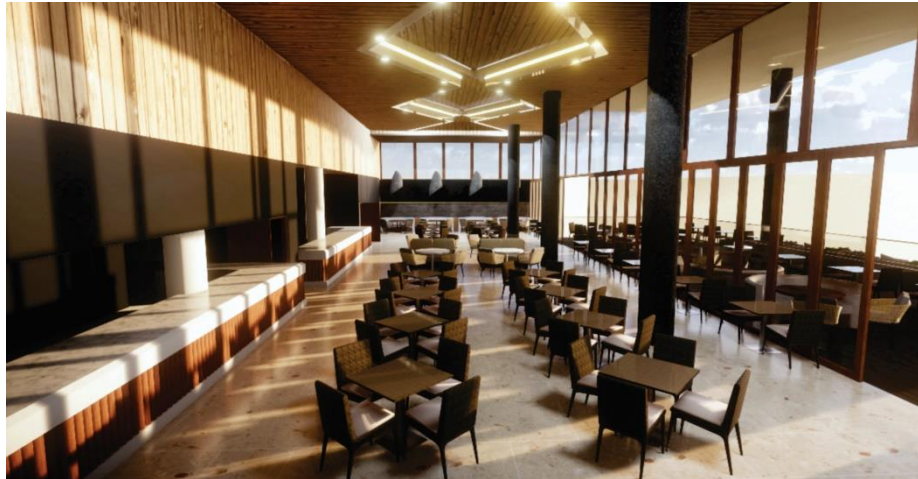
Material yang digunakan pada perancangan *Resort* ini yaitu material-material alami, seperti penggunaan kayu jati reclaim, batu marmer dan untuk *finishingnya* natural berbahan dasar air untuk mengurangi efek zat beracun dalam ruang. Penggunaan material-material hasil daur ulang

(*recycle materials*) juga dipilih sehingga lebih bersahabat dengan lingkungan, seperti penggunaan papan kayu olahan (*plywood*).



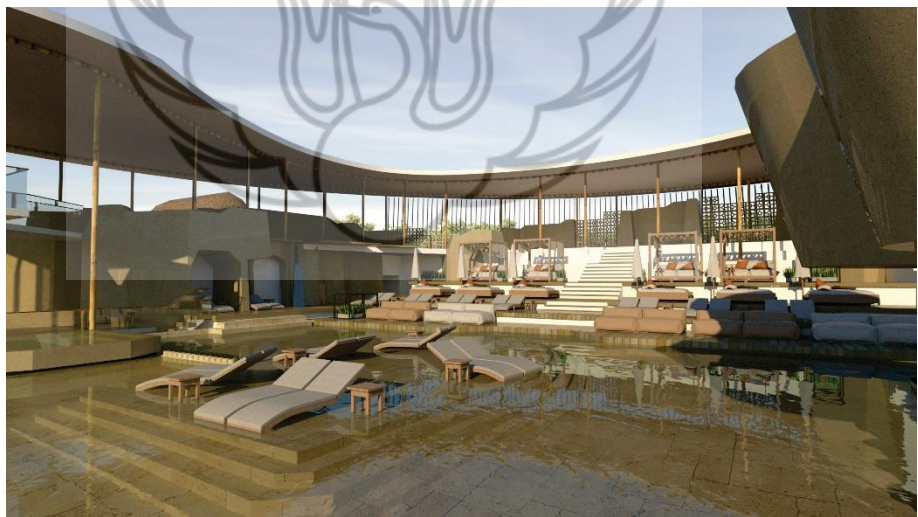
Gambar 2 Lobby Area

Lobby Area merupakan area utama sebagai akses yang paling utama bagi pengunjung yang akan datang. Konsep yang diterapkan pada Lobby ini adalah *Lutur* yang memiliki arti tempat berkumpul bagi keluarga. Selain *Lutur* Lobby ini mengangkat filosofi dari bentuk rumah adat Mbaru Niang yang memiliki makna penyambutan bagi tamu dan saudara kerabat. Dengan pemilihan material dan warna Lobby ini diharapkan mampu memunculkan ambience yang sesuai dengan makna dari konsep yang diangkat.



Gambar 2 Lobby Area

Pada *Restaurarant Area* konsep yang diangkat adalah *Lobo*, yang memiliki arti persediaan pangan. Lobo sendiri memiliki makna penyajian makanan tidak hanya untuk keluarga namun kepada para tamu. Elemen estetis pada restaurnat terdapat pada bagian plafon yang mentransformasikan bentuk dari motif kain tenun NTT. Dimana kain tersebut berfungsi sebagai penghargaan bagi para tamu. Suasana yang dibangun dari desain ini dapat membangun suasana kekeluargaan dan nyaman agar pengguna dapat merasakan ketenangan saat berada di restaurant ini.



Gambar 2 Lobby Area

Pada *Rooftop Area*, konsep yang diangkat adalah *Hekang Kode* yang memiliki makna persembahan bagi para tamu. Dimana area ini di desain untuk

memanjakan para tamu resort ini dengan keunikan dan visual yang memanjakan.

Pada pencahayaan akan lebih diprioritaskan pada pencahayaan alami. Pencahayaan alami dari matahari akan diterapkan melalui ruangan lounge. Berdasarkan fungsi, pencahayaan buatan menggunakan general lighting dan accent lighting. *Accent lighting* hanya diaplikasikan pada area-area tertentu yang akan lebih ditonjolkan. Pada *general lamp* akan menggunakan lampu gantung dan *downlight* yang konstruksinya akan diekspos sedangkan *accent lighting* akan menggunakan lampu gantung dan *hidden lamp*. Dengan penambahan *lampu gantung* dan *hidden lamp* ini, dapat menambah kesan *modernity* dalam ruangan. Di beberapa spot ruangan yang ingin ditonjolkan, ditambahkan lampu sorot untuk memberikan penerangan lebih baik serta penambahan lampu aksent di beberapa bagian. Pencahayaan buatan di seluruh ruangan yang di desain menggunakan lampu LED.

IV. Kesimpulan

Sebagai hotel resort yang memiliki standar internasional dan telah berkembang di beberapa daerah di seluruh Indonesia, The Westin Resort & Spa memiliki peranan penting dalam memajukan perekonomian masyarakat Ubud melalui keberadaan hotel, serta dapat memasarkan dan memenuhi kebutuhan hotel resort berbintang di Ubud. Selain nyaman bagi pengunjung, desain interior yang baik juga menciptakan suasana yang rileks selaras dengan keinginan klien beserta standar tema yang diterapkan. Dengan pencapaian-pencapaian tersebut sangat diharapkan resort baru ini dapat berkembang seiring dengan berkembangnya wisata di Ubud.

Perancangan sebuah hotel resort memerlukan banyak pertimbangan dari segala aspek perancangannya, bukan sekedar memperhatikan fungsi utama sebuah hotel resort sebagai sarana menginap namun juga memperhatikan nilai estetis didalamnya yang dapat memberikan pengalaman

baru kepada pengunjung serta memberikan suasana yang nyaman sehingga dapat menariknya untuk datang lagi.

Tema “*Eternal Of Preserverence*” yang diangkat dari hasil perpaduan tema “*Traditional*” dan dikemas dengan gaya “*Contemporer*” digunakan pada tema perancangan interior sebagai bentuk pengenalan kepada para wisatawan tentang Labuan Bajo sebagai kawasan alam yang masih mengandung aspek tradisional dan sekaligus memperkuat karakter dalam desain interior Marriott Courtyard Labuan Bajo.

V. Daftar Pustaka

Jones, John. 1992. *Design Methods 2nd Edition*. New York: John Willey & Sons Inc.

Neufert, Ernst. 1999. *Data Arsitek Edisi ke-2*. Diterjemahkan oleh: Ir. Sjamsul Amril. Jakarta: PT Erlangga.

Trisna, I Made. 2018. *Perencanaan Dan Perancangan Hotel Resort*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Richard, H Penner. 2012. *Hotel Design, Planning & Development*. London: W. W. Norton & Company.

Luru, Merselinus Nirwan. 2017. *Gali Potensi Kota dan Pariwisata Labuan Bajo*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.