

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR *MAIN BUILDING*
PARAMOUNT BEACH RESORT HOTEL
MANDALIKA - LOMBOK**



RATNA BULAN TRIANI
NIM: 1510138123

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

PERANCANGAN INTERIOR MAIN BUILDING PARAMOUNT BEACH-RESORT HOTEL MANDALIKA - LOMBOK

Ratna Bulan Triani¹

Abstrak

Paramount Beach-Resort Hotel Mandalika merupakan resort hotel bintang 5 dan 5+ yang akan dibangun pada Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Mandalika dan dikelola oleh anak perusahaan Paramount Picture yaitu Paramount Resorts & Hotels. Investasi terbesar dari pembangunan kawasan resort dan hotel ini adalah keindahan pantai Mandalika, Lombok yang masih sangat alami dan memiliki potensi besar sebagai kawasan pariwisata internasional. Perancangan interior akan berfokus pada *Main Building* yaitu area dimana kesan pertama tamu/pengunjung hotel muncul. Metode perancangan design thinking oleh IDEO (2012) menghasilkan prinsip kolaborasi kreatif yang akan diterapkan pada perancangan yaitu, dengan menggabungkan *cinematic style* yang merupakan ciri khas dari perusahaan Paramount Picture dan lokal konten Legenda Putri Mandalika yang merupakan ikon dari Pantai Kute, Mandalika, Lombok. Mengusung gaya kontemporer, perancangan interior akan berfokus pada area *lobby, lounge, bar, dan units*. Sebagai sebuah hotel bintang 5, *hospitality* merupakan aspek terpenting yang membedakan hotel ini dengan hotel berbintang kebawah, salah satu aspek *hospitality* yang penting dan harus dicermati adalah aspek keamanan. Sehingga, perancangan juga akan berfokus pada aspek manajemen bencana melihat lokasi kawasan resort hotel berada didaerah Lombok Selatan yang rawan bencana gempa dan tsunami. Bangunan ini dapat menjadi *assembly point* atau tempat evakuasi juga bagi masyarakat sekitar daerah ini. Perancangan juga dibuat dengan memperhitungkan aspek kebencanaan. Manajemen bencana akan berfokus pada perancangan sistem bencana (prabencana – bencana – setelah bencana) dan memaksimalkan fasilitas-fasilitas penunjangnya.

Kata Kunci : *interior, hotel, cinematic, konten lokal, manajemen bencana*

Abstract

Paramount Beach-Resort Hotel Mandalika is a 5 and 5+ star beach resort hotel that will be built in the Mandalika Special Economic Zone and managed by Paramount Resorts & Hotels, a subsidiary of Paramount Picture Company. The

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Telp/Fax: +62274417219 HP: +6281216344520

Email : rbulan.triani@gmail.com

biggest investment in the development of this resort and hotel area is the beauty of Mandalika beach, Lombok which is still very natural and has great potential as a destination for international tourism. The interior design will focus on the Main Building, the area where the first impression of hotel guests / visitors appears. Using design thinking method by IDEO (2012) produces the principle of creative collaboration that will be applied to the design namely, by combining the cinematic style which is a distinctive feature of the Paramount Picture company and the local Legend of Putri Mandalika content which is an icon of Kuta Beach, Mandalika, Lombok. Carrying a contemporary style, interior design will focus on lobby areas, lounges, bars and units. As a 5-star hotel, hospitality is the most important aspect that distinguishes this hotel from starred hotels below, one of the important aspects of hospitality and must be observed is the security aspect. So, the design will also focus on aspects of disaster management after seeing the location of the resort hotel area is at the South Lombok which is prone to earthquake and tsunami disasters. This building also could become an assembly point or an evacuation place for people near around this area. The design decision is also made by following the rules of the disaster. Disaster management will focus on designing a disaster system (pre - disaster - after a disaster) and maximizing its supporting facilities.

Keywords : interior, hotel, cinematic, local content, disaster management

I. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang memiliki keindahan dan keberagaman budaya. Terdapat banyak sektor pariwisata di Indonesia yang dipercaya dapat membantu perekonomian negara. Sehingga pada tahun 2015, presiden Joko Widodo meresmikan proyek KEK Mandalika. KEK atau Kawasan Ekonomi Khusus Mandalika merupakan proyek pembangunan kawasan pariwisata Kuta Mandalika, Lombok, Nusa Tenggara Barat (NTB). Proyek pembebasan lahan ini telah berlangsung selama 29 tahun dan tahapannya kini sudah hampir selesai.

Sektor pariwisata tidak terlepas dari penyedia jasa akomodasi yaitu salah satunya adalah Hotel. Setelah diresmikan, banyak investor asing yang menanamkan modalnya di KEK Mandalika, salah satunya adalah perusahaan Paramount Hotels & Resorts dengan proyek pembangunan Hotel bintang 5 dan 5+ Paramount Beach Resort Hotels & Residences Mandalika.

Lombok, sebagai lokasi dari Paramount Beach Resort Hotels & Residences Mandalika, merupakan kawasan indah dengan berbagai macam kebudayaannya. Namun, daerah Lombok juga merupakan seismik aktif yang berpotensi besar mengalami gempa dan tsunami. Potensi gempa dan

tsunami di Lombok dipicu oleh 2 pembangkit gempa dari selatan dan utara. Pada selatan terdapat zona subduksi lempeng Indo-Australia dan pada utara terdapat struktur geologi Sesar Naik Flores. Seperti pada pertengahan tahun 2018, bencana alam gempa bumi berskala besar terjadi di Lombok, Nusa Tenggara Barat (NTB). Bencana alam gempa bumi ini berdampak kerusakan yang sangat besar bagi perekonomian, sosial, dan infrastruktur yang ada di Lombok. Hal ini membuat sadar pentingnya perencanaan manajemen bangunan tahan bencana.

Sehingga, perancangan interior Main Building Paramount Beach Resort Hotels & Residences akan berfokus pada 2 poin utama yaitu, secara estetika dapat mencitrakan brand perusahaan perfilman dan Lombok serta bagaimana perancangan dan penataan manajemen bencana yang benar dan efisien mengingat lokasi kawasan yang berada didaerah rawan gempa dan tsunami.

II. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking oleh IDEO (2012). Metode ini berfokus kepada perolehan data dan analisis yang terstruktur. Menurut buku "*Design Thinking For Educators 2nd Edition*" (IDEO, 2012), proses desain dibagi menjadi 5 langkah yaitu:

a. *Discovery*

Mempersiapkan data. Fokus dari tahap awal ini adalah mempersiapkan data-data obyek dan mengenali obyek hingga klien melalui research dan observasi. Dibutuhkan pola pikir yang meluas secara divergent dengan tujuan bahwa seluruh informasi dapat berguna bagi proses perancangan dan penemuan ide.

b. *Interpretation*

Mengenali dan menemukan makna. Setelah terkumpulnya data-data obyek, tahap ini merupakan tahap mengenali dan menganalisis. Diperlukan pola pikir mengerucut atau convergent dalam memilih data yang besar yang kemudian dianalisis menjadi satu fokus tujuan yang kecil.

c. *Ideation*

Menemukan Ide. Fokus dari tahap ini adalah menemukan ide-ide penyelesaian permasalahan. Pola pikir divergent digunakan dalam mengeksplorasi data dan mendapatkan ide sebanyak-banyaknya.

d. *Experimentation*

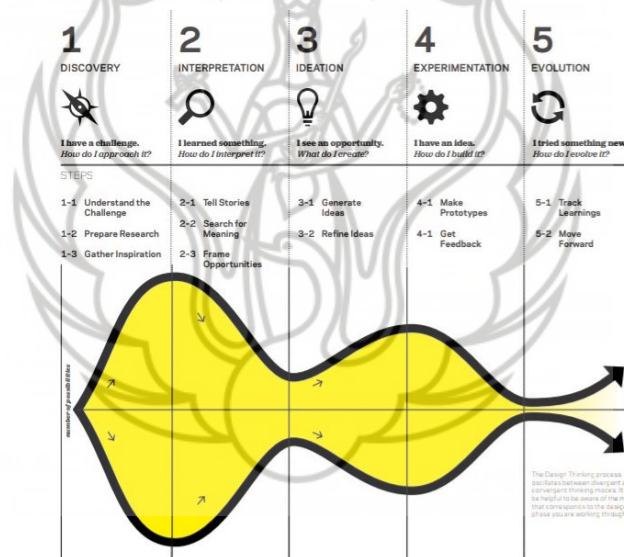
Mencoba dan mendapatkan *feedback*. Setelah ide-ide ditemukan dan dikembangkan, bagaimana memilih salah satu yang benar-benar

dapat menjawab permasalahan. Fokus dari proses ini adalah untuk mendapatkan *feedback* mengenai ide-ide yang sudah dikembangkan. *Feedback* dapat didapatkan dari orang-orang yang sudah berpengalaman dibidangnya, maupun dari pengguna melalui sharing dan percobaan langsung.

e. *Evolution*

Bergerak maju dan berevolusi. Pada tahap ini, desain diharapkan dapat berkembang, berguna bagi pribadi, klien maupun masyarakat luas dan dapat berevolusi semakin sempurna mengikuti perkembangan waktu. Pada tahap terakhir ini, juga merupakan tahap *sharing* dan *presentation*.

Pada metode ini, penulis memutuskan untuk merubah sedikit penerapan sistem dari metode ini, yaitu pada cakupan waktu yang lebih disesuaikan dengan program perancangan. Sehingga, dibawah ini adalah diagram grafis dari metode perancangan yang akan diterapkan.



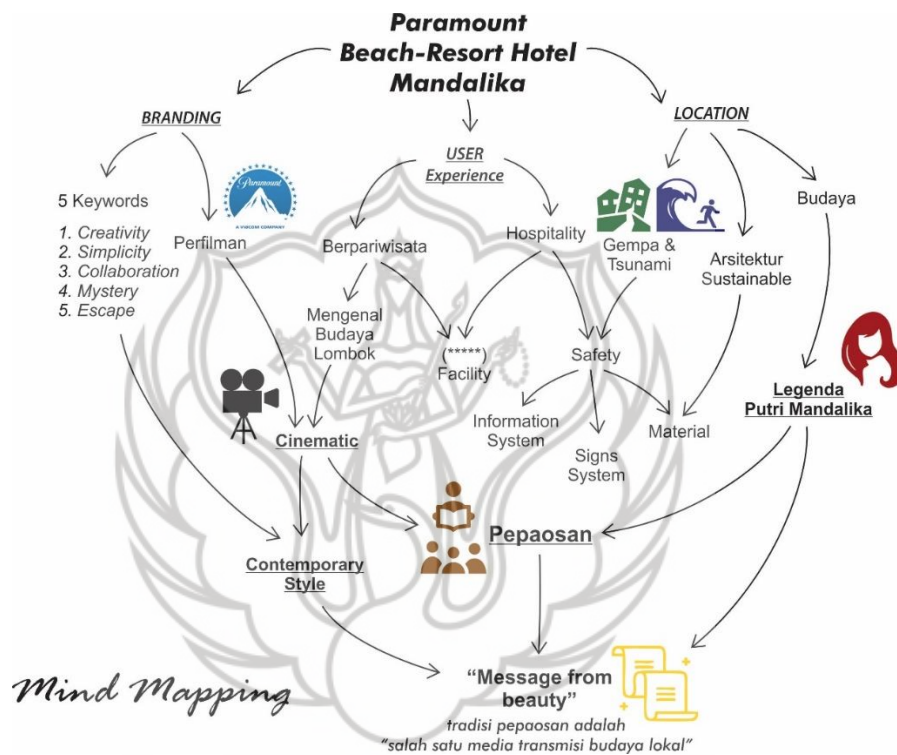
Gambar 1. Graphic Design Thinking Perancangan (sumber: IDEO, 2012)

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perancangan interior Main Building Paramount Beach-Resort Hotel berfokus pada area *lobby*, *lounge*, *bar*, *bar lounge*, dan *units*. Secara garis besar, konsep yang akan diterapkan pada desain adalah **“Pepaosan, Message from Beauty”**. Konsep ini berasal dari budaya “bercerita” di Lombok yaitu budaya **Pepaosan**, dan **Legenda Putri Mandalika** sebagai cerita yang akan diangkat. Sementara itu dari aspek *branding*, perusahaan Paramount merupakan perusahaan perfilman yang kental dengan

pembuatan videografinya, sehingga penerapan desain akan mengangkat ambience, warna yang menginterpretasikan aspek *cinematic style* seperti pada proses pembuatan film.

Analisis dilakukan dengan metode *Design Thinking* yaitu *divergent* dan *convergent* untuk menemukan suatu konsep utama. Dengan mengumpulkan data-data secara meluas dari aspek *branding*, *User experience*, dan *location*, Berikut ini adalah *mind mapping* dari konsep keseluruhan desain.



Gambar 2. Mind Mapping Konsep

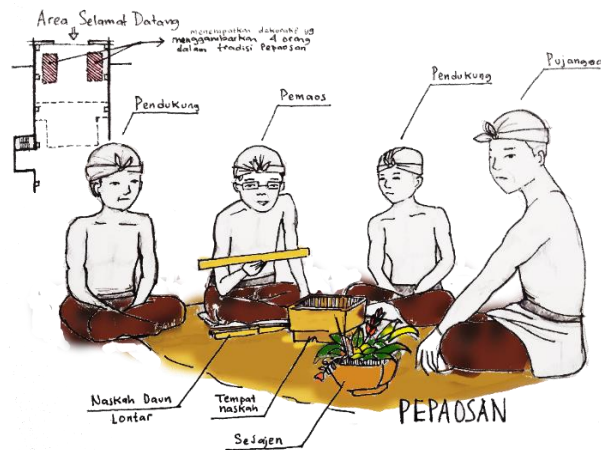
Pengkerucutan dilakukan melihat beberapa hal yang dapat dikaitkan antar satu sama lain, yaitu:

1. Pada aspek *Branding*, Paramount Resort & Hotel memiliki design standard yaitu 5 kata kunci utama (*creativity, simplicity, collaboration, mystery, dan escape*), sedangkan Paramount sendiri terkenal dengan produksi film-film fenomenal. Sehingga perancangan interior dengan *cinematic style* akan kental dengan suasana perfilman yang juga akan berhubungan dengan aspek lainnya yaitu dengan menerapkan gaya kontemporer.

2. Hotel didefinisikan sebagai suatu organisasi pelayanan jasa yang menyediakan sarana akomodasi, makanan dan minuman, serta fasilitas lain yang dikelola dengan tujuan mendapatkan keuntungan (Prasetyo and Widyaningsih 2018). Pada aspek User Experience, terdapat 2 fokus utama yaitu tujuan dari pengguna adalah untuk berpariwisata dan cara memaksimalkannya dengan memaksimalkan *hospitality*. Pada bagian ini, perancangan interior akan berfokus pada konsep *story telling* “Message from Beauty” Legenda Putri Mandalika (sebagai media memperkenalkan budaya lokal Lombok), meningkatkan fasilitas (yang sesuai dengan standard bintang 5), dan kebutuhan aman pengguna dengan merencanakan strategi manajemen bencana (melihat aspek *location*).

Sehingga dapat disimpulkan hasil dari analisis dengan metode *divergent-convergent*, konsep yang dapat menguntungkan (melihat 3 aspek diatas) adalah yaitu konsep *story telling* “Message from Beauty”, dengan tema Pepaosan yang menceritakan Legenda Putri Mandalika, yang diterapkan dengan metode *modern cinematic* seperti layaknya pembuatan sebuah film pada perusahaan perfilman seperti perusahaan Paramount Pictures.

Peposan sendiri merupakan tradisi masyarakat Lombok dalam menyampaikan pesan-pesan moral maupun nasehat. Pesan moral ini biasanya tertulis pada lembaran-lembaran daun lontar yang sudah ada sejak jaman dahulu kala. Pepaosan biasanya dilakukan oleh 4 orang yaitu pemaos (pembaca), pujangga (yang mengartikan), dan 2 orang pendukung. Pada hal ini, desainer ingin memasukan unsur *story telling* tradisional Lombok yaitu pepaosan karena melihat semakin sedikitnya minat pemuda-pemudi yang masih mau menjalankan tradisi ini. Penerapan konsep pepaosan dapat dilihat dari gambar dibawah ini.

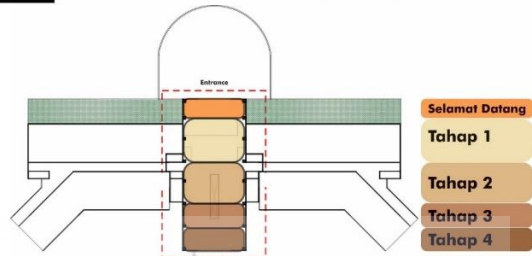


Gambar 3. Penerapan Konsep Pepsan

Mandalika, sebagai lokasi utama kawasan resort hotel pun juga merupakan investasi pariwisata berpotensi tinggi. Sebuah Legenda Putri Mandalika yang ada disekeliling masyarakat menggambarkan kehidupan masyarakat Lombok suku Sasak seperti adanya desa Sade, yaitu desa yang masih mempertahankan tradisi asli suku Sasak, dan berbagai macam adat tradisi seperti kain tenun, tradisi Nyale, upacara-upacara adat lainnya.

Pada Legenda Putri Mandalika, diceritakan bahwa terdapat Putri Mandalika yang cantik dan rupawan serta baik hatinya. Sehingga banyak pemuda-pemuda yang ingin menarik perhatiannya dan melamarnya. Namun, Putri Mandalika melihat adanya potensi kerusakan yang begitu luar biasa di Lombok jika dia hanya memilih satu dari sekian banyak pemuda. Sehingga, pada pertemuan yang dia rencanakan, Putri Mandalika tidak memilih siapapun melainkan dia menyebarkan diri ke laut lepas. Masyarakat mempercayai bahwa Putri Mandalika berubah menjadi cacing Nyale. Cacing Nyale merupakan binatang penyubur tanah, lezat dikonsumsi, dan memiliki khasiat baik lainnya. Sehingga, muncullah tradisi Bau Nyale atau berburu cacing Nyale yang hingga modern ini masih konsisten dilaksanakan oleh masyarakat Lombok.

Perancangan dilakukan dengan membagi cerita Legenda Putri Mandalika menjadi 4 bagian. Kemudian, 4 bagian cerita tersebut menjadi 4 area berbeda pada perancangan layout area *lobby* hingga *lobby lounge*. Berikut ini gambaran pembagian cerita dan penerapan pada layout.



Gambar 4. Penerapan Legenda Putri Mandalika



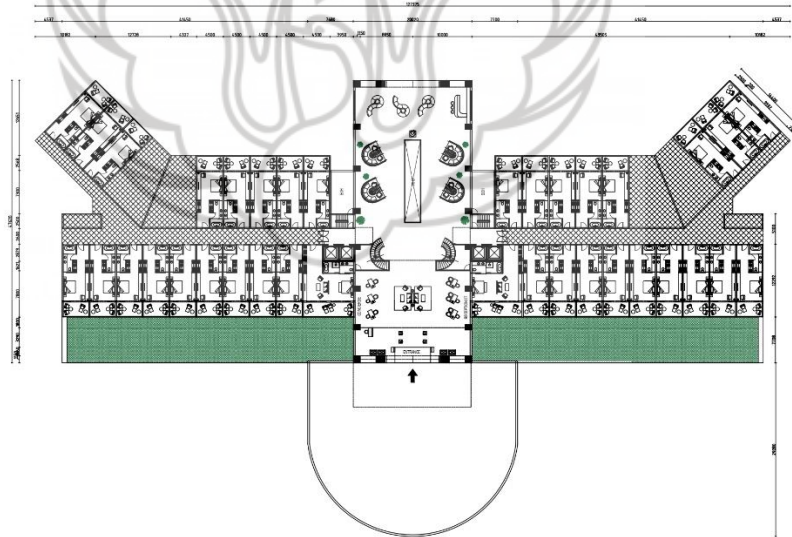
Gambar 5. Moodboard Perancangan

Penerapan *cinematic* pada perancangan interior terfokus pada penempatan pencahayaan yang dapat memunculkan kesan seperti saat menonton sebuah film di bioskop. Menyadari bahwa keindahan alam merupakan investasi utama dalam kegiatan berpariwisata, maka pada perancangan interior difokuskan pengguna untuk mendapatkan pengalaman merasakan alam sepenuhnya namun dengan cara yang modern.



Gambar 6. Desain area *lounge*

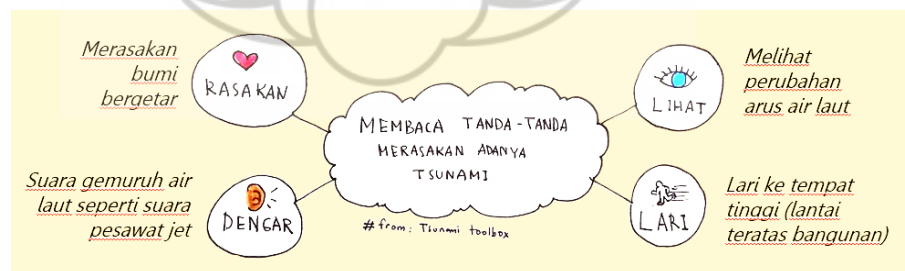
Pemandangan yang akan didapat oleh pengguna adalah kedua sisi area terbuka bangunan mengarah ke utara menghadap gunung Rinjani dan mengarah ke selatan menghadap pantai Kuta Mandalika. Sehingga dapat dilihat beberapa gambar diatas mengenai pemilihan warna yang relatif gelap, penerapan permainan pencahayaan yang kontras, dan detail-detail dinamis yang ingin ditonjolkan.



Gambar 7. Layout lantai 2 *main building*

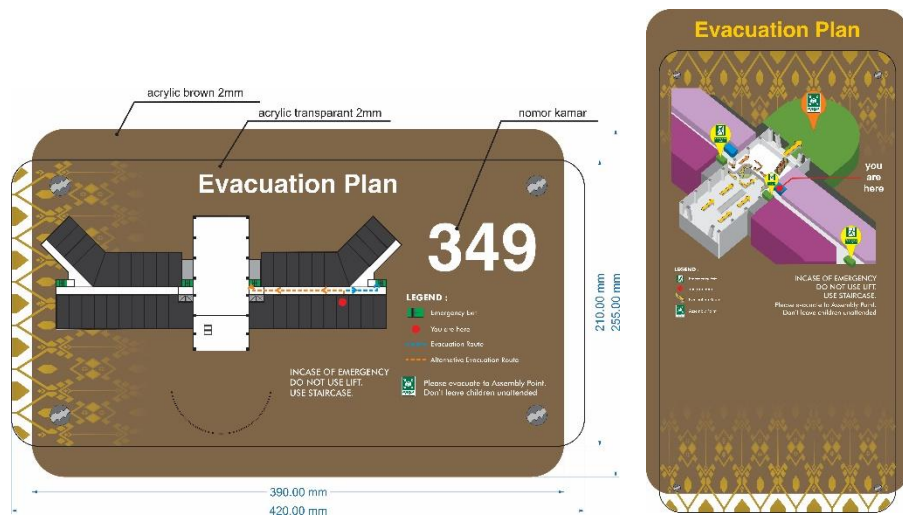
Perancangan layout didapatkan melalui analisis alternatif dari penilaian aspek efisien, aksesibilitas, dan kemudahan evakuasi. Pada bangunan yang berlokasi di daerah rawan gempa dan tsunami, bangunan yang di desain lebih dari 3 lantai memiliki potensi menjadi tujuan evakuasi (*assembly point*) pada saat bencana tsunami terjadi. Bencana alam tsunami merupakan bencana besar yang biasanya menelan banyak korban. Terdapat banyak bukti bahwa bangunan yang di desain dengan benar dapat bertahan dari banjir bergaya dorong tsunami. Hal ini dapat membuka kemungkinan bahwa evakuasi vertikal dapat menjadi alternatif yang efektif saat evakuasi horizontal keluar zona banjir tidak memungkinkan (FEMA 2008). Maka dari itu, perancangan interior juga akan berfokus pada penerapan sistem evakuasi vertikal dengan cara memaksimalkan fasilitas-fasilitas yang dapat memberi edukasi kepada para pengguna dan tamu hotel agar mereka selalu tanggap dan sigap jika suatu hari terjadi bencana.

Bencana alam Tsunami pada fokus utama perancangan adalah memiliki rentetan kejadian yaitu gempa - gempa besar - tsunami. Saat terjadi gempa, pengguna akan digiring untuk pergi ke area luas dan terbuka (evakuasi horizontal) untuk menghindari puing-puing bangunan yang berjatuh. Setelah itu, munculnya tanda-tanda tsunami, pengguna akan digiring masuk ke area bangunan dan naik (evakuasi vertikal) menggunakan tangga evakuasi yang telah tersedia menuju lantai teratas pada bangunan. Pada hal ini interior yang baik dapat membantu pengguna untuk tetap sigap dan mawas diri dalam melihat tanda-tanda bencana. Berikut ini adalah cara membaca tanda-tanda Tsunami yang terdapat dalam buku *Tsunami Ready Toolbox* oleh Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Indonesia.



Gambar 8. Tanda tanda Tsunami

Sehingga perencanaan layout interior akan menyesuaikan juga dengan rancangan arsiteturnya yang terbuka dengan cakupan penglihatan yang besar ke arah laut, penyediaan fasilitas seperti *sign system* dan *interactive screen* yang mengedukasi tentang cara menyelamatkan diri, dan pengadaan jalur evakuasi jika memungkinkan.



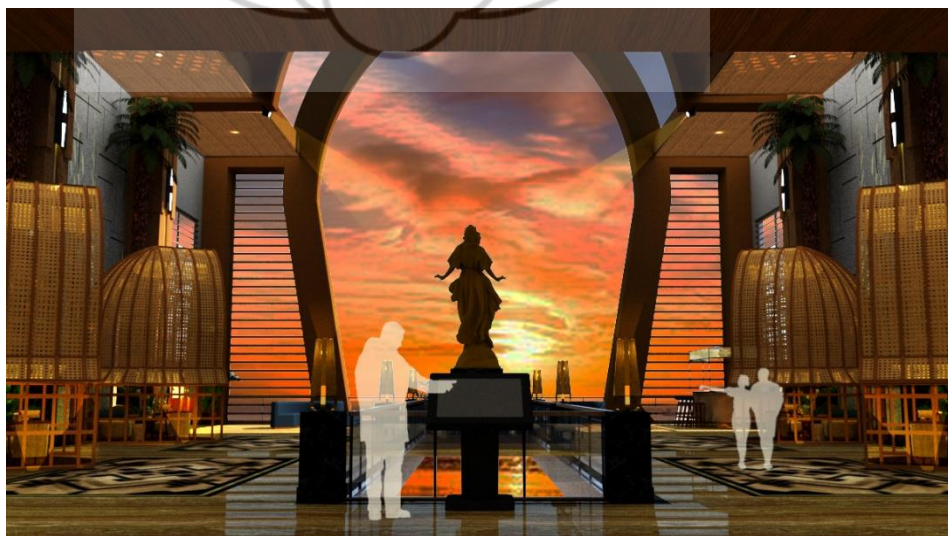
Gambar 9. Perancangan papan jalur evakuasi pada area unit (kiri) dan pada lift (kanan)

Perancangan interior bangunan ramah bencana sangat erat kaitannya dengan pemilihan materialnya. Sehingga layout *main building* ini dibagi berdasarkan tingkat aman dan dekat tidaknya dengan laut juga lokasi tangga evakuasi. Hal ini dilakukan sebab melihat sifat alami tsunami yang lebih bersifat “mendorong” bukan menggelombang dan dapat membawa puing-puing reruntuhan yang dapat berbahaya dan menyulitkan proses evakuasi. Sehingga, terdapat perbedaan gaya tiap area yang didesain yaitu, pada area masuk yaitu utara dianalisis memiliki tingkat aman yang lebih tinggi dari area lounge (selatan/ dekat dengan laut) maka area ini termasuk area aman untuk memasukan furniture dan dekorasi yang berornamen. Sedangkan pada area lounge, dapat dibayangkan jika pada saat terjadi tsunami, pengguna akan berlari menuju tangga evakuasi (berlokasi di pusat bangunan), maka fokus utama yaitu membantu proses evakuasi tersebut diterapkan melalui pemilihan furniture maupun elemen desain yang bersih dari sudut-sudut tajam yang dapat melukai manusia; desain yang modern dan minim ornamen. Selain itu peniadaan ornamen maupun lampu yang menggantung dilakukan karena berbahaya dan dapat melukai manusia. Sehingga fokus pencahayaan mayoritas dari dinding (*wall lamp*), dan lantai (*floor lamp*). (lihat Gambar 6)



Gambar 10. Area *entrance* dan *lobby main building* lantai 2

Area *entrance* hingga *lobby* dirancang sangat dinamis, seperti pada tahapan cerita pertama yaitu yang menceritakan tentang kecantikan seorang Putri Mandalika. Terdapat 4 patung selamat datang yang merupakan penggambaran tradisi pelepasan yang memiliki arti bahwa memasuki kawasan *main building* tamu hotel akan diceritakan kisah tentang putri Mandalika. Pada area ini perancangan banyak menempatkan ornamen dan dekorasi yang melingkar dan meliuk menggambarkan keindahan dan kedinamisan seorang wanita. Penggunaan warna yang relatif gelap mengambil inspirasi dari baju adat suku Sasak yang mayoritas berwarna hitam atau gelap. Pada area *receptionist* dan *concierge*, terdapat *counter* duduk karena dapat memberikan kesan *hospitality* dan *service* yang tinggi mengingat hotel ini juga merupakan hotel berbitang 5 dan 5+.



Gambar 11. Area *lounge* lantai 2

Area *lounge* ini bercerita tentang sebagaimana pemuda pemudi datang dari seluruh area di Lombok (4 yang utama yaitu Lombok Utara, Selatan, Timur, Barat) untuk melamar Putri Mandalika. Area ini lebih modern jika dibandingkan dengan area *lobby-entrance* pertimbangan dari faktor keamanan dan evakuasi. Digambarkan dengan penempatan 4 *private lounge* berbentuk dari transformasi rumah adat suku sasak yang dapat dilihat langsung di desa wisata Sade. Pada lantai menggunakan material marmer alami dengan *point of interest* motif marmer potong yang terinspirasi dari tenun Subahnale bermotif anak panah, memiliki makna bahwa baiknya sebagai manusia kita dapat berperilaku jujur dan adil seperti anak panah yang jika dilesatkan tidak pernah meleset.

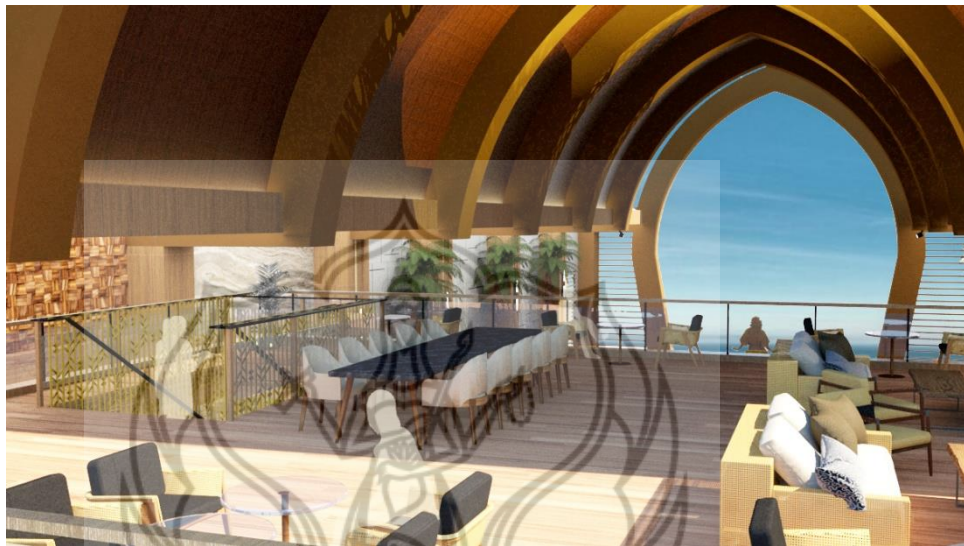
Kemudian pada area berikutnya bisa diartikan sebagai klimaks dari keseluruhan cerita. Putri Mandalika diceritakan tidak memilih satu pemuda melainkan Putri Mandalika loncat dan terjun ke arah laut. Hal ini digambarkan dengan memasukkan patung penggambaran seorang Putri Mandalika dengan menghadap ke arah laut yang seperti ingin terjun. Patung ini menjadi ikon dari keseluruhan konsep seutuhnya.

Pada area paling selatan yaitu menceritakan tentang berubahnya Putri Mandalika menjadi cacing Nyale. Setelah kejadian ini, tradisi berburu cacing Nyale terus diadakan tiap tahunnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Penggambaran cacing Nyale pada area ini yaitu dari pemilihan sofa berbentuk melingkar seperti cacing. Pada area ini juga terdapat *mini bar* dengan desain yang sedikit melengkung juga.



Gambar 12. Area bar mezzanine 1

Pada area *bar* ini perancangan mengambil konsep kehidupan modern rakyat lombok. Area ini banyak menggunakan bentuk-bentuk yang bersih dan minim ornamen. Aspek tradisional yang ditonjolkan dalam area ini adalah penggunaan material rotan dan anyaman rotan yang dimodernkan dalam desain-desain furnitur. Pada area ini, penambahan akses dilakukan melihat potensi ruang yang besar sehingga penambahan akses ruang dilakukan dari area bar ke area lift dan tangga evakuasi lantai 3. Sementara itu, kebutuhan ruang dengan menambah tempat penyimpanan juga terpenuhi pada lantai dibawahnya.



Gambar 13. Area *bar lounge mezzanine 3*

Pada area ini, tidak jauh berbeda dengan area bar namun, yang difokuskan adalah penggunaan furnitur khusus *outdoor* karena melihat area ini sangat terbuka. Pada area ini, dirasa sulit untuk menambah akses yang mempermudah evakuasi sehingga yang dilakukan adalah memperluas tangga yang menghubungkan area ini dengan area *bar* lantai 3.



Gambar 15. Area tidur pada *Unit*



Gambar 14. Area kamar mandi pada *Unit*

Pada area ini kesan modern sangat terasa dari pemilihan furnitur, dan bentuk-bentuk yang organik namun tetap modern. Pemilihan warna tetap menggunakan warna gelap agar kontras dengan pemandangan. Pemilihan furnitur modern ini juga agar saat *maintaining* dan pembersihan dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Area kamar tidur memiliki *point of interest* pada bagian dinding dibelakang *bed*. Tenun Subahnale motif anak panah kembali dimasukkan untuk mempertahankan tema modern Lombok.

IV. Kesimpulan

Hotel dan resort sejatinya merupakan salah satu akomodasi yang dapat membantu kegiatan berpariwisata. Diperlukan adanya pemikiran kritis dan juga kreatif dari seorang desainer untuk dapat menjawab pernyataan masalah pada desain. Pada perancangan interior *main building* Paramount Beach-Resort Hotel ini terdapat ketidak sinambungan citra yang ingin diangkat oleh klien dan apa yang sebenarnya dibutuhkan dalam sebuah hotel resort. Sehingga penarikan keputusan dilakukan dengan menggunakan analisis *divergent-convergent* dan menghasilkan satu benang merah konsep keseluruhan.

Perancangan interior *main building* menggunakan gaya modern-kontemporer dengan tema Legenda Putri Mandalika. Konsep yang ditekankan dalam desain adalah *story telling* “Message from Beauty” yang disampaikan dengan cara *cinematic style*. Perancangan menggunakan banyak permainan lampu dengan pemilihan furnitur yang dapat membantu menonjolkan gaya, tema, dan konsep keseluruhan desain.

Bangunan dekat pantai yang lebih dari 3 lantai berpotensi untuk menjadi tempat berevakuasi atau *assembly point* ketika terjadi bencana gempa dan tsunami. Perancangan sistem manajemen bencana yang baik juga memerlukan perencanaan dalam menata ruang interiornya. Maka dari itu perancangan interior juga mempertimbangkan aspek manajemen bencana dari membuat strategi *evacuation plan*, perancangan *sign system* yang mudah dilihat/dibaca, tidak mudah rusak, dan berlokasi di titik-titik strategis. Papan *signage* petunjuk arah dipasang pada area dekat jalur evakuasi, *interactive screen* diletakan pada perpotongan utama area *lounge*, papan edukasi dan informasi *evacuation plan* diletakan pada area belakang kamar tidur dan lift. Sehingga desain dapat memenuhi kebutuhan akan estetika dan fungsi yang bersamaan dan saling berkesinambungan.

V. Daftar Pustaka

- FEMA. 2008. *Guidelines for Design of Structures for Vertical Evacuation From Tsunamis*. Redwood: Applied Technology Council.
- IDEO. 2012. *Design Thinking for Educators 2nd Edition*. New York: Riverdale.
- Prasetyo, T, and Heni Widyaningsih. 2018. *Manajemen dan Bisnis Perhotelan*. Yogyakarta: Explore.

