

**PERANCANGAN INTERIOR TRADITIONAL KONTEMPORER AMBON
DI THE NATSEPA HOTEL RESORT AMBON**

**JURNAL
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN**



Diajukan oleh
Isabella Nicole Tehupuring
NIM 1610184123

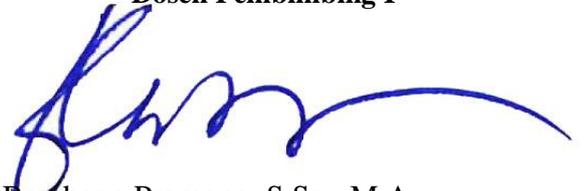
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

Artikel ilmiah berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR TRADITIONAL KONTEMPORER AMBON DI THE NATSEPA HOTEL RESORT AMBON diajukan oleh Isabella Nicole Tehupuring , NIM 1610184123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2021.

Dosen Pembimbing I



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

NIP: 19730830 200501 1 001

NIDN: 0030087304



PERANCANGAN INTERIOR TRADITIONAL KONTEMOORER AMBON DI THE NATSEPA HOTEL RESORT AMBON

Isabella Nicole Tehupuring¹, BAMBANG PRAMONO², DONNY ARSETYASMORO³

^{1,2,3}Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta; email:kabelitha@gmail.com

Abstract

The Natsepa Hotel Resort Ambon is third start Hotel and Resort with 31 rooms and located in Natsepa Beach at Natsepa Street No.36, Suli, Salahutu, and Center Maluku district. This hotel and resort has exterior views that overlook to the beach, which beautiful views from the balcony. The problem of The Natsepa Hotel Resort Ambon has not the unique characteristic that shows the Ambon icon, beginning from the exterior and interior buildings.

This aims designing to design of The Natsepa Hotel Resort Ambon interior that can give the facilities to stay with traditional modern atmosphere and natural of local material.

This interior design use of two parts, such as design process or design thinking by IDEO, that consist of discovery, interpretation, ideation, experimentation and design method consist of collecting data method and problem tracing, finding ideas and design developing, and choosing ideas evaluation.

This interior design of The Natsepa Hotel Resort Ambon consists of lobby, lounge, restaurant and presidential room with mixing of traditional culture with modern style.

Keywords: Interior, Hotel and Resort, Lobby, Lounge, Restaurant, Presidential Room, Tradisional Modern.

Abstrak

The Natsepa Hotel Resort Ambon yang berada di kawasan wisata pantai Natsepa Ambon merupakan hotel berbintang 3(tiga) dengan 31(tiga puluh satu) kamar ini berada di lokasi jalan Natsepa No 36, Suli, Salahutu, Kabupaten Maluku Tengah. Hotel dan resort ini memiliki *exterior views* yang menghadap ke arah laut, yang sangat indah bila dilihat dari balkon kamar. Permasalahan yang ditemukan dilapangan, yaitu belum terdapat adanya ciri khas yang menunjukkan ikon dari kota Ambon, mulai dari fasad bangunan hingga interior dalam bangunan The Natsepa Hotel Resort Ambon.

Perancangan ini bertujuan untuk merancang interior The Natsepa Hotel Resort Ambon yang dapat memberikan fasilitas menginap dengan suasana tradisional modern Ambon yang di dukung dengan berbagai material lokal. Pada perancangan interior ini menggunakan dua bagian utama yaitu proses desain atau diagram pola pikir desain menurut IDEO yang terdiri dari *discovery, interpretation, ideation, experimentation* dan metode desain yang terdiri dari metode pengumpulan data dan penelusuran masalah, pencarian ide dan pengembangan desain, serta evaluasi pemilihan ide.

Perancangan Interior pada The Natsepa Hotel Resort Ambon meliputi desain *lobby, lounge, restaurant dan presidential room* dengan menggunakan penggabungan antara budaya tradisional Ambon dengan gaya modern.

kunci: Interior, Hotel and Resort, Lobby, Lounge, Restaurant, Presidential Room, Tradisional Modern.

PENDAHULUAN

Industri pariwisata dapat diartikan sebagai sebuah himpunan bidang usaha yang menghasilkan barang atau jasa yang di perlukan oleh mereka yang melakukan perjalanan wisata, ruang lingkup industri pariwisata menyangkut berbagai sektor ekonomi. Adapun aspek-aspek yang tercakup dalam industri pariwisata adalah dalam bidang perhotelan. Bidang perhotelan adalah kategori yang luas dari bidang dalam industri jasa yang meliputi penginapan, *restaurant* perencanaan acara, taman hiburan dan transportasi. Industri pariwisata khususnya dibidang perhotelan merupakan bagian yang terbesar dalam menyediakan jasa, karena bidang ini diharuskan untuk selalu memenuhi dan

memuaskan keinginan tamu selama menginap. Setiap bagian yang ada dalam suatu hotel dituntut untuk memberikan pelayanan yang terbaik setiap harinya. Salah satunya adalah *concierge section* yang berada dibawah departemen *front office, conciergesection* bisa dikatakan sebagai kesan pertama tamu hotel ketika berkunjung., selanjutnya pengunjung akan meneruskan ke *restaurant* maupun *room*.

Hotel adalah salah satu jenis akomodasi yang menerapkan sebagian atau semua bagian untuk jasa fasilitas penginapan, fasilitator makanan dan minuman serta jasa lainnya bagi masyarakat umum yang di operasikan secara komersil (Parpostel, 1988).

Resort adalah tempat menginap yang mempunyai berbagai macam fasilitas khusus yang digunakan oleh wisatawan untuk kegiatan bersantai, berolahraga, dan berkeliling sambil menikmati keindahan alam yang ada di sekitar resort tersebut (Pendit, 1999).

Di Indonesia cukup banyak bermunculan hotel-hotel resort di sekitar kawasan wisata. Salah satu hotel dan resort yang akan dijadikan obyek penulis dalam penerapan perancangan desain interior adalah The Natsepa Hotel Resort Ambon. The Natsepa Hotel Resort Ambon yang berada di kawasan wisata pantai Natsepa Ambon merupakan hotel berbintang 3(tiga) dengan 31(tiga puluh satu) kamar ini berada di lokasi jalan Natsepa No 36, Suli, Salahutu, Kabupaten Maluku Tengah. Selain itu, hotel dan resort ini memiliki *exterior views* yang menghadap ke arah laut, yang sangat indah bila dilihat dari balkon kamar, dengan dua kelebihan tersebut maka The Natsepa Hotel Resort Ambon memiliki potensi untuk terus berkembang lebih baik lagi kedepannya, dan mampu bersaing dengan hotel-hotel resort lainnya, khususnya di kawasan wisata pantai Natsepa Ambon.

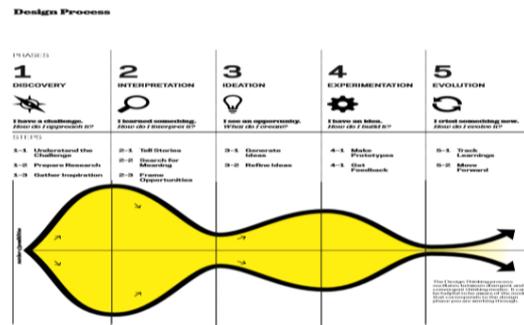
Pada kenyataan dilapangan yang masih ditemukan, terdapat beberapa kekurangan yang menjadikan permasalahan, yaitu belum adanya ciri khas yang menunjukkan ikon dari kota Ambon dalam hotel & resort tersebut. Mulai dari fasad bangunan hingga interior dalam bangunan The Natsepa Hotel Resort Ambon. Oleh karena itu, penulis menawarkan ide segar sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi tersebut. Penulis berharap dalam penyusunan Tugas akhir ini yang membahas tentang perancangan interior tradisional modern pada The Natsepa Hotel & Resort Ambon dapat menjadi salah satu solusi dalam membantu memecahkan permasalahan yang terjadi.

A. Metode Desain

Pada bagian metode desain ini, peneliti menyusun menjadi 2 bagian utama, diantaranya: proses desain atau diagram pola pikir desain dan metode desain. Hal tersebut akan dijelaskan lebih detail sebagai berikut:

1. Proses desain atau diagram pola pikir desain

Pada perancangan The Natsepa Hotel Resort Ambon, penulis akan menggunakan *design thinking* sebagai proses desain dan metode perancangan. Proses *design thinking* dikembangkan oleh IDEO dalam buku-nya yang berjudul "*Design Thinking for Educators, 2nd Edition*". Diagram dibawah ini merupakan fase tahapan dari proses *design thinking*.



Gambar 1. Proses pola pikir dan fase tahapan *Design Thinking* (Sumber: DEO, 2012)

Menurut IDEO (2012), dalam proses *design thinking* dibagi menjadi 5 langkah, diantaranya yaitu:

a. Discovery

Pada tahap *discovery* ini, merupakan proses *design thinking* awal untuk mempersiapkan data. Fokus dari tahap awal ini adalah mempersiapkan data-data obyek dan mengenali obyek. Persiapan data – data tersebut didapat 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

Tahap kedua yaitu *interpretation*, yang dimaksud adalah setelah terkumpulnya data-data obyek, tahap selanjutnya yaitu mengenali dan menemukan makna. Pada tahap ini diperlukan pola pikir mengerucut atau *convergent* dalam memilih data yang besar yang kemudian dianalisis menjadi satu fokus menuju tujuan yang detail.

c. Ideation

Tahap ke tiga adalah menemukan ide. Fokus dari tahap ini adalah menemukan ide-ide penyelesaian permasalahan. Pada tahap ini, pola pikir *divergent* digunakan dalam mengeksplorasi data dan mendapatkan ide sebanyak – banyaknya.

d. Experimentation

Pada tahap selanjutnya, yaitu mencoba dan mendapatkan *feed back*. Setelah ide-ide ditemukan dan dikembangkan, langkah selanjutnya memilih salah satu ide yang dapat menjawab permasalahan. Fokus dari proses ini adalah untuk mendapatkan *feed back* mengenai ide-ide yang sudah dikembangkan. *Feed back* dapat didapatkan dari orang-orang yang sudah berpengalaman dibidangnya, maupun dari pengguna melalui *sharing* dan percobaan langsung.

e. Evolution

Tahap terakhir dari proses *design thinking*, yaitu 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*.

Menurut IDEO (2012), pada diagram grafik proses *Design Thinking* menunjukkan kenaikan angka yang tajam dan menghasilkan bentuk yang relatif besar pada proses desain fase awal (fase *discovery* dan fase *interpretation*). Pada proses selanjutnya (fase *ideation* dan *experimentation*) menunjukkan kenaikan yang sedang sehingga bentuk yang dihasilkan relatif lebih kecil. Bentuk pada diagram ini menunjukkan bahwa pada proses awal fase *discovery* dan *interpretation* memiliki proses yang lebih luas dan mendalam. Sedangkan pada fase *ideation* dan *experimentation*, menunjukkan proses yang tidak terlalu luas dan mendalam. Namun, dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis akan menerapkan proses yang berbeda. Proses desain akan berfokus pada proses pencarian ide dan *development* (fase *ideation* dan *experimentation*), sedangkan pada proses mengenal dan mendalami data (fase *discovery* dan fase *interpretation*) akan memiliki 5 cakupan yang lebih sempit dan berada dipermukaan. Penulis akan berfokus pada proses pencarian ide dan *development design*.

2. Metode Desain

Metode desain merupakan cara atau langkah yang akan dilakukan dalam mendesain sesuatu. Pada perancangan The Natsepa Hotel & Resort Ambon, penulis akan menggunakan metode proses *Design Thinking* dari IDEO. Metode tersebut antara lain:

a. Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah merupakan metode dalam proses *discovery* dan *interpretation*. Metode yang digunakan adalah dengan mengumpulkan data dari obyek, dan melakukan studi kasus.

1) Mengumpulkan data dari obyek

Metode ini adalah cara untuk mendapatkan data mengenai objek. Dalam metode ini, penulis akan menggali sedalam-dalamnya mengenai perusahaan hotel dimulai dari sejarah, struktur perusahaan hingga standard yang sudah ada dan berlaku di setiap The Natsepa Hotel Resort Ambon.

2) Studi kasus metode

Metode ini bertujuan untuk melihat, merasakan, dan menempatkan diri sebagai pengguna hotel. Dalam pelaksanaan tugas akhir ini, metode yang akan dilakukan adalah dengan melakukan observasi. Sasaran observasi merupakan The Natsepa Hotel Resort Ambon ini sendiri. Diharapkan dengan metode ini, permasalahan yang muncul dapat menjadi landasan dalam merancang objek tugas akhir.

b. Metode pencarian ide dan pengembangan desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain merupakan metode dalam proses *ideation*. Pada tahap ini metode yang dilakukan dalam

mencari ide adalah dengan mempelajari data-data yang sudah dikumpulkan dengan tujuan agar dapat menemukan inspirasi dan ide segar. Terdapat dua hal yang harus dilakukan, diantaranya:

1) *Brainstorming*

Pada pelaksanaan tugas akhir ini, penulis akan melakukan metode *brainstorming* untuk pencarian ide. Metode *brainstorming* adalah cara cepat dalam menemukan gagasan ide karena metode ini mengasah pikiran untuk berfikir spontan. Setelah terkumpul gagasan-gagasan ide spontan ini akan di saring menggunakan *mind mapping*.

2) *Mind mapping*

Metode *mind mapping* merupakan media dalam memilah ide gagasan spontan yang berasal dari kegiatan *brainstorming*. Tujuannya yaitu agar mempermudah penulis dalam menelusuri data-data yang ada dan mengubahnya menjadi suatu gagasan ide yang dapat direalisasikan.

Setelah itu setelah dua hal tersebut dilakukan, langkah selanjutnya yaitu: pembuatan *moodboard* yang tersusun, *zoning*, gambar kerja, dan *modeling 3D* dilakukan untuk mengembangkan ide menjadi desain.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Ide

Metode evaluasi pemilihan ide merupakan metode dalam proses *experimentation*. Dalam metode ini terdapat dua tahapan, yaitu:

1) Memilih kriteria

Menurut Parshall, William (2001) dalam bukunya yang berjudul "*Problem Seeking 4th Edition*", menyatakan bahwa suatu desain dapat dinilai baik apabila dapat memenuhi beberapa aspek yaitu aspek *function* (fungsi), *form* (bentuk), *economy* (biaya), dan *time* (waktu). Beberapa aspek tersebut akan digunakan penulis sebagai kriteria dalam memilih alternatif ide dan desain.

2) Meminta *feedback*

Tujuan dari proses desain *experimentation* adalah untuk mendapatkan *feedback*. Metode yang akan dilakukan penulis adalah meminta *feedback* dari beberapa orang ahli baik dari dalam kampus maupun dari luar kampus. Adapun mendapatkan *feedback* juga akan menggunakan metode *vote atau voting* menggunakan media yang sangat dekat dengan masyarakat yaitu melalui media social.

B. PRA DESAIN

1. Tinjauan pustaka umum

a. Sejarah Hotel

Secara harfiah, kata hotel berasal dari kata "*hospitium*" dari Bahasa Latin yang memiliki arti ruang tamu. Namun kemudian kata tersebut mengalami proses perubahan pengertian dan untuk membedakan antara *Guest House* dengan *Mansion House* (rumah besar) yang berkembang pada saat itu, maka rumah-rumah besar tersebut di beri istilah *HOSTEL*.

b. Jenis Hotel

Menurut Tarmoezi, Trizno (2000), Berdasarkan lokasinya, hotel dapat dikelompokkan sebagai berikut: *City Hotel, Residential Hotel, Resort Hotel, Motel (Motor Hotel)*

c. Pengertian Resort

Secara umum terdapat banyak kajian mengenai pengertian resort sebagai berikut: Resort adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya (MENHUB, 1978).

d. Resort

Berdasarkan letak dan fasilitasnya Lowson (1995), resort dapat diklasifikasikan sebagai berikut: *Mountain Resort Hote, Health Resort and Spa, Beach Resort Hotel, Marina Resort Hotel, Rural Resort and Country Hotels.*

e. Karakteristik Resort

Menurut Kurniasih (2009) terdapat karakteristik khusus yang dimiliki oleh jenis resort hotel dengan hotel yang lainnya, yaitu: lokasi, fasilitas, arsitektur dan suasana, segmen pasar.

f. Klasifikasi Resort dan Hotel

Kriteria klasifikasi hotel di Indonesia secara resmi telah diatur oleh pemerintah pusat. Menurut Surat Keputusan Direktorat Jendral Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi **No-22/U/VI/1978 tertanggal 12 Juni 1978**, sebuah hotel dinilai dari bintangnya.

2. Tinjauan khusus

a. Tradisional kontemporer Ambon Maluku

Gaya desain interior kontemporer untuk sebuah seni bangunan berkembang pesat pada tahun 1940-1980an. Kata kontemporer sendiri bisa diartikan sebagai sesuatu yang mengikuti perkembangan jaman, ditandai dengan perubahan desain yang selalu berusaha menyesuaikan dengan tren yang terjadi saat ini. Perubahan desain itu terlihat dari perubahan bentuk, tampilan, jenis material, proses pengolahan, dan teknologi yang digunakan. Desain arsitektur desain ini lebih kompleks, inovatif, variatif dan fleksibel.

Gaya desain interior kontemporer lebih memilih untuk tidak membawa dan mempertahankan kesan dan ciri gaya desain interior pada era sebelumnya. Kenyataannya, interior kontemporer lebih memilih untuk menunjukkan diri dan tampil dalam "kedewasaan" masa sekarang. Dan di sisi lain, desain interior kontemporer juga tidak menampilkan kesan futuristik atau masa depan.

Gaya lama yang diberi label kontemporer akan menghasilkan suatu desain yang lebih segar dan berbeda. Kontemporer juga menyajikan kombinasi gaya, seperti kotemporer tropis, klasik kontemporer, rustic kontemporer, dan lainnya.

1) Pencahayaan Yang Terang Disetiap Sudut Ruang

Desain interior modern kontemporer, ruangan dibuat terbuka dan terang dengan memasukkan cahaya alami ke dalam ruangan. Menggunakan material kaca sebagai pengganti dinding, jendela besar transparan, dan skylight untuk membawa masuk cahaya alami ke dalam ruangan.

Bentuk jendela yang lebih besar dan transparan salah satu hal yang bisa sobat terapkan dengan mudah dan lebih banyak juga merupakan ciri arsitektur kontemporer. Jendela biasanya diletakkan pada posisi yang unik. Jika Anda menyukai cahaya alami dan sangat menyukai pemandangan, arsitektur kontemporer dapat menjadi pilihan. Namun, jika Anda sangat memperhatikan privasi dan berencana untuk membangun rumah di perkotaan di mana ada tetangga di dekatnya, perlu diperhatikan mengenai penempatan jendela.

2) Menggunakan Warna Netral Seperti Hitam, Abu, Putih

Penggunaan warna pada gaya desain interior kontemporer didominasi dengan warna netral seperti abu-abu, cokelat, hitam, dan putih. Penggunaan warna-warna ini untuk elemen interior seperti dinding, lantai, plafon. Butuh keterampilan khusus untuk memadukan warna-warna tersebut pada setiap ruangan agar menciptakan suatu keindahan. Perpaduan warna antara dinding, lantai, plafon dengan warna pada furnitur dan dekorasi harus disesuaikan dengan konsep yang sangat matang serta disesuaikan juga dengan bentuk furnitur yang akan digunakan.

Menambahkan sedikit percikan warna terang pada konsep interior desain kontemporer ini akan menimbulkan kesan ceria. Saran Vira sisakan sedikit ruang untuk warna yang cerah pada aksesoris dan perabotan ruangan. Imajinasi sobat bisa diasah lho untuk membuat ruangan terlihat lebih kreatif sehingga memberikan keindahan yang mencolok pada ruangan.

3) Material Yang Digunakan Berbahan Alami Seperti Kayu, Batu Alam

Material yang digunakan pada desain kontemporer yaitu kebanyakan terbuat dari bahan alami. Bahan seperti kayu, batu alam, slate, jati, cotton, wool, dan lainnya dengan bentuk yang disesuaikan dengan tren jaman sekarang, kesan alami dan transparan adalah ciri karakteristik desain interior kontemporer.

Tidak hanya untuk mempertegas kesan alami namun desain interior kontemporer ini juga sebenarnya punya makna yang memperhatikan lingkungan agar kealamian yang dihasilkan tidak dibuat-buat. Biasanya desain interior kontemporer

ini menerapkan sistem *Ecohousing* yang merupakan sebuah karakteristik yang kerap digunakan dalam arsitektur kontemporer.

4) Dekorasi Simple, Sederhana Dan Memiliki Fungsional Yang baik

Dekorasi yang digunakan pada gaya desain kontemporer memiliki ciri khas yang menarik. Gaya desain perabotannya memberikan kesan yang simpel dan sederhana pada tampilannya. Dekorasi ruangan yang menghiasi ruangan biasanya menggunakan barang etnik dan tradisional, atau kerajinan seperti lukisan abstrak, piring kuno, tanaman, ukiran handmade, karpet bulu, dan lain sebagainya.

Bentuk juga menjadi unsur yang dominan bisa sobat terapkan sebagai dekorasi dengan kesan sederhana dari interior kontemporer ini lho. Desain interior kontemporer cenderung menjauhi kebiasaan dengan bentuk monoton seperti garis lurus dengan lebih sering menggunakan garis melengkung sebagai gantinya. Dalam beberapa contoh, sebuah dekorasi ada yang seluruhnya dikonsepsi dan dirancang dengan garis lengkung. Dalam contoh lain, ada pula yang dirancang dengan menggabungkan garis melengkung dan garis lurus.

Penggunaan garis lengkung juga memungkinkan terciptanya bentuk ruang lain selain kubus. Dalam arsitektur kontemporer, yang akan dilihat yaitu berupa bangunan dalam bentuk bulat. Saat desain interior kontemporer menggunakan garis lurus, akan tercipta komposisi ruang yang lebih unik. Kombinasi pada ruang ini memungkinkan terciptanya ruang interior yang lebih hidup dengan *layout* yang tidak biasa. Jika sobat menyukai sesuatu yang berbeda, desain interior kontemporer adalah pilihan yang cocok untuk Anda.

5) Bersifat Open Plan, Yaitu Menyatukan Semua Ruang Dalam Hunian

Rumah bergaya kontemporer tampil dengan ciri menyatukan semua ruangan dalam hunian. Tidak ada batas antara ruangan yang satu dengan yang lainnya adalah konsep open plan untuk gaya ini. Sebuah denah terbuka menjadi karakteristik ikonik untuk rumah bergaya kontemporer ini.

Dalam penerapan open plannya ini tentu tidak luput dari salah satu ciri desain kontemporer yaitu penggunaan atau permainan garis lurus yang berulang baik dalam posisi vertikal maupun horizontal. Elemen garis ini dapat sobat peroleh dari furniture dan bukaan yang menjadi batas kabur antara ruangan yang satu dengan yang lainnya.

6) Dipadukan Dengan Teknologi Berotomatis

Gaya desain interior kontemporer lebih memilih untuk tidak membawa dan mempertahankan kesan dan ciri gaya desain interior pada era sebelumnya. Hal ini nampak pada interior kontemporer lebih memilih untuk menunjukkan diri dan tampil dalam “kedewasaan” masa sekarang. Dan di sisi lainnya, desain interior kontemporer juga tidak menampilkan kesan futuristik atau masa depan.

Salah satu fitur futuristic dari desain interior kontemporer yaitu pengaplikasian teknologi. Sesuai dengan konsep yang mengikuti tren dan jaman di mana pada masa kini teknologi telah berkembang dengan pesat. Penggunaan remote yang dapat mengendalikan semua peralatan seperti membuka pagar otomatis, menutup gordyn otomatis, pendingin otomatis, pencahayaan yang bisa disesuaikan, sistem keamanan, serta lain sebagainya. Semakin berkembangnya zaman maka akan semakin berkembang pula gaya desain kontemporer yang memiliki sifat fleksibel ini.

Baileo merupakan hasil budaya Maluku yang dimanifestasikan dalam bentuk arsitektur. Pendirian sebuah baileo tentunya tidak dilakukan begitu saja, namun menurut aturan-aturan yang dianut dalam budaya Maluku, mulai dari pemilihan lokasi, pemilihan bahan, bentuk arsitektur hingga ornamen. Manusia sebagai makhluk berbudaya tidak berperilaku acak, namun menurut aturan yang disepakati dalam masyarakatnya.

a. Bentuk Baileo

Pada umumnya Baileo berbentuk rumah panggung/rumah berkolong, biasanya tidak berdinding, walaupun ada hanya setengah saja, setengahnya lagi dibiarkan terbuka. Konstruksi bangunan baileo yaitu bagian tangga dan dinding terbuat dari kayu, lantai terbuat dari papan, dan atap dari daun rumbia atau daun sagu. Menurut fungsinya, baileo tidak difungsikan sebagai bangunan hunian/rumah tinggal, melainkan sebagai bangunan umum sebagai tempat pertemuan atau musyawarah, dan sebagai tempat pelaksanaan berbagai upacara adat.

Bentuk arsitektur rumah panggung atau rumah berkolong merupakan bentuk arsitektur yang Pada umumnya Baileo berbentuk rumah panggung/rumah berkolong, biasanya tidak berdinding, walaupun ada hanya setengah saja, setengahnya lagi dibiarkan terbuka. Konstruksi bangunan baileo yaitu bagian tangga dan dinding terbuat dari kayu, lantai terbuat dari papan, dan atap dari daun rumbia atau daun sagu. Menurut fungsinya, baileo tidak difungsikan sebagai bangunan hunian/rumah tinggal, melainkan sebagai bangunan umum sebagai tempat pertemuan atau musyawarah, dan sebagai tempat pelaksanaan berbagai upacara adat

Baileo negeri Ihamahu (*Nurwaito Amapati*) disebut *Simaloa Peimahu*. Bangunan baileo ini mempunyai bentuk arsitektur rumah panggung, terbuat dari bahan kayu yaitu kayu *gufasa* dan kayu besi. Terdapat tiga pintu masuk pada bagian depan dan samping. Masing-masing pintu dilengkapi tangga yang terbuat dari kayu. Atap bangunan baileo terbuat dari daun sagu. Warna yang dominan pada baileo ini adalah warna merah, dengan hiasan pada tiang yang diukir dengan warna emas. Bangunan ini terakhir kali direnovasi pada tahun 2007.



Gambar 2. Baeleo Negeri Ihamahu
(Sumber: Dokumentasi Balar Ambon 2013)

C. PROGRAM DESAIN

1. Tujuan Desain

Tujuan dari perancangan desain ini adalah merancang interior The Natsepa Hotel Resort Ambon yang dapat memberikan fasilitas menginap dengan suasana tradisional modern Ambon yang di dukung dengan berbagai material local.

2. Fokus / Sasaran Desain

- Merancang interior The Natsepa Hotel Resort Ambon dengan mengangkat *local content* Ambon Maluku sebagai icon dalam perancangan interior
- Merancang interior The Natsepa Hotel Resort Ambon dengan membuat sirkulasi ruangan lebih baik.

3. Data

a. Deskripsi Umum proyek

The Natsepa Hotel Resort Ambon merupakan hotel resort yang berdiri tahun 2016 di jalan Natsepa No.36, Suli, Salahutu, Kabupaten Maluku Tengah, Maluku 97582. The Natsepa Hotel Resort Ambon bergerak dari perusahaan swasta kepemilikan pribadi. The Natsepa Hotel Resort Ambon di rancang sebagai icon kota ambon (suatu hotel yang mencerminkan budaya Ambon). Keberadaan The Natsepa Hotel Resort Ambon tak lepas dari wilayah Indonesia yaitu provinsi Maluku, di provinsi Maluku memiliki berbagai macam kota dengan seni tradisionalnya masing masing terutama kota ambon sendiri memiliki berbagai seni dan adat tradisional yang menarik dan biasa di terapkan dalam interior The Natsepa Hotel Resort Ambon.

D. PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN

1. Perumusan Masalah (*Problem Statement*)

- Bagaimana menciptakan suasana tradisional kontemporer ambon pada interior, yang dapat memberikan citra identitas hotel tersebut?
- Bagaimana merancang interior the natsepa hotel dengan menampilkan material local dengan konsep natural?

2. Ide Solusi Desain

Pada tahap ini peneliti menganalisis dan mengobservasi permasalahan yang terjadi terkait dengan lobby & lounge, restaurant dan Presidential room kemudian memberikan solusi dari permasalahan yang ditemukan

E. PENGEMBANGAN DESAIN

Dalam penelitian ini peneliti merangkum permasalahan yang dihadapi anggota baru yang pindah instrumen tiup di Satsik Mabes Polri dalam sebuah kerangka berfikir, yaitu:

1. Alternatif Desain (*Schematic Design*)

a. Suasana Ruangan

ALTERNATIF 1



Gambar 3. Alternatif 1 Suasana Ruang

ALTERNATIF 2



Gambar 4. Alternatif 2 Suasana Ruang

b. Gaya Dan tema perancangan

Kontemporer merupakan desain yang lebih maju, variatif dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, dan pengolahan material maupun pengolahan teknologi yang dipakai. Dari beberapa ciri desain kontemporer dapat ditandai dengan penerapan jendela besar pada dinding memberikan pencahayaan alami, serta void ditengah gedung magar pencahayaan alamai dapat merata ke dalam ruangan, penataan display yang lebih terbuka serta penggunaan material yang tidak dibatasi. Gaya konntemporer ini meskipun termasuk desain masa kini tetapi tidak menunjukkan desain futuristik, justru dalam perancangan interior dengan gaya kontemporer dapat kita temui beberapa unsur tradisional. Dalam perancangan The Natsepa Hotel menggunakan gaya tradisional kontemporer, dimana dengan gaya ini menunjukkan desain yang lebih fleksibel dan mengikuti trend masa kini, akan tetapi tidak menghilangkan unsur budaya yang akan di aplikasikan pada beberapa elemen dekoratif pada The natsepa hotel. Gaya tradisional akan di terapkan dalam penggunaan warna, teknik tradisional yaitu anyaman serta penggunaan material dalam ruangan.

Tema yang di angkat dari interior hotel ini yaitu golden of tradisional ambon, karena ambon

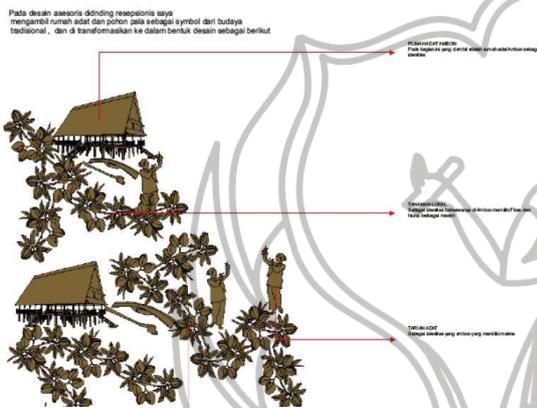
merupakan sebuah kota yang kaya akan budaya tradisional dan masih di lestarikan hingga sekarang, selain itu golden of tradisional ambon juga mampu mencerminkan suasana rung yang tradisional dan mampu memberikan kesan tersendiri bagi kostumer yang menginap didalam hotel.

c. Elemen Dekoratif



Gambar 6.

Penerapan Elemen Dekoratif dan skema warna



Gambar 7.

Kombinasi bentuk dari Transformasi Bentuk Adat Tradisional

d. Komposisi Material

Material yang digunakan secara keseluruhan mengekspos karakteristik asli material seperti semen aci, kayu dan kaca. Dinding didominasi dengan dinding semen aci. Pada area lobby digunakan dinding semen aci yang memberi kesan natural dan dipadukan dengan accesorist yang terbuat dari kayu, pada bagian kolom lobby menggunakan beton yang dicover mutiplek dengan finishing anyaman dan cat putih dop. Pada lantai menggunakan semen aci untuk menunjukkan nuansa natural. Plafond lobby akan didominasi dengan kayu yang dipadukan dengan aksen daun sagu sebagai atap, sedangkan untuk furnitur kursi lobby terdiri dari beberapa material antara lain kursi lounge menggunakan rotan pada dudukan dan sandaran dan pada dudukan juga nantinya akan



Buble Plan, Buble Plan Alternatif 2 dan Layout.

2) Alternatif Pembentuk Ruang

Pada tahap ini terdiri dari beberapa data diantaranya: rencana lantai, rencana plafond dan rencana dinding.

3) Alternatif Estetika Ruang

Pada tahap ini terdiri dari beberapa data diantaranya: furnitur custom, tabel jenis furniture fabrikasi dan alternative equipment.

4) Alternatif Tata Kondisi Ruang

Pada tahap ini terdiri dari beberapa data diantaranya: pencahayaan, perhitungan titik lampu, dan penghawaan.

2. Evaluasi Pemilihan Desain

Alternatif	Evaluasi
1. Alternatif Estetika Ruang	Alternatif estetika ruang diambil dari tema, gaya serta konsep dan di dukung dengan komposisi warna yang sesuai, serta material yang berdasarkan Efisiensi serta ketahanannya.
2. Alternatif Penataan Ruang	Alternatif penataan ruang dipilih berdasarkan pertimbangan efektivitas, aksesibilitas, serta mobilitas kostumer serta staff. Sirkulasi dipilih berdasarkan pertimbangan penyelesaian masalah yang memudahkan akses menuju ruang
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	Kriteria pemilihan elemen pembentuk ruang berdasarkan kemudahan perawatan, efisiensi serta kesesuaian dengan gaya dan tema yang telah ditentukan
4. Alternatif Pengisi Ruang	Alternatif pengisi ruang dipilih berdasarkan kriteria fungsi, <i>maintenance</i> serta estetika yang mendukung kesesuaian dengan tema dan gaya.
5. Alternatif Ruang	Alternatif tata kondisi ruang dipilih berdasarkan kriteria fungsional.

3. Hasil Desain

a. Render Perspektif



Gambar.8 Render Perspektif Lobby



Gambar.9 Render Perspektif Lounge



Gambar.10 Render Perspektif Presidential Room

b. Render Perspektif Manual

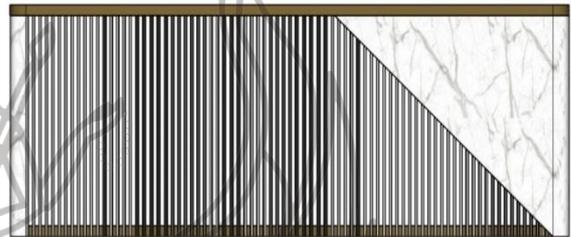


Gambar.11 Render Perspektif manual

c. Detail Khusus



Gambar 12.
Accesorist Dinding Lobby dan Kursi Restoran



Gambar 13. Meja Receptionis

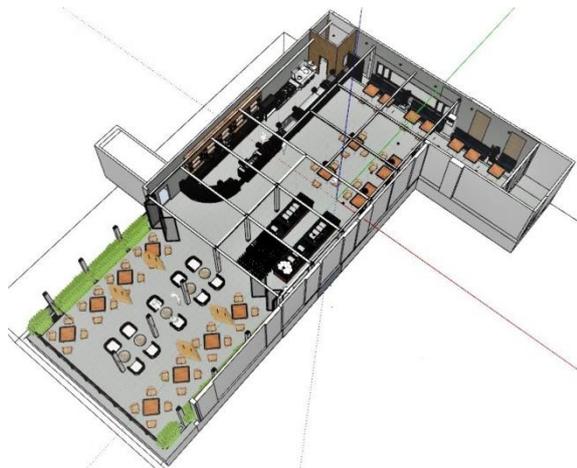


Gambar 14. Kursi Rotan Lounge

d. Aksonometri



Gambar 15. Aksonometri Presidential Room



Gambar 16. Aksonometri Restaurant



Gambar 17. Aksonometri Lobby

F. PENUTUP

1. Kesimpulan

Desain interior pada the natsepa hotel resort ini sengaja dibuat memiliki keterkaitan dengan budaya tradisional ambon. Seiring berkembangnya desain interior baik local maupun internasional, the natsepa hotel resort ambon, ini menginginkan desain interior dengan pengabungan budaya tradisional ambon didalam desain yang akan padukan dengan gaya kontemporer.

Area Lobby mengedepankan fungsi dan identitas dari The Natsepa Hotel Resort dengan mengedepankan nilai dari ragam material yang di gunakan dalam interior The Natsepa Hotel Resort. Area resto juga mengedepankan fungsi dan nilai estetika dari material alami, juga penerapan penghawaan alami di dalam ruang. Area presidential room mengedepankan fungsi dan nilai estetika dari tradisional ambon, juga mengedepankan kenyamanan di dalam ruang. Area lounge mengedepankan fungsi dan nilai estetika juga kenyamanan di dalam ruang.

Maka dari itu di buatlah desain interior bergaya tradisional kontemporer dengan memilih material yang berasal dari ambon dan mengambil konsep natural. Gaya tradisional di ambil didalam desain kali ini karena designer ingin memberikan

kesan tersendiri intuk costumer pada saat menginap di hotel the natsepa.

Area lobby mengedepankan fungsi dan identitas dari the natsepa hotel dengan mengedepankan nilai dan ragam material yang digunakan dalam interior the natsepa hotel , are resto juga mengedepankan fungsi dan nilai estetika dari material alami, juga penerapan penghawaan alami didalam ruang. Aea presidential suite room mengedepankan fungsi dan nilai estetika dari tradisional ambon, juga mengedepankan kenyamanan didalam ruang. Area lounge mengedepankan fungsi dan nilai estetika serta kenyamanan ruang.

2. Saran

- e. Hasil perancangan interior the natsepa hotel resort ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu memecahkan permasalahan yang ada di dalam interior hotel the natsepa.
- f. Dari hasil perancangan ini diharapkan mahasiswa desain interior dapat mengembangkan pemikiran dan kemampuannya untuk lebih terbuka tentang luasnya desain interior yang perlu banyak pemecahan permasalahan desain dengan memperhatikan berbagai factor yang ada didalamnya.

REFERENSI

- De van, c. v. (1991). *Ruang dalam Arsitektur*. Granmedia Pustaka Utama.
- Fagan, B. (1975). *In The Beginning: An Introduction To Archaeology*. Cambridge University Press.
- Gee, C. Y. (1988). *Resort Development and Management*. Watson-Guption Publication.
- Hidjaz, T. (2011). *Psikososial di Ruang Interior*. Itenas dan HDII.
- Hornby, A. S. (n.d.). *Oxford Learner's Dictionary of Current English*. Oxford University Press.
- IDEO. (2012). *Design Thinking for Educators Second Edition*. IDEO LCC.
- Inglis, Kim & Termansen, J. (2009). *Tropical Hotels*.
- Joseph, L.C. dan Rijoly, F. (2005). *Arsitektur Tradisional Maluku, Maluku Menyambut Masa Depan*. Lembaga Kebudayaan Daerah Maluku.
- Koentjaraningrat. (1993). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jambatan.
- Kurniasih, S. (2009). *Prinsip Hotel Resort*.
- Lawson. (1995). *Hotels and Resorts*. Butterworth-Heinemann.
- MENHUB. (1978). *Surat Keputusan Direktorat Jendral Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi*. Direktorat Jendral Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi.
- PARIWISATA, D. (1988). *Pariwisata Tanah air Indonesia*. Direktorat Jendral Pariwisata dan Kebudayaan.
- Parpostel, M. (1988). *Surat Keputusan Direktorat Jendral Pariwisata, SK Parpostel 1988*

- tentang *Pramuwisata* No.
KM94/HK103/MPPT1987. Direktorat Jendral
Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi.
- Pendit, N. S. (1999). *Ilmu Pariwisata*. Akademi
Pariwisata Trisakti.
- Pile, J. F. (2003). *Desain Interior*. New Jersey,
Pearson.
- Reznikoff, S. C. (1986). *Interior Graphic and Design
Standards*.
- Sahusilawane, Florence, M. H. (2008). *Aktualisasi
Nilai-Nilai Budaya Tradisional Dalam
Pembangunan Pariwisata Daerah Maluku*.
Balai Arkeologi Ambon.
- Tarmoezi, Trizno, H. M. (2000). *Profesional Hotel
Front Liner (Hotel Front Office)*. Kesaint
Blanc.
- Wattimena, L. (2009). *Rumah Adat Baileo
Interpretasi Budaya di Negeri Hutumuri
Kecamatan Lei Timur, Selatan Kota Ambon*.
Kapata Arkeologi.
- Wiradnyana, K. (2011). *Prasejarah Sumatera Bagian
Utara: Kontribusinya Pada Kebudayaan Kini*.
Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Zelnik, J. P. (1979). *Human Dimension & Interior
Space: A Source Book of Design Reference
Standards*. London: The Architectural Press.

