



TUGAS AKHIR - RI141501

## DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERANAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)

HANA KHAIRUNNISA  
NRP 3813100023

Dosen Pembimbing:

Anggri Indraprasati, S.Sn., M.Ds.,

NIP: 19710819 200112 2 001

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2017







FINAL PROJECT - RI141501

**HOTEL TENTREM SEMARANG INTERIOR DESIGN WITH PERANAKAN  
CHINESE CULTURE CONCEPT (APPLYING WAYANG POTEHI TO  
HOTEL INTERIOR)**

**HANA KHAIRUNNISA**  
NRP 3813100023

Advisor:

Anggri Indraprasati, S.Sn., M.Ds.,

NIP: 19710819 200112 2 001

INTERIOR DESIGN DEPARTMENT

Faculty of Civil Engineering and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology

Surabaya 2017

**LEMBAR PENGESAHAN**

**DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP  
BUDAYA PERANAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI  
PADA INTERIOR HOTEL)**

**TUGAS AKHIR**

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada  
Departemen Desain Interior  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**HANA KHAIRUNNISA  
NRP 3813100023**

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :



**Angгри Indraprasti, S.Sn. M.Ds.  
NIP 19710819 200112 2001**



**SURABAYA**

**JULI 2017**

# **DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERANAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)**

Nama Mahasiswa : Hana Khairunnisa  
NRP : 3813100023  
Dosen Pembimbing : Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.,

## **ABSTRAK**

Kota metropolitan terbesar ke-lima setelah Jakarta, Surabaya, Medan dan Bandung, juga ibukota dari provinsi Jawa Tengah, yaitu Semarang, mempunyai potensi yang besar dalam perkembangan ekonomi. Hotel Tentrem ini merupakan hotel bintang lima dengan sasaran segmen menengah ke atas berada di segitiga emas di Kota Semarang oleh pengembang, mencakup Jl Gajahmada- Jl Pemuda- Jl Pandanaran hingga bertemu di kawasan Simpang Lima Semarang. Berawal dari isu belakangan ini, yaitu budaya membedakan suku dan ras menjadi salah satu ide untuk mencari hasil kebudayaan Tionghoa yang sudah terakulturasi dengan etnis pribumi (peranakan Tionghoa-Jawa). Wayang Potehi merupakan wayang asal Tionghoa pertama sebelum Wayang Thithi yang dibawa oleh Tionghoa dan dilestarikan di pulau Jawa. Namun sayangnya, tidak banyak orang Indonesia bahkan keturunan Tionghoa-pun kenal dengan wayang yang mempunyai banyak cerita moral, dan mempunyai nilai sejarah bangkitnya budaya Tionghoa pada Indonesia.

Keanekaragaman budaya di Semarang, terutama Tionghoa sangatlah menarik untuk dieksplor, karena pendatang di Semarang banyak berasal dari Tionghoa dibanding imigran lainnya, sehingga membentuk banyak hasil kebudayaan akulturasi antara kebudayaan Tionghoa dan kebudayaan Pribumi (Jawa). Salah satu bentuk akulturasi dan asimilasi budaya Cina yang dilahirkan di tanah Jawa adalah seni sastra dan wayang. Tugas akhir ini penulis akan banyak mengeksplor mengenai Wayang Potehi. Dari bentuk, dan warna *setting* Potehi dalam interior hotel dengan tujuan mengenalkan dan melestarikan kebudayaan Tionghoa-Jawa.

Kata kunci: Hotel Tentrem, Kebudayaan, Peranakan Cina, Wayang Potehi.

**TENTREM HOTEL SEMARANG INTERIOR DESIGN WITH  
PERANAKAN CHINESE CULTURE CONCEPT (APPLYING WAYANG  
POTEHI TO HOTEL INTERIOR)**

*Student Name* : Hana Khairunnisa  
*Student ID* : 3813100023  
*Advisor* : Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.,

**ABSTRACT**

*The biggest metropolitan city in Indonesia after Jakarta, Surabaya, Medan and Bandung, is also the capital city of Central Java, known as Semarang has great potential for the economic growth. Tentrem Hotel as a five-stars hotel with targeting middle upward segment located in central of the city by the developer included JL Gajahmada- Jl Pemuda- Jl Pandanaran and met on Simpang Lima Semarang region. Started from the recent issues, differentiating culture tribes and races become one of the ideas to find the results of Chinese culture that has already acculturated with ethnic indigenous (Peranakan between Chinese – Java). Wayang Potehi is the first chinese puppet before Wayang Thithi that carried by chinese and preserved in Java. Unfortunately, not many Indonesian people even the Peranakans didn't known the puppets that has a lot of moral story, and having historical value the rise of chinese culture in Indonesia.*

*The cultural variety in Semarang, especially chinese culture is magnificent to be explored, because the visitors in Semarang is dominant from chinese than the other immigrants. So as to form many results of culture acculturation between chinese and indigenous culture (Java). The ones form of acculturation and assimilation of chinese culture who was born in Java is the literature and puppets. In this final project, the writer is to explore about Wayang Potehi. From its shape, and the color setting of Potehis shows in the interior of hotel for the purpose introduce and preserving culture of Chinese-Javanese.*

*Keyword : Tentrem Hotel, Culture, Peranakan Chinese, Wayang Potehi*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillahirabbil'alamin penulis panjatkan kepada Allah SWT karena dengan segala karunia dan nikmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul Desain Interior Hotel Tentrem Semarang Dengan Konsep Budaya Peranakan Cina (Pengaplikasian Wayang Potehi Pada Interior Hotel) dengan sebaik-baiknya dan tepat pada waktunya. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir Jurusan Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Penyusunan laporan ini tidak mungkin akan selesai tanpa bantuan berbagai pihak, sehingga tidak lupa mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT beserta junjungannya Nabi Muhammad SAW. Dengan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan,
2. Kedua orang tua saya, kakak saya, dan adik saya yang selalu memberikan doa dan dukungannya,
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T., selaku ketua jurusan Desain Interior ITS Surabaya,
4. Ibu Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing selama Tugas Akhir berjalan,
5. Dosen penguji yang telah memberikan masukan dan komentar,
6. Karyawan divisi interior PT. Airmas Asri dan staff Hotel Tentrem Yogyakarta,
7. Ryan, Belinda, Della, Syifa, Muthia, Redy, dan kawan-kawan lainnya yang selalu ada dan memberi dukungan kepada saya,
8. Teman-teman interior 2013, dan 2014,
9. Seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini.

Dengan ini diharapkan agar laporan yang telah disusun penulis dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Surabaya, Juli 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR BAGAN .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.3.1 Tujuan .....	2
1.3.2 Manfaat .....	3
1.4 Ruang Lingkup .....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA, STUDI EKSISTING DAN STUDI PEMBANDING	
2.1 Hotel .....	5
2.1.1 Pengertian Hotel .....	5
2.1.1.1 Sejarah Hotel .....	6
2.1.2 Penggolongan Hotel .....	9
2.1.3 Klasifikasi Hotel .....	10

2.1.4	Aktifitas dan Fasilitas Hotel .....	16
2.1.4.1	Aktifitas .....	16
2.1.4.2	Fasilitas .....	17
2.1.4.3	Elemen Pembentuk Ruang .....	19
2.1.5	Organisasi Ruang Hotel .....	21
2.1.6	Standarisasi dan Kriteria Fasilitas Hotel Bintang Lima .....	22
2.2	Peranakan Cina	
2.2.1	Pengertian Peranakan Cina .....	25
2.2.2	Akulturasasi Etnis Tionghoa dan Jawa .....	28
2.2.2.1	Akulturasasi Batik Tradisional Jawa dengan Tionghoa .....	29
2.3	Wayang Potehi.....	34
2.3.1	Asal Mula Wayang Potehi .....	34
2.3.2	Pertunjukan Wayang Potehi .....	35
2.4	Karakteristik Dalam Desain Interior .....	38
2.4.1	Feng Shui .....	38
2.4.2	Warna .....	38
2.4.3	Ragam Hias Simbol .....	40
2.4.4	Arsitektur Khas Cina .....	42
2.4.4.1	Penekanan Horisontal .....	43
2.5	Utilitas Hotel .....	44
2.5.1	Pencahayaan .....	45
2.5.2	Penghawaan .....	46
2.5.3	Audio .....	47
2.6	Ergonomi dan Antropometri .....	47
2.7	Studi Objek .....	52
2.7.1	Corporate Identity .....	52
2.8	Studi Eksisting .....	54
2.9	Studi Perbandingan 1 .....	57

2.9.1 Corporate Identity .....	58
2.9.2 Jenis Kamar .....	58
2.9.3 Analisa Arsitektur .....	59
2.9.4 Analisa Interior .....	60
2.10 Studi Perbandingan 2 .....	61
2.10.1 Corporate Identity .....	61
2.10.2 Museum dan Galeri .....	61

### BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 Tahap Identifikasi Objek .....	63
3.2 Tahap Identifikasi Judul .....	64
3.3 Tahap Identifikasi Tujuan .....	64
3.4 Tahap Identifikasi Masalah .....	64
3.5 Tahap Pengumpulan Data .....	65
3.6 Tahap Analisa Data .....	66
3.7 Metode Desain .....	68

### BAB IV DATA DAN ANALISA

4.1 Data Hotel Tentrem .....	69
4.2 Studi Pengguna .....	70
4.2.1 Analisa Kegiatan Tamu .....	71
4.3 Studi Ruang .....	72
4.3.1 Lobby .....	72
4.3.2 <i>Bar and Lounge</i> .....	73
4.4 Hubungan Ruang .....	74
4.5 Identitas Hotel .....	75
4.5.1 Hotel Tentrem Jogjakarta .....	75
4.5.2 Hotel Tentrem Semarang .....	79
4.5.3 Standar Hotel Tentrem .....	79

4.5.4	Perencanaan Eksisting .....	79
4.5.4.1	Siteplan dan Denah Eksisting .....	81
4.6	Data Wayang Potehi .....	81
4.6.1	Data dan Analisa Wawancara .....	82
4.6.2	Hasil Survey .....	85
4.7	Konsep Desain .....	88
4.8	Aplikasi Konsep Desain pada Rancangan .....	89
4.8.1	Konsep Dinding .....	89
4.8.2	Konsep Lantai .....	89
4.8.3	Konsep Plafon .....	90
4.8.4	Konsep Penghawaan .....	90
4.8.5	Konsep Pencahayaan .....	91
4.8.6	Konsep Furnitur .....	92
4.8.7	Konsep Elemen Estetis .....	93

## BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1	Alternatif Layout .....	95
5.1.1	Alternatif Layout 1 .....	95
5.1.2	Alternatif Layout 2 .....	97
5.1.3	Alternatif Layout 3 .....	98
5.1.4	Pemilihan Alternatif Layout .....	100
5.2	Pengembangan Alternatif Layout Terpilih .....	101
5.3	Desain Area Terpilih 1 .....	103
5.3.1	Layout Area Terpilih 1 .....	103
5.3.2	Visualisasi Area Terpilih 1 .....	104
5.3.3	Elemen Estetis dan Detail Furnitur .....	106
5.4	Desain Area Terpilih 2 .....	109
5.4.1	Layout Area Terpilih 2 .....	109
5.4.2	Visualisasi Area Terpilih 2 .....	109

5.4.3	Elemen Estetis dan Detail Furnitur .....	111
5.5	Desain Ruang Terpilih 3 .....	112
5.5.1	Layout Ruang Terpilih 3 .....	113
5.5.2	Visualisasi Area Terpilih 3 .....	113
5.5.3	Elemen Estetis dan Detail Furnitue .....	116
 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		
6.1	Kesimpulan .....	117
6.2	Saran .....	117
DAFTAR PUSTAKA .....		xviii
LAMPIRAN .....		xix
BIODATA PENULIS .....		xx

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 City Hotel New York .....	7
Gambar 2.2 Tremont House Di Boston Dan Astor House, Ny .....	7
Gambar 2.3 Contoh Motel Di Nevada .....	8
Gambar 2.4 Perkawinan Baba Nyonya .....	26
Gambar 2.5 Contoh Pengaplikasian Langgam Peranakan Cina .....	27
Gambar 2.6 Contoh Pengaplikasian Langgam Peranakan Cina .....	27
Gambar 2.7 Contoh Pengaplikasian Langgam Peranakan Cina .....	27
Gambar 2.8 Batik Motif Cina .....	30
Gambar 2.9 Batik Motif Lasem .....	33
Gambar 2.10 Batik Motif Tokwi .....	33
Gambar 2.11 Wayang Potehi .....	34
Gambar 2.12 Tampil Wayang Potehi .....	35
Gambar 2.13 Skema Warna .....	39
Gambar 2.14 Ambient Lighting .....	43
Gambar 2.15 Accent Lighting .....	43
Gambar 2.16 Task Lighting .....	43
Gambar 2.17 Decorative Lighting .....	44
Gambar 2.18 Kinetic Lighting .....	44
Gambar 2.19 Antropometri Sarana Duduk Lobby Dan Lounge .....	46
Gambar 2.20 Antropometri Sarana Duduk Lobby Dan Lounge .....	47
Gambar 2.21 Antropometri Sarana Duduk Lounge .....	47
Gambar 2.22 Antropometri Sarana Tunggu Lobby .....	48
Gambar 2.23 Antropometri Meja Resepsionis Lobby .....	48
Gambar 2.24 Ergonomi Ruang Nyaman .....	49
Gambar 2.25 Ergonomi Ruang Nyaman .....	50
Gambar 2.26 Logo Hotel Tentrem Semarang .....	50
Gambar 2.27 Hotel Tentrem Semarang .....	51

Gambar 2.28 Foto Area Lobby.....	52
Gambar 2.29 Foto Area Resepsionis .....	52
Gambar 2.30 Foto Guest Room .....	53
Gambar 2.31 Foto Private Bar And Lounge.....	53
Gambar 2.32 Foto Area Masuk Gym .....	54
Gambar 2.33 Foto Ruang Ganti Dan Spa .....	54
Gambar 2.34 Foto Restoran All-Day Dining .....	55
Gambar 2.35 Logo Aman Summer Palace .....	56
Gambar 2.36 Foto Deluxe Suites Room.....	56
Gambar 2.37 Foto Deluxe Pavilion Room .....	56
Gambar 2.38 Foto Imperial Suite Room .....	57
Gambar 2.39 Foto Guestroom .....	57
Gambar 2.40 Foto Exterior Hotel .....	57
Gambar 2.41 Foto Lobby Hotel.....	58
Gambar 2.42 Denah Peranakan Museum .....	59
Gambar 2.43 Foto Exterior Museum Peranakan .....	60
Gambar 2.44 Foto Interior Museum Peranakan .....	60
Gambar 2.45 Foto Baju Adat Pernikahan.....	60
Gambar 2.46 Foto Display Nyonya Needlework Khas Peranakan Cina .....	61
Gambar 4.1 Gambar Alur Kegiatan Tamu Yang Menginap .....	72
Gambar 4.2 Alur Kegiatan Tamu Yang Tidak Menginap .....	73
Gambar 4.3 Diagram Alur Kegiatan Pada Lounge.....	73
Gambar 4.4 Matriks Hubungan Ruang .....	74
Gambar 4.5 Lokasi Hotel Tentrem Jogjakarta .....	75
Gambar 4.6 Gambar Lobby Hotel Tentrem Jogjakarta .....	76

Gambar 4.7 Gambar Lobby Hotel Tentrem Jogjakarta .....	77
Gambar 4.8 Gambar Area Resepsionis Hotel Tentrem Jogjakarta .....	77
Gambar 4.9 Gambar Lobby Hotel Tentrem Jogjakarta .....	78
Gambar 4.10 Gambar Bar Dan Lounge Hotel Tentrem Jogjakarta .....	78
Gambar 4.11 Logo Hotel Tentrem Semarang .....	79
Gambar 4.12 Lokasi Hotel Tentrem Semarang .....	79
Gambar 4.13 Alur Sirkulasi Eksisting .....	80
Gambar 4.14 Layout Setting Out Plan Ground Floor Hotel Dan Apartemen Hotel Tentrem Semarang .....	81
Gambar 4.15 Foto Interior Klenteng Hong Tiek Hian .....	85
Gambar 4.16 Foto Salah Satu Meja Di Ruang Doa Klenteng Hong Tiek Hian	86
Gambar 4.17 Foto Salah Satu Sudut Klenteng Hong Tiek Hian .....	86
Gambar 4.18 Foto Kain Motif 8 Dewa Dan Naga .....	87
Gambar 4.19 Foto Pakaian Dan Karakter Wayang Potehi .....	88
Gambar 4.20 Material Konsep Dinding .....	89
Gambar 4.21 Material Konsep Lantai .....	89
Gambar 4.22 Konsep Plafon .....	90
Gambar 4.23 Konsep Penghawaan .....	90
Gambar 4.24 Konsep Pencahayaan .....	91
Gambar 4.25 Konsep Furnitur .....	92
Gambar 4.26 Konsep Elemen Estetis .....	93
Gambar 5.1 Alternatif Layout 1 .....	95
Gambar 5.2 Sketsa Alternatif 1 .....	96
Gambar 5.3 Alternatif Layout 2 .....	97
Gambar 5.4 Sketsa Alternatif 2 .....	97

Gambar 5.5 Alternatif Layout 3 .....	98
Gambar 5.6 Sketsa Alternatif 3 .....	99
Gambar 5.7 Alternatif Layout 3 (Awal) .....	101
Gambar 5.8 Alternatif Layout 3 (Akhir) .....	102
Gambar 5.9 3D View Desain Awal .....	102
Gambar 5.10 Area Terpilih 1 .....	103
Gambar 5.11 View 1 Area Terpilih 1 .....	104
Gambar 5.12 View 2 Area Terpilih 1 .....	105
Gambar 5.13 Elemen Estetis Area Terpilih 1 .....	105
Gambar 5.14 Detail Elemen Estetis Terpilih 1 .....	106
Gambar 5.15 Furnitur 1 Area Terpilih 1 .....	106
Gambar 5.16 Detail Furnitur 1 Terpilih 1 .....	107
Gambar 5.17 Furnitur 2 Area Terpilih 1 .....	107
Gambar 5.18 Detail Furnitur 2 Terpilih 1 .....	108
Gambar 5.19 Area Terpilih 2 .....	108
Gambar 5.20 View 1 Area Terpilih 2 .....	109
Gambar 5.21 View 2 Area Terpilih 2 .....	109
Gambar 5.22 Gambar Karakter Wayang Potehi .....	110
Gambar 5.23 Elemen Estetis Area Terpilih 2 .....	110
Gambar 5.25 Furnitur 1 Area Terpilih 2 .....	111
Gambar 5.26 Detail Furnitur 1 Area Terpilih 2 .....	111
Gambar 5.27 Furnitur 2 Area Terpilih 2 .....	112
Gambar 5.28 Detail Furnitur 2 Area Terpilih 2 .....	112
Gambar 5.29 Ruang Terpilih 3 .....	113
Gambar 5.30 View 1 Ruang Terpilih 3 .....	113

Gambar 5.31 View 2 Ruang Terpilih 3 .....	114
Gambar 5.32 View 3 Ruang Terpilih 3 .....	114
Gambar 5.33 Elemen Estetis Ruang Terpilih 3 .....	115
Gambar 5.34 Detail El. Estetis Ruang Terpilih 3 .....	115
Gambar 5.35 Furnitur 1 Ruang Terpilih 3 .....	116
Gambar 5.36 Furnitur 2 Ruang Terpilih 3 .....	116

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Daftar sebagian simbolis Cina .....	40
Tabel 4.1 Kebutuhan Data untuk Analisa .....	69
Tabel 4.2 Identifikasi Tamu Hotel .....	71
Tabel 4.3 Kebutuhan Area Lobby Saat Kegiatan Penuh .....	73
Tabel 4.4 Kebutuhan Bar and Lounge Saat Kegiatan Penuh .....	74
Tabel 5.1 Weighted Objective Method .....	100
Tabel 5.2 Weighted Objective Method .....	100
Tabel 5.3 Weighted Objective Method Alternatif Terpilih .....	101

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 3.1 Alur Metodologi Desain .....	63
Bagan 3.2 Kata Kunci Metodologi Objek Desain .....	68

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I – RAB Area Resepsionis

Lampiran II – Gambar Kerja

1. Siteplan
2. Layout Eksisting
3. Denah Alternatif Terpilih Keseluruhan
4. Area Terpilih 1
5. Area Terpilih 2
6. Ruang Terpilih 3
7. Potongan Eksisting
8. Potongan Alternatif Terpilih Keseluruhan
9. Potongan Area Terpilih 1 (1)
10. Potongan Area Terpilih 1 (2)
11. Potongan Area Terpilih 1 (3)
12. Potongan Area Terpilih 1 (4)
13. Potongan Area Terpilih 2 (1)
14. Potongan Area Terpilih 2 (2)
15. Potongan Area Terpilih 1 (1)
16. Potongan Ruang Terpilih 3 (1)
17. Potongan Ruang Terpilih 3 (2)

## DAFTAR PUSTAKA

A Rutes, Walter and Richard Penner. 1985. **Hotel Planning and Design**. Architectural Press Ltd, New York.

Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. KM.3/HK.001/MKP.02,2002. Penggolongan Kelas Hotel.

Lawson, Fred. 1976. **Hotels, Motels, and Condominiums: Design, Planning, and Maintenance**.

Panero, Julius and Zelnik Martin. 1979. **Human Dimension and Interior Space**. New York: Whitney Library of Design

Knapp, Ronald. 2012. **The Peranakan Chinese Home Art and Culture in Daily Life**. Singapore: Turtle Publishing.

Hattrell, W.S. 1962. **Hotels, Restaurants, and Bars**. New York: Reinhold Publishing Corporation.

Wicaksono, Andie A, 2006. **Menata Interior Sesuai Feng Shui**. Jakarta: Penebar Swadaya.

Marlina, Endy. 2008. **Panduan Perancangan Bangunan Komersil**. Yogyakarta: ANDI.

Ngesti Lestari. 2005. **Suatu Kajian Historis Seni Pertunjukan Wayang Potehi di Semarang dan Perkembangannya**. Semarang: Jurnal Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Asmito. 1992. **Sejarah Kebudayaan Indonesia**. Semarang: IKIP Semarang Press.

Kuardhani, Hiwan. 2011. **Maecanas Potehi dari Gudo**. Penerbit: Isaacbook.

A.K, Ferry. 2010. **Mendalami Wayang Potehi**. Jakarta: Travel Club

(KURANG JURNAL DOSEN)



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Semarang merupakan kota metropolitan terbesar ke-lima setelah Jakarta, Surabaya, Medan dan Bandung, juga ibukota dari provinsi Jawa Tengah ini mempunyai potensi yang besar dalam perkembangan ekonomi. Menurut salah satu lembaga survei, dikatakan bahwa Semarang akan menjadi tempat terbaik untuk tinggal di tahun 2019. Oleh karena itu, maraknya pembangunan hotel dan apartemen selain untuk tempat singgah dan tinggal juga bisa berinvestasi jangka panjang. Salah satu hotel di Semarang yang sedang memajukan bisnis hotel dan apartemen, akan digabung dengan Mall di dalamnya.

Hotel Tentrem ini merupakan hotel bintang lima dengan sasaran segmen menengah ke atas berlogo bunga teratai dibangun dengan kapasitas 216 kamar dengan tipe *deluxe*, *premier*, *executive*, dan *president suite*. Berada di kawasan segitiga emas di Kota Semarang, mencakup Jl Gajahmada- Jl Pemuda- Jl Pandanaran hingga bertemu di kawasan Simpang Lima Semarang.

Keanekaragaman budaya di Semarang, terutama Tionghoa sangat menarik untuk dieksplor, karena pendatang di Semarang banyak berasal dari Tionghoa. Akibat dari banyaknya pendatang membentuk hasil budaya akulturasi antara kebudayaan Tionghoa dan kebudayaan Pribumi (Jawa). Salah satu bentuk akulturasi budaya Cina yang dilahirkan di tanah Jawa adalah seni tekstil, seni sastra dan wayang, yang dikenal sebagai Wayang Potehi dan berkembang menjadi Wayang Thithi. Eksistensi Wayang Potehi di Indonesia sayangnya sudah mulai tertinggal, karena Wayang Potehi hanya berkembang di daerah tertentu.

Kesimpulannya, Hotel dan Apartemen Tentrem sebagai salah satu landmark di Semarang menyediakan hotel untuk tamu segmen menengah ke atas sebagai objek Tugas Akhir dan akan mendesain yang lebih sesuai dengan latar belakang sejarah hasil kebudayaan kota Semarang, yaitu Wayang Potehi. Dengan konsep ini



diharapkan dapat mengembangkan dan mewujudkan fasilitas hotel yang sesuai dan memberi pengalaman baru bagi pengguna.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mendesain hasil studi akulturasi budaya Tionghoa – Jawa (Wayang Potehi) yang dapat menciptakan suasana khas pada Hotel Tentrem?
2. Bagaimana menciptakan interior yang dapat diterima dengan semua etnis bagi pengguna Hotel Tentrem?
3. Bagaimana mewujudkan alur sirkulasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna Hotel Tentrem?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

### **1.3.1 Tujuan**

1. Menciptakan suasana dan imej hotel yang diambil dari potensi Wayang Potehi.
2. Dapat menyesuaikan langgam akulturasi budaya Oriental dengan budaya lokal yang dapat menyesuaikan masyarakat modern dalam segi desain upaya meningkatkan kebudayaan setempat.
3. Menciptakan desain interior hotel yang dapat memberikan kenyamanan kepada pengelola maupun pengunjung hotel.

### **1.3.2 Manfaat**

#### **Bagi Hotel Tentrem Semarang**

1. Menampilkan desain interior yang baru yang dapat meningkatkan daya saing terhadap hotel lainnya.
2. Dapat melestarikan dan menunjukkan budaya Peranakan Cina dan Wayang Potehi kepada pengunjung hotel.

#### **Bagi Pengunjung Hotel Tentrem Semarang**

1. Memberikan pengalaman yang baru bagi pengunjung.



2. Menambah pengetahuan tentang budaya Peranakan Cina dan Wayang Potehi.

#### **Bagi Mahasiswa**

1. Menambah ilmu dan pengetahuan tentang hotel, klasifikasi, dan hasil kebudayaan Cina dan Jawa.
2. Menambah kemampuan tentang mendesain hotel yang sesuai dengan kebutuhan dan standard.
3. Menambah kemampuan dalam menyelesaikan masalah dalam bidang interior.

#### **1.4 Ruang Lingkup**

1. Desain interior meliputi area *lobby*, area *lounge*, dan *guestroom*.
2. Mengaplikasikan Feng Shui hanya pada warna elemen interior.
3. Mengaplikasikan motif baju pada karakter Wayang Potehi.



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, STUDI EKSISTING DAN STUDI PEMBANDING

#### 2.1. Hotel

##### 2.1.1 Pengertian Hotel

Hotel adalah suatu bentuk bangunan, lambang, perusahaan atau badan usaha akomodasi yang menyediakan pelayanan jasa penginapan, penyedia makanan dan minuman serta fasilitas jasa lainnya dimana semua pelayanan itu diperuntukan bagi masyarakat umum, baik mereka yang bermalam di hotel tersebut ataupun mereka yang hanya menggunakan fasilitas tertentu yang dimiliki hotel itu. Pengertian hotel berdasarkan beberapa definisi menurut para ahli:

Menurut Sulastiyono (2011:5), hotel adalah suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus.

Menurut kamus Oxford, *The advance learned's Dictionary* adalah "*Buildig where meals and rooms are provided for travelers.*" (bangunan (fisik) ang menyediakan layanan kamar, makananan, dan minuman bagi tamu.)

Menurut *The American Hotel and Motel Association* (AHMA) sebagaimana dikutip oleh Steadmon dan Kasavana: *A hotel may be defined an estiblishment whose primary business is providing lodging facilities for the general public and which furnishes one or more of the followingservices, uniformed services, laundering of linens and use of furniturs.* (Hotel dapat didefinisikan 13 sebagai sebuah bangunan yang dikelola secara komersial dengan memberikan fasilitas penginapan untuk umum dengan fasilitas pelayanan makan



dan minum, pelayanan kamar, pelayanan barang bawaan, pencucian pakaian dan dapat menggunakan fasilitas atau perabotan dan dapat menikmati hiasan-hiasan yang ada di dalamnya.)

Pengertian hotel menurut SK Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No. KM 37/PW. 340/MPPT-86 dalam Sulastiyono (2011:6), adalah "Suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman, serta jasa penunjang lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial. Hal senada juga dipaparkan oleh American Hotel and Association ia mengungkapkan bahwa hotel merupakan suatu tempat yang sengaja disediakan untuk tujuan penginapan, makan dan minum, serta pelayanan lainnya yang ada berupa fasilitas hotel lainnya. Berdasarkan SK Menparpostel RI No. PM/PW 301/PHB-77 hotel dibagi menjadi beberapa macam, diantaranya:

- a. Hotel berbintang 1 (satu)
- b. Hotel berbintang 2 (dua)
- c. Hotel berbintang 3 (tiga)
- d. Hotel berbintang 4 (empat)
- e. Hotel berbintang 5 (lima)

Berdasarkan definisi para ahli diatas maka penulis menyimpulkan bahwa hotel adalah sebagai suatu usaha jasa yang merupakan sarana pendukung kegiatan pariwisata, dimana pengelolaannya dilakukan secara professional dan didukung oleh tenaga kerja yang memiliki keterampilan baik dalam bidang perhotelan.

#### **2.1.1.1 Sejarah Hotel**

Hotel berasal dari kata hostel, konon diambil dari bahasa Perancis kuno. Bangunan publik ini sudah disebut-sebut sejak akhir abad ke-17. Maknanya kira-kira, "tempat penampungan buat pendatang" atau bisa juga "bangunan penyedia pondokan dan makanan untuk umum". Jadi, pada mulanya hotel memang diciptakan untuk meladeni masyarakat.



Tak aneh kalau di Inggris dan Amerika, yang namanya pegawai hotel dulunya mirip pegawai negeri alias abdi masyarakat. Tapi, seiring perkembangan zaman dan bertambahnya pemakai jasa, layanan inap-makan ini mulai meninggalkan misi sosialnya. Tamu pun dipungut bayaran. Sementara bangunan dan kamar-kamarnya mulai ditata sedemikian rupa agar membuat tamu betah. Meskipun demikian, bertahun-tahun standar layanan hotel tak banyak berubah.



City Hotel (New York)

**Gambar 2.1** City Hotel New York tahun 1794

Sumber: [http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-tLPrP_54Z_M/UfHeisvA7TI/AAAAAAAAAjM/38xoCtxxT5c/s1600/70946-004-8A6D43D7.jpg)

[tLPrP\\_54Z\\_M/UfHeisvA7TI/AAAAAAAAAjM/38xoCtxxT5c/s1600/70946-004-8A6D43D7.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-tLPrP_54Z_M/UfHeisvA7TI/AAAAAAAAAjM/38xoCtxxT5c/s1600/70946-004-8A6D43D7.jpg)  
(Akses 25/2/2017, 21.40 WIB)

Sampai pada tahun 1794, saat City Hotel dibangun di New York. City Hotel itulah pelopor pembangunan penginapan gaya baru yang lebih *fashionable*. Sebab, dasar pembangunannya tak hanya mementingkan letak yang strategis. Tapi juga pemikiran bahwa hotel juga tempat istirahat yang mumpuni. Jadi, tak ada salahnya didirikan di pinggir kota.



**Gambar 2.2** Tremont House di Boston dan Astor House di New York

Sumber: <http://www.greatchicagofire.org/landmarks/tremont-house/> (Akses 25/2/2017, 21.40 WIB)

Setelah itu, muncul hotel-hotel legendaris seperti Tremont House (Boston, 1829) yang selama puluhan tahun dianggap sebagai salah satu tempat paling top



di Amerika Serikat (AS). Tremont bersaing ketat dengan Astor House, yang dibangun di New York, 1836. Saat itu, hotel modern identik dengan perkembangan lalu lintas dan tempat beristirahat. Saat pembangunan jaringan kereta api sedang gencar-gencarnya, hampir di tiap perhentian (stasiun) ada hotel.

Maksudnya jelas, untuk mengakomodasi orang-orang yang baru saja bepergian dengan kereta api. Karena masa itu naik kereta api sangat melelahkan, hotel-hotel pun dijadikan sebagai hiburan pelepas penat. Hotel jenis ini, diembeli-embeli dengan kata "transit", karena memang ditujukan buat para musafir.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan makin luasnya jangkauan angkutan darat (terlebih setelah ditemukannya kendaraan bermotor), kawasan sekitar rel kereta api tak lagi menarik minat para investor. Orang kemudian lebih suka jalan-jalan pakai mobil ketimbang kereta. Kepopuleran hotel transit pun tersaingi oleh kehadiran "motel", gabungan kata "motor hotel" yang sama dengan tempat istirahat para pengendara kendaraan bermotor.



**Gambar 2.3** Contoh Motel di Nevada

Sumber:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/12/Lorraine\\_Motel\\_02\\_15\\_MAR\\_2012.jpg/220px-Lorraine\\_Motel\\_02\\_15\\_MAR\\_2012.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/12/Lorraine_Motel_02_15_MAR_2012.jpg/220px-Lorraine_Motel_02_15_MAR_2012.jpg) (Akses Akses 25/2/2017, 21.40 WIB)

Kejayaan motel tak berlangsung lama. Seiring makin pesatnya perkembangan kota, berakhir pula era motel. Terutama karena letaknya yang agak di pinggir kota dan fasilitasnya yang kalah bagus dengan hotel di pusat kota. Walaupun terpaksa bermalam di kawasan pinggiran, motel harus bersaing dengan hotel resort, yang banyak tumbuh di tempat-tempat peristirahatan.



Selain hotel, resort, anak-anak kandung hotel yang lahir di era 1990-an tak kalah hebatnya. Sebut saja berbagai extended-stay hotel, khusus buat tamu yang membutuhkan tempat menginap minimal lima malam. Sedangkan pelaku bisnis yang harus bernegosiasi di kampung atau negeri orang, bisa mencari hotel apartment. Di Amerika, dua jenis hotel ini berkembang sangat pesat.

Di Indonesia, kata hotel selalu dikonotasikan sebagai bangunan penginapan yang cukup mahal. Umumnya di Indonesia dikenal hotel berbintang, hotel melati yang tarifnya cukup terjangkau namun hanya menyediakan tempat menginap dan sarapan pagi, serta *guest house* baik yang dikelola sebagai usaha swasta (seperti halnya hotel melati) ataupun mess yang dikelola oleh perusahaan-perusahaan sebagai tempat menginap bagi para tamu yang ada kaitannya dengan kegiatan atau urusan perusahaan.

### **2.1.2 Penggolongan Hotel**

Pemerintah telah menetapkan kualitas dan kuantitas hotel yang menjadi kebijaksanaan yang berupa standar jenis klasifikasi yang ditujukan serta berlaku bagi suatu hotel. Penentuan jenis hotel berdasarkan letak, fungsi, susunan organisasinya dan aktifitas penghuni hotel sesuai dengan SK Menteri Perhubungan RI No. 241/4/70 tanggal 15 Agustus 1970. Hotel digolongkan atas:

- a. *Residential Hotel*, yaitu hotel yang disediakan bagi para pengunjung yang menginap dalam jangka waktu yang cukup lama. Tetapi tidak bermaksud menginap. Umumnya terletak di kota, baik pusat maupun pinggir kota dan berfungsi sebagai penginapan bagi orang-orang yang belum mendapatkan perumahan di kota tersebut.
- b. *Transient Hotel*, yaitu hotel yang diperuntukan bagi tamu yang mengadakan perjalanan dalam waktu relatif singkat. Pada umumnya jenis hotel ini terletak pada jalan jalan utama antar kota dan berfungsi sebagai terminal poin. Tamu yang menginap umumnya sebentar saja, hanya sebagai persinggahan.
- c. *Resort Hotel*, yaitu diperuntukan bagi tamu yang sedang mengadakan wisata dan liburan. Hotel ini umumnya terletak didaerah rekreasi atau wisata. Hotel



jenis ini pada umumnya mengandalkan potensi alam berupa pemandangan yang indah untuk menarik pengunjung.

Penentuan jenis hotel yang didasarkan atas tuntutan tamu sesuai dengan keputusan Menteri Perhubungan RI No.PM10/PW.301/phb-77, dibedakan atas:

- a. *Bussiness hotel*, yaitu hotel yang bertujuan untuk, melayani tamu yang memiliki kepentingan bisnis.
- b. *Tourist hotel*, yaitu bertujuan melayani para tamu yang akan mengunjungi objek objek wisata.
- c. *Sport hotel*, yaitu hotel khusus bagi para tamu yang bertujuan untuk olahraga
- d. *Research hotel*, yaitu fasilitas akomodasi yang disediakan bagi tamu yang bertujuan melakukan riset.

Sedangkan penggolongan hotel dilihat dari lokasi hotel menurut Keputusan Dirjen Pariwisata terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. *Resort hotel* (pantai/gunung), yaitu hotel yang terletak didaerah wisata, baik pegunungan atau pantai. Jenis hotel ini umumnya dimanfaatkan oleh para wisatawan yang datang untuk wisata atau rekreasi.
- b. *City hotel* (hotel kota), yaitu hotel yang terletak diperkotaan, umumnya dipergunakan untuk melakukan kegiatan bisnis seperti rapat atau pertemuan-pertemuan perusahaan.

Penggolongan berbagai jenis hotel serta bentuk akomodasi tersebut pada dasarnya tidak merupakan pembagian secara mutlak bagi pengunjung. Dapat juga terjadi *overlapping* yaitu saling menggunakan satu dengan yang lainnya, misalnya seorang turis tidak akan ditolak jika ingin menginap pada sebuah *city hotel*, ataupun sebaliknya.

### **2.1.3 Klasifikasi Hotel**

Klasifikasi hotel merupakan pengelompokkan hotel berdasarkan kelas atau tingkatan, yang didasarkan ukuran penilaian tertentu. Hotel dapat dikelompokkan ke dalam berbagai kriteria menurut kebutuhannya. Kriteria di Indonesia, pada



tahun 1970, pemerintah menentukan klasifikasi hotel berdasarkan penilaian – penilaian tertentu sebagai berikut:

- a. Luas bangunan
- b. Bentuk Bangunan
- c. Perlengkapan dan Fasilitas
- d. Kualitas Pelayanan

Pada Tahun 1977, sistem klasifikasi yang telah ditentukan diganti menurut Surat Keputusan menteri Perhubungan No. PM.10/PW.301/Pdb – 77 tentang usaha dan klasifikasi hotel, klasifikasi hotel secara minimum didasarkan oleh:

- e. Jumlah kamar
- f. Fasilitas
- g. Peralatan yang tersedia
- h. Kualitas Pelayanan

Hotel dapat diklasifikasikan menurut bintang yang ditentukan oleh Dinas Pariwisata Daerah (Diperda) sesuai persyaratan fasilitas yang terdapat dalam hotel setiap tiga tahun sekali dalam bentuk sertifikat (Kusumo, 2012).

Berdasarkan keputusan Dirjen Pariwisata No. 14/U/II/1988, tentang usaha dan pengelolaan hotel menjelaskan bahwa klasifikasi hotel menggunakan sistem bintang. Dari kelas yang terendah diberi bintang satu, sampai kelas tertinggi adalah hotel bintang lima.

Sedangkan hotel-hotel yang tidak memenuhi standar kelima kelas tersebut atau yang berada dibawah standar minimum yang ditentukan disebut hotel non bintang. Pernyataan penentuan kelas hotel ini dinyatakan oleh Dirjen Pariwisata dengan sertifikat yang dikeluarkan dan dilakukan tiga tahun sekali dengan tata cara pelaksanaan ditentukan oleh Dirjen Pariwisata.

Dasar penilaian yang digunakan antara lain mencakup:

- a. Persyaratan fisik, meliputi lokasi hotel dan kondisi bangunan.
- b. Jumlah kamar yang tersedia.
- c. Bentuk pelayanan yang diberikan



- d. Kualifikasi tenaga kerja, meliputi pendidikan dan kesejahteraan karyawan.
- e. Fasilitas olahraga dan rekreasi lainnya yang tersedia seperti kolam renang lapangan tenis dan diskotik.

Klasifikasi hotel berbintang tersebut secara garis besar adalah sebagai berikut:

**A. Hotel bintang satu**

1. Jumlah kamar standar minimal 15 kamar dan semua kamar dilengkapi kamar mandi didalam
2. Ukuran kamar minimum termasuk kamar mandi 20 m<sup>2</sup> untuk kamar double dan 18 m<sup>2</sup> untuk kamar single
3. Ruang publik luas 3m<sup>2</sup> x jumlah kamar tidur, minimal terdiri dari lobby, ruang makan (> 30m<sup>2</sup>) dan bar.
4. Pelayanan akomodasi yaitu berupa penitipan barang berharga.

**B. Hotel bintang dua**

1. Jumlah kamar standar minimal 20 kamar (termasuk minimal 1 suite room, 44 m<sup>2</sup>).
2. Ukuran kamar minimum termasuk kamar mandi 20m<sup>2</sup> untuk kamar double dan 18 m<sup>2</sup> untuk kamar single.
3. Ruang public luas 3m<sup>2</sup> x jumlah kamar tidur, minimal terdiri dari lobby, ruang makan (>75m<sup>2</sup>) dan bar.
4. Pelayanan akomodasi yaitu berupa penitipan barang berhargam penukaran uang asing, postal service, dan antar jemput.

**C. Hotel bintang tiga**

1. Jumlah kamar minimal 30 kamar (termasuk minimal 2 suite room, 48m<sup>2</sup>).
2. Ukuran kamar minimum termasuk kamar mandi 22m<sup>2</sup> untuk kamar single dan 26m<sup>2</sup> untuk kamar double.
3. Ruang publik luas 3m<sup>2</sup> x jumlah kamar tidur, minimal terdiri dari lobby, ruang makan (>75m<sup>2</sup>) dan bar.



4. Pelayanan akomodasi yaitu berupa penitipan barang berharga, penukaran uang asing, postal service dan antar jemput.

#### **D. Hotel bintang empat**

1. Jumlah kamar minimal 50 kamar (termasuk minimal 3 suite room, 48 m<sup>2</sup>)
2. Ukuran kamar minimum termasuk kamar mandi 24 m<sup>2</sup> untuk kamar single dan 28 m<sup>2</sup> untuk kamar double
3. Ruang public luas 3m<sup>2</sup> x jumlah kamar tidur, minimal terdiri dari kamar mandi, ruang makan (>100 m<sup>2</sup>) dan bar (>45m<sup>2</sup>)
4. Pelayanan akomodasi yaitu berupa penitipan barang berharga, penukaran uang asing, postal service dan antar jemput.
5. Fasilitas penunjang berupa ruang linen (>0,5m<sup>2</sup> x jumlah kamar), ruang laundry (>40m<sup>2</sup>), dry cleaning (>20m<sup>2</sup>), dapur (>60% dari seluruh luas lantai ruang makan).
6. Fasilitas tambahan: pertokoan, kantor biro perjalanan, maskapai perjalanan, drugstore, salon, function room, banquet hall, serta fasilitas olahraga dan sauna.

#### **E. Hotel bintang lima**

1. Jumlah kamar minimal 100 kamar (termasuk minimal 4 suite room, 58m<sup>2</sup>)
2. Ukuran kamar minimum termasuk kamar mandi 26 m<sup>2</sup> untuk kamar single dan 52m<sup>2</sup> untuk kamar double.
3. Ruang public luas 3m<sup>2</sup> x jumlah kamar tidur, minimal terdiri dari lobby, ruang makan (>135m<sup>2</sup>) dan bar (>75m<sup>2</sup>).
4. Pelayanan akomodasi yaitu berupa penitipan barang berharga, penukaran uang asing, postal service dan antar jemput.
5. Fasilitas penunjang berupa ruang linen (>0,5m<sup>2</sup> x jumlah kamar), ruang laundry (>40m<sup>2</sup>), dry cleaning (>30m<sup>2</sup>), dapur (>60% dari seluruh luas lantai ruang makan).



6. Fasilitas tambahan: pertokoan, kantor biro perjalanan, maskapai perjalanan, drugstore, salon, function room, banquet hall, serta fasilitas olahraga dan sauna.
7. Dengan adanya klasifikasi hotel tersebut dapat melindungi konsumen dalam memperoleh fasilitas yang sesuai dengan keinginan. Memberikan bimbingan pada pengusaha hotel serta tercapainya mutu pelayanan yang baik.

Tujuan umum dari penggolongan kelas hotel adalah:

1. Agar calon penghuni dapat mengerti dan mengetahui fasilitas dan pelayanan yang akan diperoleh di suatu hotel, sesuai dengan golongan kelasnya.
2. Untuk menjadi pedoman teknis bagi calon investor (penanam modal) di bidang usaha perhotelan
3. Agar tercipta persaingan (kompetisi) yang sehat antara pengusaha hotel
4. Agar terciptanya keseimbangan permintaan dan penawaran dalam suatu usaha perhotelan

Perencana dan perancang bangunan yang ingin membuat suatu hotel dapat mengacu pada Ketentuan dan Kriteria Klasifikasi Hotel yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Pariwisata tahun 1995. Jumlah kamar tidak diharuskan sesuai dengan golongan kelas hotel, asalkan seimbang dengan fasilitas penunjang serta seimbang antara pendapatan dan pengeluaran dari hotel tersebut. Hal ini didasarkan pada Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor, KM 3/HK 001/MKP/02.

Pada golongan hotel berbintang, terdapat juga klasifikasi pembagian kamar. Kamar yang merupakan area privat dan utama bagi tamu dibedakan menjadi beberapa tipe kamar sebagai berikut:

#### **A. Kamar menurut Jumlah Tempat Tidur dan Fasilitas**

1. *Single room*, kamar yang memiliki satu tempat tidur untuk satu orang tamu.
2. *Twin room*, kamar yang memiliki dua tempat tidur untuk satu orang tamu.
3. *Double room*, kamar yang memiliki satu tempat tidur untuk dua orang tamu.



4. *Triple room*, kamar yang memiliki double bed untuk dua orang ditambah dungeon extra beds.
5. *Junior room*, sebuah kamar besar yang terdiri dari ruang tidur dan ruang tamu.
6. *Suite room*, kamar yang terdiri dari dua kamar tidur untuk dua orang ditambah ruang tamu, ruang makan, dan sebuah dapur kecil.
7. *President room*, kamar yang terdiri dari tiga kamar besar, yakni kamar tidur, kamar tamu, ruang makan dan sebuah dapur kecil.

#### **B. Kamar menurut Letak dan Fasilitas**

1. *Connecting room*, kamar yang terdiri dari dua buah kamar berdekatan, antara kamar yang satu dengan yang lain dan dihubungkan oleh sebuah pintu.
2. *Adjoining room*, dua kamar yang berdekatan dan tidak mempunyai pintu penghubung.
3. *Inside room*, kamar-kamar yang menghadap ke bagian belakang hotel (*facing the back*).
4. *Outside room*, kamar-kamar yang menghadap ke jalan raya (*facing the street*).
5. *Lanais*, kamar-kamar dengan teras / balkon yang berlokasi menghadap ke kolam atau kebun.
6. *Cabana*, kamar-kamar yang berlokasi di kawasan pantai atau kolam renang, kamar ini dilengkapi dengan atau tanpa tempat tidur. Lokasi kamar ini biasanya terpisah dari gedung utama.
7. *House use room*, kamar yang diperuntukan bagi staf hotel yang mempunyai otoritas dan digunakan untuk tempat tinggal dalam jangka waktu tertentu karena dinas.

#### **C. Pengelompokan hotel berdasarkan lamanya hotel beroperasi, yaitu:**

1. *Full Length Operation Hotel* adalah hotel yang beroperasi 365 hari dalam setahun, 30 hari dalam sebulan, tujuh hari dalam seminggu, dan 24 jam dalam sehari. Tidak pernah tutup atau libur.



2. *Seasonal Hotel* beroperasi hanya pada saat tertentu saja. Kadang buka penuh dan berfungsi sebagai sarana akomodasi yang juga menyediakan makanan serta minuman, tetapi sekali waktu juga tutup.

#### **D. Pengelompokan Hotel berdasarkan kemewahan, yaitu:**

1. *Luxurious Hotel* adalah hotel mewah. Dilihat dari arsitek bangunannya, fasilitas dan kelengkapannya yang ada di dalamnya, semuanya serba mewah dan besar. Ukuran kamar, lobby dan kualitas restoran serta gedung atau ruang pertemuan, semua luas dan mewah.
2. *Boutique Hotel* adalah hotel yang mewah, walaupun belum tentu memiliki kamar yang banyak. Hotel ini bisa berbintang 3,4 atau 5. Mewah dalam hal fasilitas dan kelengkapan hotel, baik di lobby, kamar, restoran maupun gedung pertemuan. Dapat juga berupa hotel dengan tipe gedung antik, bersejarah dengan peralatan yang serba mewah.
3. *Normal Hotel* merupakan tipe hotel kebanyakan, baik di kota maupun di daerah tujuan wisata. Kemewahan dan kelengkapan fasilitasnya didasarkan atas bintang yang disandang hotel tersebut. Hotel bintang empat logikanya lebih lengkap dan mewah dari hotel bintang tiga, dan hotel berbintang lima lebih mewah dari hotel bintang empat.

### **2.1.4 Aktifitas dan Fasilitas Hotel**

#### **2.1.4.1 Aktifitas**

##### **A. Kelompok Aktifitas utama Kelompok**

Aktifitas yang paling penting dalam sebuah hotel yang mencakup tamu hotel

##### **B. Kelompok Aktifitas Pendukung Kelompok**

Aktifitas yang mendukung kelangsungan kegiatan kelompok aktifitas utama, mencakup di dalamnya: kegiatan administrasi, penyediaan barang, perawatan dan pemeliharaan gedung. Yang terlibat di dalamnya adalah karyawan hotel.



### **C. Kelompok Aktifitas Pelayanan**

Kelompok aktifitas di dalamnya kegiatan servis bagi tamu baik secara langsung maupun tidak langsung. Yang terlibat dalam kelompok aktifitas ini adalah staf *house keeping*. Kelompok penyedia room dan beverage, dan room boy.

### **D. Kelompok Aktifitas Pengelola,**

### **E. Kelompok Aktifitas Servis.**

#### **2.1.4.2 Fasilitas**

##### **A. Fasilitas kegiatan privat**

Fasilitas yang digunakan mewadahi kegiatan utama dalam beristirahat. Fasilitas yang dimaksud yaitu kamar tidur dan perlengkapannya

##### **B. Fasilitas kegiatan publik**

Ruang publik setiap jenis hotel akan berbeda-beda sesuai dengan jenis hotelnya. Ruang publik adalah ruang yang disediakan bersama-sama. Kegiatan yang tercakup di dalamnya yaitu:

1. Kegiatan pertemuan Fasilitas yang dibutuhkan dalam kegiatan ini adalah function room (ruang serba guna) yang dilengkapi lobby, lavatory, dan meeting room.
2. Kegiatan Makan dan minum
3. Fasilitas yang diperlukan dibedakan untuk kegiatan formal dan informal.
4. Kegiatan formal: banquet room (ruang perjamuan) & Kegiatan informal: coffe shop, bar, dan coctail lounge
5. Kreasi dan olahraga Fasilitas yang diperlukan pada kegiatan ini adalah:
  - a. Kegiatan Indoor: fitness center, sauna, billiard, game room, dan massage
  - b. Kegiatan outdoor: lapangan tenis, kolam renang
  - c. Kegiatan Check in & Check Out Ruang yang diperlukan dalam kegiatan ini adalah ruang lobby, front office, dan lounge



## 6. Kegiatan Pelayanan Khusus

Kegiatan ini mencakup pelayanan kesehatan, informasi bida jasa wisata, keuangan, shopping, dan lavatory. Adapun ruang yang diperlukan adalah klinik untuk tamu, wartel ataupun internet, bank, money charger, travel agent, butik, salon, dan souvenir shop.

## 7. Kegiatan Parkir

Kendaraan Fasilitas yang dibutuhkan adalah ruang parkir dalam bangunan maupun di luar bangunan yang memenuhi standar baik dalam ukuran maupun daya tampung. Untuk ruang parkir harus ada pemisah antara ruang parkir tamu dan pengelola hotel.

### C. Fasilitas kegiatan servis

Fasilitas yang digunakan untuk menunjang berlangsungnya kinerja hotel dan melayani tamu secara tidak langsung. Kegiatan ini terbagi dalam:

1. Kegiatan pelayanan restoran, yang dibutuhkan adalah dapur yang dapat mewadahi kegiatan memasak sesuai kebutuhan ruang standar
2. Kegiatan pengelola hotel, yang dibutuhkan adlaah ruang kerja bagi pengelola dengan ruang rapat.
3. Kegiatan house keeping, yang dibutuhkan adalah ruang seragam, ruang laundry, dan ruang room boy.
4. Kegiatan operasional hotel, yang dibutuhkan adalah rung untuk menyimpan barang dan bahan. Termasuk dalam kegiatan ini adalah gudang makanan dan minuman, gudang peralatan dan perlengkapan, gudang mekanikal elektrik, gudang barang-barang bekas, ruang loker karyawan, ruang ibadah, serta pusat tenaga (power supply).
5. Kegiatan keamanan hotel, yang dibutuhkan adalah ruang unruk kegiatan keamanan minimal pada setiap pintu masuk dan pintu keluar hotel.



### 2.1.4.3 Elemen Pembentuk Ruang

#### A. Plafon

Plafon adalah bagian dari konstruksi yang merupakan lapisan pembatas antara rangka bangunan dengan rangka atapnya. Tipe plafon yang umumnya digunakan pada hotel adalah:

1. Plafon Datar. Saat ini pemakaian panel dengan modul kecil semakin ditinggalkan, berganti dengan kecenderungan memakai modul yang lebih besar, bahkan *customised*, sehingga ukuran dan bentuknya sesuai bidang yang akan ditutup. Plafon datar mampu memberikan kesan luas dan modern.
2. Plafon dinaikan (up ceiling), merupakan plafon yang sebagian besar permukaannya terangkat ke atas. Plafon ini diaplikasikan untuk mendapatkan ruang yang berkesan lebih luas. Up ceiling dapat dibuat lebih menarik dengan menambahkan unsur pencahayaan baik langsung maupun tidak langsung.
3. Plafon diturunkan (down ceiling), plafon yang sebagian besar permukaannya diturunkan ke bawah. Jarak bidang yang diturunkan biasanya berkisar 15 - 20 cm.

#### B. Dinding

Dinding adalah elemen vertikal yang berfungsi sebagai pembatas, memberi nilai privasi, nilai kenyamanan, dan nilai kesehatan. Menurut Gatut Susanta (2007:5), fungsi dinding adalah:

1. Pemisah antar ruang yang mempunyai fungsi berbeda.
2. Pemisah ruang yang bersifat pribadi dan ruang yang bersifat umum.
3. Penahan cahaya, angin, hujan, banjir dan lain-lain yang bersumber dari alam.
4. Pembatas fisik ruangan.
5. Penahan struktur (untuk fungsi tertentu misal dinding, lift, reservoir dan lain-lain)



6. Penahan kebisingan untuk ruang yang memerlukan ambang kekedapan suara tertentu.
7. Elemen estetis yang memiliki fungsi artistik tertentu.

### **C. Lantai**

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar, mempunya dasar yang rata sebagai bidang dasar penyangga aktivitas di dalam ruang. Pada bangunan komersial seperti hotel, restoran, cafe, mall dan gedung perkantoran, material yang digunakan untuk melapisi lantai turut berperan dalam menentukan kesan yang ingin disampaikan kepada para pengunjung.

Berikut material pelapis lantai yang umumnya digunakan pada hotel:

1. Marmer dan Granit
  - Karakter: kaku, permanen
  - Kelebihan: tampilan mewah, motif tidak sama satu sama dengan yang lainnya dan tahan lama.
  - Kelemahan: mahal, mudah kotor
  - Perawatan: tidak boleh kena cairan lantai yang sangat keras
2. Parket
  - Karakter: tekstur rata, kesan natural
  - Kelebihan: motif beragam, memberikan kesan hangat
  - Kelemahan: membutuhkan perawatan khusus
  - Perawatan: tidak boleh terlalu lembab
3. Keramik
  - Karakter: tahan air dan tahan gores, banyak corak dan warna
  - Kelebihan: tahan lama, tidak mudah kotor
  - Kelemahan: terkesan kaku, mudah pecah, nat mudah kotor
  - Perawatan: pemeliharaan mudah, cukup dengan air dan cairan pembersih
4. Vinyl
  - Karakter: tidak kaku



- Kelebihan: desain beragam
- Kelemahan: mudah kusam
- Perawatan: harus sering dipoles agar tidak terlihat kusam

#### 5. Karpets

- Karakter: tidak kaku, terkesan formal
- Kelebihan: permukaan lantai tetap rapih, memiliki banyak motif dan warna, harga relatif murah, pemasangan mudah dan cepat, kedap suara.
- Kelemahan: sulit dibersihkan dan dikeringkan jika dipasang permanen
- Perawatan: perawatan harus rutin

### 2.1.5 Organisasi Ruang Hotel

Susunan organisasi ruang pada dasarnya, memiliki kesamaan, karena setiap hotel mempunyai pelayanan yang sama yaitu pelayanan penginapan, makan dan minum. Menurut Walter Rutes and Richard Penner dalam buku *Hotel Planning and Design*, 1985, membedakan organisasi ruang hotel menurut fungsinya, terdiri dari:

#### A. Pembagian organisasi ruang menurut fungsinya:

1. *Public Space*, merupakan kelompok /ruang umum termasuk lobby utama, front office dan function room.
2. *Confrences and rentable space*, merupakan kelompok ruang yang disewakan untuk melayani keperluan tamu hotel dan juga usaha bisnis lainnya yang terpisah dari kegiatan hotel.
3. *Food and Beverage Store Space*, kelompok ruang yang melayani bagian makan dan minum bagi tamu yang menginap maupun yang tidak menginap. Termasuk kelompok ini adalah restaurant, coffee shop, bar, kitchen dan gudang.
4. *General service space*, kelompok ruang pelayanan secara umum meliputi bagian penerimaan (receiving) storage employee's room, employee dining room, laundry, linen room, house keeping dan maintenance.
5. *Guest Room Service*, kelompok yang terdiri dari atas ruang tidur bagi tamu



yang menginap, dilengkapi fasilitas untuk ruang tidur, toilet, koridor, lift dan perlengkapan lainnya.

6. *Recreation and Sport Space*, kelompok fasilitas rekreasi olahraga yang biasanya diprioritaskan untuk para tamu hotel yang memerlukannya dan ruang ini ternuka untuk masyarakat luar.

#### **B. Pembagian organisasi ruang menurut sifatnya:**

1. *Public Room*, kelompok ruang yang dipakai untuk keperluan umum seperti lobby utama, front office, restaurant, recreation, and sport centre, function room, dan rentable room.
2. *Bed Room*, kelompok ruang tidur para tamu dengan fasilitas dan perlengkapannya.
3. *Service Room*, kelompok ruang yang sifatnya melakukan pelayanan, yaitu: depan, laundry, linen, general store, house keeping dan maintenance.

### **2.1.6 Standarisasi dan Kriteria Fasilitas Hotel Bintang Lima**

#### **A. Umum**

1. Akses lokasi mudah dicapai.
2. Unsur dekorasi *main themes* atau *main concept* tercermin pada lobby, lift, lavatory, restaurant, kamar tidur dan function room.
3. Bangunan terawat rapi dan bersih.

#### **B. Kamar tidur**

1. Minimum mempunyai 100 kamar standar dengan luasan 26 m<sup>2</sup>/kamar.
2. Terdapat minimum empat kamar suite dengan luasan kamar 52 m<sup>2</sup>/kamar.
3. Tinggi minimum 2,6 m tiap lantai.
4. Dilengkapi dengan pengatur suhu kamar di dalam bedroom.



### **C. Dining room**

1. Mempunyai minimum 3 buah dining room, salah satunya dengan spesialisasi makanan (Japanese/Chinese/European food).

### **D. Bar**

1. Apabila berupa ruang tertutup maka harus dilengkapi AC dengan suhu 24°C.
2. Lebar ruang kerja bartender setidaknya 1m<sup>2</sup>.

### **E. Ruang Fungsional**

1. Minimum terdapat 1 buah pintu masuk yang ter/pisah dari lobby dengan kapasitas minimum 2,5 kali jumlah kamar.
2. Dilengkapi dengan toilet apabila tidak satu lantai dengan lobby.
3. Terdapat *pre-function room*.

### **F. Lobby**

1. Mempunyai luasan minimum 50 m<sup>2</sup>
2. Dilengkapi dengan lounge.
3. Toilet umum minimum 1 buah dengan perlengkapan
4. Lebar koridor minimum 1,6 m.

### **G. Drugstore**

1. Minimum terdapat drugstore, bank, money changer, biro perjalanan, air line agent, souvenir shop, perkantoran, butik dan salon.
2. Tersedia poliklinik.
3. Tersedia paramedis.



## **H. Sarana rekreasi dan olahraga**

1. Area bermain anak (minimum dua permainan)
2. Minimum 1 buah dengan pilihan tenis. Bowling, golf, fitness, sauna, billiard, jogging track, diskotik.
3. Terdapat kolam renang dewasa yang terpisah dengan kolam renang anak.

## **I. Utilitas Penunjang**

1. Terdapat transportasi vertikal yang bersifat mekanis
2. Ketersediaan air minum 700 liter/orang/hari
3. Dilengkapi dengan instalasi air panas/dingin
4. Dilengkapi dengan sentra video, musik, teleks, radio, carcall

## **J. Business center**

1. Di business center ini tersedia beberapa staff yang dapat membantu dengan bertindak sebagai co-secretary para tamu yang ingin berkomunikasi dengan kantor pusatnya maupun relasi bisnisnya. Selain itu, ada pula fasilitas lain seperti faksimile, teleks, mecanograf. Para tamu dapat memanfaatkan pelayanan dengan akses internet melalui kamarnya untuk reservasi dan promosi usahanya, di samping juga dapat melakukan telekonferensi.

## **K. Restoran**

Sub bagian restoran di hotel yang besar dapat dibagi menjadi:

1. *Main dining room* atau ruang makan utama yang menyediakan makanan Perancis atau internasional.
2. *Coffee shop*, restoran yang menyediakan dan menyajikan makan pagi dengan menu dan jenis pelayanannya lebih sederhana atau biasa disebut ready on plate.



3. Restoran yang spesifik seperti grill-room, pizzarea, japesse, oriental.
4. Room service: restoran yang melayani dan menyediakan hidangan makanan dan minuman kepada tamu hotel yang enggan keluar kamar. Atas dasar pesanan tamu, makanan dan minuman diantar langsung ke kamar tamu.
5. *Take out service* dan *out side catering*: untuk lebih meningkatkan pendapatan penjualan produk yang dihasilkan oleh dapur hotel, ada beberapa hotel yang melayani pesanan makanan dan minuman dan penyelenggaraan perjamuan di luar hotel seperti misalnya untuk perjamuan instansi-instansi pemerintah, perjamuan kenegaraan dan instansi-instansi swasta. Di samping itu, toko makanan berupa kue-kue yang dijual oleh pastry shop yang ada di hotel juga melayani penjualan kue-kue dan ice cream untuk keperluan umum.

## **2.2 Peranakan Cina**

### **2.2.1 Pengertian Peranakan Cina**

Peranakan Cina atau hanya "Peranakan" dan "Baba-Nyonya" di Malaysia adalah istilah yang digunakan oleh para keturunan imigran Tionghoa sejak akhir abad ke-15 dan abad ke-16 telah bertempat tinggal di kepulauan Nusantara (sekarang Indonesia), termasuk Malaya Britania (sekarang Malaysia Barat dan Singapura). Di beberapa wilayah di Nusantara sebutan lain juga digunakan untuk menyebut orang Tionghoa Peranakan, seperti "Tionghoa Benteng" (khusus Tionghoa-Manchu di Tangerang) dan "Kiau-Seng" (di era kolonial Hindia Belanda).

Budaya Peranakan telah mulai menghilang di Malaysia dan Singapura. Tanpa dukungan kolonial Inggris terhadap netralitas ras kaum tersebut, kebijakan pemerintah di kedua negara setelah kemerdekaan dari Inggris telah mengakibatkan asimilasi budaya Peranakan kembali ke aliran umum budaya Tionghoa. Singapura kemudian mengklasifikasikan Peranakan sebagai etnis Tionghoa, sehingga mereka menerima instruksi formal dalam bahasa Mandarin alih-alih Melayu sebagai Bahasa kedua (sesuai dengan "Kebijakan Bahasa Ibu").



Di Malaysia, standarisasi semua Melayu ke dalam Bahasa Melayu yang diperuntukkan untuk semua kelompok etnis telah menyebabkan hilangnya karakteristik unik dari para Baba Melayu.



**Gambar 2.4** Perkawinan Baba Nyonya atau Peranakan Cina yang ada di Malaysia  
Sumber: <http://www.penangmuseum.gov.my/museum/sites/default/files/Adat-Perkawinan-Baba-Nyonya.jpg> (Akses: 23/3/2017, 21:58 WIB)

Desain interior rumah seorang Tionghoa peranakan yang lain menunjukkan kecenderungan asimilatif, ketika organisasi ruang massa bangunan utama dalam kompleks tempat tinggalnya masih mengikuti kecenderungan sintaks massa bangunan utama dalam apa yang diklaim sebagai pola desain rumah tradisional Tionghoa, tetapi sintaks relasi antar massa bangunan mengikuti kecenderungan dalam apa yang diklaim sebagai pola desain rumah tradisional Jawa. Sementara yang lainnya lagi menunjukkan desain modern minimalis dalam interior rumah tinggalnya, tetapi masih mempertahankan keberadaan halaman dalam dengan kolam yang luas yang dikelilingi oleh massa-massa bangunan untuk menghadirkan unsur air, memaksimalkan sirkulasi udara dan cahaya alami pada ruang-ruang yang mengelilinginya, yang dianggap sebagai energi positif (chi), sehingga dengan demikian tetap menerapkan feng-shui dalam desain rumah tinggal, walaupun bentuknya sudah modern. (Hidayat 2009: 29).



**Gambar 2.5** Contoh pengaplikasian langgam Peranakan Cina dalam interior rumah di Indonesia  
Sumber: pinterest.com (2016)



**Gambar 2.6** Contoh pengaplikasian langgam Peranakan Cina dalam interior hotel di Singapura  
Sumber: pinterest.com (2016)



**Gambar 2.7** Contoh pengaplikasian langgam Peranakan Cina dalam interior restaurant di Malaysia  
Sumber: pinterest.com (2016)



### 2.2.2 Akulturasi Etnis Tionghoa dan Jawa

Di Indonesia, budaya Peranakan kehilangan popularitas dibandingkan budaya Barat modern, namun dalam beberapa tingkat kaum Peranakan mencoba untuk mempertahankan bahasa, masakan, dan adat istiadat mereka.

Menurut Koentjaraningrat akulturasi dapat didefinisikan sebagai proses sosial yang timbul bila suatu kelompok manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing dengan sedemikian rupa, sehingga lambat laun unsur kebudayaan asing itu diterima dan diolah dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu sendiri. Sedangkan menurut Santoso, akulturasi merupakan sebuah bentuk perpaduan dua atau lebih budaya yang bersinergi untuk saling menjembatani karakter kedua budaya atau beragam kebudayaan.

Menurut Koentjaraningrat, proses akulturasi sudah terjadi sejak jaman dahulu, proses akulturasi yang biasanya terjadi bila suatu kebudayaan terkena pengaruh budaya asing. Hampir semua akulturasi mulai dalam golongan atasan yang biasanya tinggal di kota, lalu menyebar ke golongan-golongan yang lebih rendah di daerah pedesaan. Proses itu biasanya mulai dengan perubahan sosial-ekonomi. Proses inilah yang terjadi pada etnis Tionghoa di Semarang. Masyarakat etnis Jawa yang tinggal di daerah pecinan pada umumnya berasal dari kalangan menengah ke bawah, dan sebagian besar bekerja di pemilik usaha etnis Cina, sehingga mereka menganggap bahwa penggunaan *style and features* Bahasa Cina akan memperlancar hubungan psikologis dan solidaritas. Selain itu, masyarakat etnis Jawa yang secara sosial berkedudukan lebih rendah daripada etnis Cina, dalam setting lingkungan pecinan, akan berusaha untuk meningkatkan status sosial mereka dengan bertutur seperi penutur dai etnis Cina.

Gambaran diatas sudah jelas bahwa akulturasi merupakan sebuah wadah baru untuk menciptakan hal yang baru yang lebih bernilai, dan walaupun kadang ada sebagian orang yang tidak setuju dengan pembaharuan. Dengan adanya akulturasi kita dapat menilai bahwa betapa menariknya hasil tersebut, akulturasi



yang menarik pada saat ini adalah akulturasi antara budaya Cina dan budaya Jawa.

### **2.2.2.1 Akulturasi Batik Tradisional Jawa dengan Tionghoa**

Batikan dalam bahasa Jawa berarti *seratan*, dibatik sama dengan *dipun-serat*, yaitu diberi gambar dengan lilin. Dari pengertian itu maka batik dapat diartikan sebagai menulis diatas kain denga menggunakan alat canting dan memakai bahan lilin yang disebut *rengrengan* dan apabila telah selesai dibatik diberi warna.

Jika dilihat dari sejarah perkembangan kerajinan batik di Jawa, maka batik klasik Yogyakarta sudah dikenal sejak berdirinya keraton Yogyakarta pada pertengahan abad ke-18. Batik kraton atau luar keraton mempunyai ciri yang berbeda. Seolah-olah Sultan mengatakan bahwa batik adalah seni kerajaan yang hanya dikerjakan wanita-wanita kerajaan. Keputusan seperti itu memang tidak dapat dipaksakan, karena batik telah begitu akrab dengan rakyat terutama wanita. Raja mengeluarkan peraturan mengenai pemakaian kain batik agar dapat membedakan antara keluarga keraton dengan rakyat kebanyakan. Batik berfungsi sebagai:

#### **A. Pakaian Adat**

Batik tidak dapat dilepaskan dari dunia keraton karena disanalah batik banyak digunakan untuk keperluan adat. Keraton juga merupakan pusat aktivitas kebudayaan dan agama, maka di keraton juga berlangsung upacara keagamaan dan upacara-upacara tradisional.

#### **B. Sebagai Pakaian Sehari-hari**

Pemakaian kain batik saat ini sudah kurang melekat lagi dalam masyarakat Jawa karena berbagai pengaruh lingkungan. Pendidikan barat yang mengarah ke paham modern merupakan salah satu sebab timbulnya perubahan dalam cara berpikir masyarakat.

Pada umumnya batik tradisional memiliki ciri-ciri seperti bentuk dan gaya fuguratif dengan corak stilasi dari flora fauna dan manusia, sederhana dalam



konsep pencorakan dan umumnya menggunakan pola simetri, pencorakan dalam komposisi tertutup, corak umumnya bersifat simbolik spiritual, dan corak dibuat dalam lingkup fungsi-fungsi adati.

Hubungan Indonesia dengan bangsa-bangsa lain telah menimbulkan akulturasi. Proses terjadinya akulturasi memerlukan waktu lama sampai unsur-unsur kebudayaan asing dapat diterima oleh kebudayaan setempat. Batik Jawa mempunyai corak tersendiri, tetapi telah mendapat juga pengaruh luar. Pengaruh Cina telah disesuaikan dan diterima sebagai keterampilan seniman Jawa untuk membentuk bagian keseluruhan dari pola batik seperti corak Mega Mendung, salah satu corak batik yang mendapat pengaruh Cina yang sangat populer<sup>1</sup>. Pada batik pesisiran ornamen-ornamen yang menampilkan adanya pengaruh Cina antara lain ular, singa, naga, burung Phoenix, bunga-bunga khas Cina dan ornamen-ornamen seperti pada keramin Cina. Batik pengaruh Cina menerapkan warna-warna cerah dan warna-warna pastel. Batik-batik dengan pengaruh Cina banyak dijumpai di Pekalongan, Cirebon, Kudus, dan Demak.



**Gambar 2.8** Motif banji: memiliki makna keteraturan dalam kehidupan

Sumber: <http://batik.club/wp-content/uploads/2014/09/motif-hias-batik-beserta-penjasannya.jpg>  
(Akses 2016)

Motif Banji mungkin merupakan tipe tertua motif ornament pada batik. Gambar dasarnya adalah swastika, persilangan sederhana dengan panjang yang sama, masing-masing lengan memiliki titik sudut arah yang sama. Desain banji yang lebih kompleks berbentuk pola geometris yang terdiri dari elemen ornamen

<sup>1</sup> Hamzuri, Batik Klasik, Jakarta: Jambatan, 1981.



sederhana berupa serangkaian garis yang saling terhubung pada sudut 90 derajat, selalu mendasarkan pada bentuk swastika yang orisinil.

Penggunaan banji pada seni ornamental di Asia Tenggara dimulai sejak masa Hindu Budha, bahkan beberapa bukti menunjukkan telah muncul lebih awal. Swastika berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti “sesuatu yang baik”, akan tetapi kata banji sendiri merupakan kata yang berasal dari Cina. Simbol Cina ini sama dengan versi Sanskerta yaitu kebahagiaan, panjang umur, dan kemakmuran. Pola banji kerap muncul pada dekorasi batik pesisir.

Selain motif banji, ada juga batik bermotif binatang banyak digunakan dalam batik Jawa tetapi juga dalam batik Cina. Namun demikian penggunaannya sangat berbeda. Seni motif dekoratif yang paling sering digunakan dalam batik Cina adalah ular, macan, singa, naga, burung-burung cinta dan phoenix. Motif-motif ini menemukan sendiri jalannya ke dalam desain batik pesisir bersama dengan motif bunga-bunga Cina. Perpaduan antara motif Jawa dan Cina menghasilkan desain bunga yang sangat berbeda dengan motif bunga yang sebelumnya dikenal di Asia Tenggara. Ornamen-ornamen yang ditemukan dalam keramik Cina merupakan sumber-sumber inspirasi yang lain. Selanjutnya penggunaan warna-warna yang cerah mendominasi batik Cina, seperti hijau, biru, merah, kuning, oranye dan warna warna pastel. Motif batik Cina juga suka disebut “esok sore” yaitu penggunaan latar yang berbeda dalam satu kain.

Batik Tokwi, merupakan perjalanan kain tradisi peranakan Cina di Indonesia. Kain batik penutup altar berukuran sekitar satu meter persegi ini disebut tokwi dalam bahasa Hokkian, atau Zhuo Wei dalam bahasa Mandarin. Awalnya, kain tokwi di Cina merupakan kain penutup altar yang menggambarkan perpaduan antara motif Taois dan Buddhis. Diduga, kain tokwi populer pada masa Dinasti Tang sekitar abad ke-8 atau ke-9. Awalnya pula, tokwi dibuat dengan teknik sulaman.



Penggunaan kain penutup altar terus bertahan melintasi berbagai masa dinasti. Aneka warna benang sulam pun digunakan—merah, hijau, kuning, biru, ungu, hitam, putih, dan emas.

Tokwi dengan detail sulaman mewah dengan dekorasi simbol religius banyak digunakan oleh bangsawan dan saudagar di Cina. Zaman berganti, kain tokwi pun diperkaya dengan kombinasi hiasan ikatan benang, manik, cermin, dan metal. Tokwi semakin mewah memukau.

Seiring dengan migrasi orang Cina, tokwi pun menyebar ke penjuru dunia. Di Asia Tenggara, tokwi pun berubah rupa. Tokwi batik menjadi ikon peranakan Cina di Asia Tenggara terutama di Indonesia, Singapura dan Malaysia. Namun, satu hal yang tak dapat dipungkiri: Kreasi batik tokwi menjadi karya yang muncul dari tanah Nusantara. Munculnya tokwi di Indonesia menggambarkan bentuk adaptasi budaya Cina dalam batik Nusantara yang telah menjadi tren sejak abad ke-19.

Batik tokwi digunakan kaum peranakan Cina untuk menghias altar pada berbagai kesempatan upacara daur hidup keluarga—ulang tahun, pernikahan, kematian serta upacara-upacara tradisional Cina. Kain memiliki pakem motif yaitu Tiga Dewa (Fu Lu Shou), Delapan Dewa, naga, burung hong, singa, kilin, kelelawar, kupu-kupu, geometris, flora dan fauna, buah-buahan.

Batik Tokwi pun seolah ingin tampil beda, penggunaan elemen lokal membuat Tokwi asal pesisir utara Jawa ini berbeda dengan Tokwi asli tanah leluhur. Adaptasi warna dan motif pun terjadi dengan munculnya warna sogan, merah bata, motif hewan laut, motif flora fauna lokal dan motif bunga eropa seperti buketan berpadu dengan motif pakem tradisi Cina.

Terdapat beberapa motif yang dapat ditemukan dalam kain tokwi. Motif utama yang menjadi pusat tokwi biasanya menggambarkan tiga dewa (san xing tiga bintang) Fu Lu Shou, Dewa Keberuntungan, Dewa Kemakmuran, Dewa Panjang Umur pada bagian utama kain Tokwi. Motif lainnya adalah Naga yang



biasanya digunakan sebagai simbol kekaisaran juga bermakna keagungan, kekuatan, kewaspadaan, dan kebaikan.



**Gambar 2.8** Motif batik naga  
Sumber: google.com (2016)



**Gambar 2.9** Motif batik lasem siang-malam  
Sumber: google.com (2016)



**Gambar 2.10** Motif batik tokwi

Sumber: <http://nationalgeographic.co.id/berita/2015/09/tokwi-lasem-perjalanan-kain-tradisi-peranakan-cina-di-jawa> (Akses 19/2/2017, 23.40 WIB)



## 2.3 Wayang Potehi

### 2.3.1 Asal Mula Wayang Potehi

Wayang *potehi* adalah wayang boneka yang terbuat dari kain. Cara memainkannya seperti pada “*boneka Unyil*”, yaitu sang dalam memasukkan tangannya ke dalam kain dan cara memainkannya seperti pada wayang kulit. Kesenian ini telah berumur lebih dari 3000 tahun berasal dari daratan Cina asli. Menurut legenda, wayang *potehi* diciptakan oleh seorang nara pidana di sebuah penjara. Di dalam penjara itu ada lima orang narapidana, dan salah satunya akan dijatuhi hukuman mati Keempat temannya merasa sedih tetapi salah seorang dari nara pidana itu mempunyai ide cemerlang untuk menghilangkan kesedihannya. Selanjutnya lima orang tersebut mengambil peralatan yang ada dala penjara berupa panci, piring dan mulai menabuhnya sebagai pengiring permainan mereka. Irama bunyi alat-alat tersebut terdengar oleh kaisar dan akhirnya mereka diberi pengampunan. Wayang *potehi* ini tumbuh pada masa dinasti Jin pada abad 3-5 masehi dan masuk ke Indonesia pada abad 16-19.



**Gambar 2.11** Wayang Potehi

Sumber: <http://cakpii.co.uk/wayang-potehi-sepi-di-keramaian/> (Akses 23/3/2017, 23.40 WIB)

Salah satu faktor yang memperlancar proses akulturasi dan asimilasi budaya Cina-Jawa adalah persamaan nilai-nilai sosial budaya di antara dua atau lebih suku bangsa yang berbeda latar belakang budayanya. Dalam asimilasi ini, yang terpenting adalah penggabungan golongan-golongan yang berbeda latar belakang kebudayaannya menjadi kebulatan sosiologis dan budaya. Hubungan etnis Cina-Jawa ini melahirkan seni berupa Wayang Potehi dan berkembang menjadi



Wayang Thithi. Kedua wayang ini termasuk jenis “wayang langka” seperti Wayang Betawi, Wayang Kancil. Jenis wayang tersebut, penggemarnya hanya terbatas tidak seperti wayang Purwo atau wayang golek. Pertunjukan wayang tersebut hanya digelar pada kegiatan-kegiatan khusus atau berdasarkan pesanan seperti pada tahun baru Imlek, untuk syukuran, dan pesanan-pesanan khusus.

Diantara warisan budaya Cina-Jawa yang dapat dikatakan hampir punah adalah Wayang Potehi, padahal pada tahun 1930-1960 wayang ini sering digelar di Klenteng Cina-Jawa dan pada waktu itu ada sekitar 50 orang.

### 2.3.2 Pertunjukan Wayang Potehi

Pertunjukan Wayang Potehi tidak memakan tempat seperti pada wayang kulit yang memerlukan alat musik (gamelan) serta pengiringnya yang banyak. Wayang Potehi hanya memerlukan tempat seluas 3x4 meter setinggi kurang lebih 1,5 meter. Satu pertunjukan hanya melibatkan 5 orang, yaitu satu orang dalang dibantu satu orang asisten dalang dan 3 orang musisi pengiring karena alat musiknya sangat sederhana yaitu gembeng besar (Toa Lo), rebab (Hian Na), kayu (Piak Ko), suling (Bien Siau), gembeng kecil (Siau Loo), gendang (Tong Ko), selompre (Thua Jwee). Meskipun alat musiknya ada 7 jenis tetapi pemain musiknya cukup 3 orang karena satu orang dapat memainkan 2 atau 3 alat musik.



**Gambar 2.12** Foto dibalik layar saat Wayang Potehi tampil

Sumber:

[https://cdns.klimg.com/merdeka.com/i/w/news/2017/01/29/806516/content\\_images/670x335/20170129170640-3-wayang-potehi-011-dru.jpg](https://cdns.klimg.com/merdeka.com/i/w/news/2017/01/29/806516/content_images/670x335/20170129170640-3-wayang-potehi-011-dru.jpg) (Akses 22/3/2017, 22.14 WIB)



Wayang Potehi muncul lebih dahulu sebelum adanya wayang kulit Cina-Jawa (wayang thithi). Ceritanya berasal dari mitos-mitos, legend seperti *Sam Kok*, *San Pek Eng Tay*, *Li Si Bin*. Bahasa yang dipergunaka pada Wayang Potehi adalah bahasa Melayu sedangkan Wayang Kulit Cina-Jawa (wayang thithi) menggunakan bahasa Jawa. Cerita-cerita lain yang sangat terkenal pada pada tahun 1960 an seperti: *Sin Jin Kwie*, *Hon Kian Cun Ciu*, *Cun Hun Cauw Kok*, *Poei Sie Giok*, *Loo Thong Sauw Pa* yang mirip dengan lakon-lakon ketoprak<sup>12</sup> yang dipentaskan oleh kelompok ketoprak Cokrojiyo. Pada tahun 1960an di Semarang sering digelar ketoprak yang mengambil cerita dari Cina seperti *San Pek En Tay*. Tokoh-tokoh di dalam cerita asli Cina, disadur / diterjemahkan pada lakon ketoprak seperti tokoh Lie Sie Bien dalam cerita ketoprak menjadi Prabu Lisan Puro, sedangkan tokoh Sie Jin Kwie menjadi Joko Sudiro.

Beberapa lakon yang biasa dibawakan dalam pertunjukan wayang Potehi antara lain: Sie Jin Kwie, Hong Kian Cun, Cun Cu, Cun Hun Cauw Kok, Poe Sie Giok. Setiap wayang dapat dimainkan untuk pelbagai karakter, kecuali Bankong, Ud King, Sia Kao Kim yang warna wajahnya tidak dapat berubah. Lako yang dibawakan berasal dari kisah klasik dari daratan Cina khususnya apabila dimainkan di klinteng. Adapula cerita yang diambil di luar cerita klasi seperti Soen Go Kong yang dikenal dengan sebutan “Kera Sakti”.

Seni pertunjukan warisan budaya Cina yang melekat pada masyarakat Jawa adalah Wayang Kulit Cina Jawa yang berkembang setelah keberadaan Wayang Potehi di Yogyakarta. Wayang kulit Cina-Jawa ini sering disebut sebagai revolusi dari wayang Potehi, dan terkenal mulai tahun 1925 sampai 1967.

Kisah yang ditampilkan antara lain: Thing Jing Nga Ha Ping She. Dalam bahasa Jawa diterjemahkan: Rabenipun raja Thig Jing (Pernikahan Raja Tig Jing). Nama-nama para tokoh lakon, negara, kerajaan. Kadipaten, kahyangan, dan lain-lain ditulis sesuai dengan nama aslinya dalam bahasa “Hokkian”. Istilah kepangkatan, jabatan, gelar, dan lain-lain disesuaikan dengan struktur jabatan



yang dipergunakan di kerajaan yang berada di Jawa seperti narendra, pangeran, patih, adipati, bupati, tumengung, pandita, radyan, dyah, abdi, prajurit.

Tata cara pertunjukan wayang Cina-Jawa tidak berbeda dengan wayang kulit pura yang terbagi dalam tiga pembabakan yaitu:

1. Babak awal pertunjukkan diiringi dengan *gending-gendhing pathet nem*
2. Babak pertengahan, dalang memberi isyarat kepada para pemusik (niyaga) agar membunyikan gending linur dan diikuti dengan gendhing pathet sanga
3. Babak akhir pertunjukan diiringi dengan gendhing pathet manyura
4. Sebagai penutup iringan musik gamelan menyajikan gendhing ayakayakan pamungkas.

Masyarakat Cina yang bermigrasi ke pulau Jawa telah melahirkan tradisi budaya baru yaitu budaya Cina-Jawa sebagai hasil perkawinan antara budaya Cina dan Jawa. Proses persebaran budaya tersebut diperkuat dengan kedatangan laksamana Cheng Ho ke Pantai Utara Jawa yang tersebar mulai Batavia ke Semarang dan selanjutnya terjadi akulturasi budaya dalam bentuk wayang Potehi dan Wayang Thithi. Cerita yang diambil dari daratan Cina berupa folklore Cina Kuno pada kenyataannya masih dipertahankan dalam pertunjukan wayang Potehi, meskipun instrumen musiknya dan pembuatannya dilakukan oleh masyarakat pribumi. Namun perkembangan selanjutnya muncul pula dalang wayang Potehi yang berasal dari etnis Jawa yang mau mempelajarinya. Wayang Potehi masih menunjukkan sifat sakral karena dipentaskan di klenteng dan sifat kesakralan ini ditunjang pula pada pakem cerita asli dari daratan Cina yang tetap dipertahankan karena dalang tidak berani merubahnya mengingat dalam pedalangan wayang Potehi tidak terpengaruh oleh penontonnya karena lakon yang dibawakan merupakan alat penghubung dan penghibur para leluhur mereka dan dewa-dewa yang ada dalam klenteng. Berbeda dengan wayang Thithi, telah terpadu dengan budaya Jawa termasuk pengiring gamelan dan lain-lain. Namun sumber cerita



masih menggunakan cerita asli folklore Cina Kuno. Alur cerita yang menarik dalam cerita silat dan dongeng-dongeng dari cerita lisan sangat mendukung apresiasi masyarakat terhadap budaya Cina.

## **2.4 Karakteristik Dalam Desain Interior**

### **2.4.1 Feng Shui**

Feng Shui secara harafiah berarti angin dan air. Feng Shui adalah seni hidup dalam keharmonisan dengan alam, sehingga seseorang mendapatkan paling banyak keuntungan, ketenangan dan kemakmuran dan keseimbangan yang sempurna dengan alam. Feng Shui menjanjikan kehidupan bagi mereka yang mengikuti prinsip dan aturannya ketika membangun rumah dan tempat kerja. (Too, 1993: 1).

Semua tradisi dan kepercayaan Tionghoa didasari prinsip dualisme, yang begitu luas dibahas oleh I-Ching. Yin dan Yang adalah prinsip negatif dan positif yang menguasai alam semesta dan kehidupannya Yin dan Yang bersama-sama melambangkan keselarasan yang sempurna.

### **2.4.2 Warna**

Warna dalam arsitektur dan interior Cina mengandung makna dan simbolis yang sangat dalam, karena warna merupakan simbol dari lima elemen dan masing-masing memiliki arti sendiri.

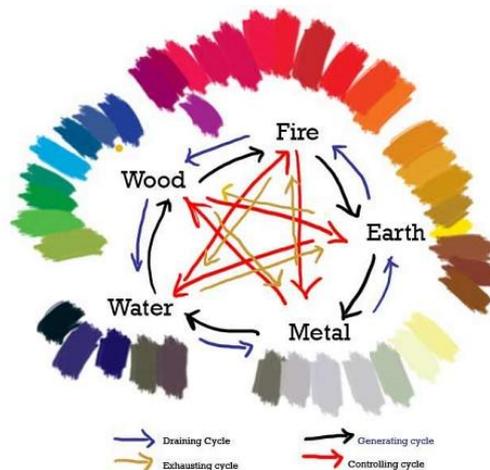
Lima elemen unsur dasar ini merupakan penggambaran Yin & Yang. Unsur-unsur tersebut adalah:

1. Shui: Air
2. Huo: Api
3. Mu: Kayu
4. Chin: Logam
5. Tu: Tanah

Arti dan makna beberapa warna dalam Arsitektur Cina adalah:



- Warna Merah: merupakan simbol dari unsur api, yang melambangkan kegembiraan, harapan, keberuntungan dan kebahagiaan.
- Warna Hijau: Merupakan simbol dari unsur kayu, melambangkan penjang umur, pertumbuhan dan keabadian.
- Warna Kuning: Merupakan simbol dari unsur tanah, melambangkan kekuatan dan kekuasaan.
- Warna Hitam: Unsur air, melambangkan keputus asaan dan kematian
- Warna Putih: unsur logam, melambangkan kedukaan dan kesucian.
- Warna Biru: tidak menyimbolkan unsur apapun, namun dikaitkan dengan dewa-dewa.



**Gambar 2.13** Skema warna  
Sumber: boredpanda.com (2016)

### 2.4.3 Ragam Hias Simbol

Hasil kebudayaan Cina yang sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu penuh dengan muatan simbolisasi berikut makna yang sangat mendalam pada semua aspek kehidupan. Simbol ini diwujudkan dalam bentuk Simbol Fisik maupun Simbol Non Fisik.

Simbol fisik diwujudkan dalam bentuk ornamen dan ragam hias dan warna pada bangunan dengan detail-detail ornament dan warna yang bermacam-macam, sesuai dengan makna dan arti yang dikandungnya. Simbol non fisik biasanya terlihat berkaitan dalam prosesi-prosesi maupun kebiasaan-kebiasaan/ tata cra



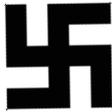
yang berlaku terutama pada prosesi-prosesi ritual. Ornamen dalam arsitektur maupun interior Cina dapat dikelompokkan kedalam 5 kategori, yaitu Hewan, Tumbuhan, Fenomena Alam, Legenda, dan Geometri.

Hewan atau fauna, memiliki pola dan simbol dari figure makhluk hidup dan hewan melambangkan pembawa keselamatan dan pembawa nasib baik. Hewan yang sering digunakan sebagai motif/ ragam hias adalah: Naga, Macan, Singa, Burung Hong, Phoenix, Kura-kura, Gajah, Kelelawar, Qilin (hewan mistis Cina), Menjangan dan Burung Bangau.

**Tabel 2.1** Sebagian simbolis Cina

Nama	Arti
 <p data-bbox="523 1227 619 1261">“Naga”</p>	<p data-bbox="802 904 1203 1048">Makhluk yang dapat menjaga harta karun, simbol kekuatan, keadilan dan kekuasaan.</p>
 <p data-bbox="523 1641 619 1675">“Singa”</p>	<p data-bbox="802 1317 922 1350">Keadilan</p> <p data-bbox="802 1397 994 1431">Kejujuran hati.</p>
	<p data-bbox="802 1729 994 1762">Ketulusan hati</p> <p data-bbox="802 1809 930 1843">Kesetiaan</p> <p data-bbox="802 1890 922 1924">Keadilan</p>



“Burung Hong”	Kemanusiaan
 “Qilin”	Nasib baik Kebesaran hati Panjang umur Kebijaksanaan
 “Shuang Xi”	Kebahagiaan yang digandakan
 “Shou”	Panjang umur Keberuntungan
 “Wufu Pengshou”	Bernasib baik Kebahagiaan
 “Yin and Yang”	Keseimbangan



 <p>“Pat Kwa”</p>	<p>Mendatangkan kemakmuran</p> <p>Keselamatan</p>
--	---

Fenomena alam yang sering digambarkan dalam motif/ ragam hias Cina adalah angin, hujan, bintang dan langit, api, matahari dan bulan. Api digambarkan sebagai simbol terang dan kemurnian. Matahari dan bulan sering digambarkan dalam kain atau *Tik Lian*, karena bersinar dan terang sehingga melambangkan keadilan dan kekuatan yang luar biasa.

Legenda yang paling sering digunakan sebagai simbol dan ragam hias adalah gambar dari beberapa peristiwa, seperti Delapan Dewa, Sepuluh Pengadilan Terakhir, Kisah Hang Sin dan Sam Kok, dan cerita Dewi Kwan Im.

Geometri yang digambarkan biasanya tidak mengacu pada satu bentuk tertentu, melainkan hanya permainan pola tertentu.

#### 2.4.4 Arsitektur Khas Cina

Ciri khas dalam arsitektur Cina adalah penekanan pada artikulasi dan simetri bilateral, yang berarti keseimbangan. Simetri bilateral dan artikulasi bangunan bisa ditemukan di rumah-rumah pertanian sederhana dan kompleks istana. Elemen sekunder diposisikan kedua sisi struktur utama seperti dua sayap untuk mempertahankan simetri bilateral secara keseluruhan. Kolom dalam struktur bangunan biasanya berjumlah genap. Pintu masuk utama sebuah bangunan ditempatkan ditengah dinding bagian depan.

Berbeda dengan bangunan di kebun Cina cenderung asimetris. Prinsip yang mendasari komposisi taman adalah untuk menciptakan aliran abadi. Selain itu, sebagian besar arsitektur tradisional Cina, mempunyai halaman atau ruang terbuka yang dikelilingi oleh bangunan. Hal tersebut sangat berbeda sekali dengan



kebanyakan dengan bangunan dibelahan dunia lainnya, umumnya area terbuka yang mengelilingi bangunan. Layout ruang tertutup pada arsitektur tradisional China dapat dibagi dalam dua bentuk, yaitu:

1. Courtyard: Penggunaan halaman terbuka adalah fitur umum dalam berbagai jenis arsitektur Cina. Ini terlihat jelas dalam Siheyuan, yang terdiri dari ruang kosong dikelilingi oleh bangunan terhubung dengan satu sama lain baik secara langsung atau melalui beranda.
2. Sky well: Meskipun halaman terbuka yang luas kurang umum ditemukan dalam arsitektur Cina selatan, konsep "ruang terbuka" dikelilingi oleh bangunan, yang terlihat di kompleks halaman utara, dapat dilihat pada struktur bangunan selatan dikenal dengan "Sky well". Struktur ini pada dasarnya sebuah halaman relatif tertutup terbentuk dari persimpangan bangunan berdekatan, dan menawarkan lubang kecil ke langit melalui ruang atap dari lantai atas.

Hal tersebut bertujuan untuk ventilasi dan pengaturan suhu pada kompleks bangunan. Halaman di daerah utara biasanya dibuka dan menghadap selatan yang memungkinkan pencahayaan alami yang lebih maksimal dan menjaga angin utara yang dingin. Konstruksinya relatif kecil dan berfungsi untuk menampung air hujan dari atas atap, ini mirip dengan impluviums Romawi, dan untuk membatasi jumlah sinar matahari yang masuk ke gedung dan sebagai ventilasi untuk pertukaran udara.

#### **2.4.4.1 Penekanan Horizontal**

Bangunan klasik China, terutama mereka orang kaya dibangun dengan penekanan pada luas bukan pada tinggi rendahnya bangunan, bentuk panggung dan atap besar serta bangunan yang tinggi tidak baik ditekankan. Ini kebalikan dari arsitektur Barat, yang cenderung tumbuh tinggi dan mendalam. Arsitektur Cina lebih menekankan dampak visual dari lebar bangunan. Konsep dan Filosofi Arsitektur Cina.



Arsitektur Cina dari zaman awal menggunakan konsep dari kosmologi Cina seperti feng shui (geomansi), dan Taoisme untuk mengatur konstruksi dan tata letak dari tempat tinggal umum untuk struktur kekaisaran dan agama.

Penggunaan warna-warna tertentu, angka dan arah mata angin dalam arsitektur tradisional Cina mencerminkan kepercayaan dalam ciri khasnya, di mana sifat dari suatu hal dapat sepenuhnya terkandung dalam bentuk sendiri. Meskipun tradisi Barat secara bertahap mengembangkan kepustakaan arsitektur, sedikit ditulis tentang masalah di Cina, dan teks awal, yang Kaogongji, tidak pernah diperdebatkan. Namun, ide tentang harmoni kosmis dan tatanan kota yang biasanya mereka tafsirkan pada tingkat yang paling dasar, sehingga reproduksi "yang ideal" kota besar tidak pernah ada. Beijing yang direkonstruksi sepanjang abad 15 dan 16 tetap menjadi salah satu contoh terbaik dari perencanaan kota Cina tradisional.

## **2.5 Utilitas Hotel**

### **2.5.1 Pencahayaan**

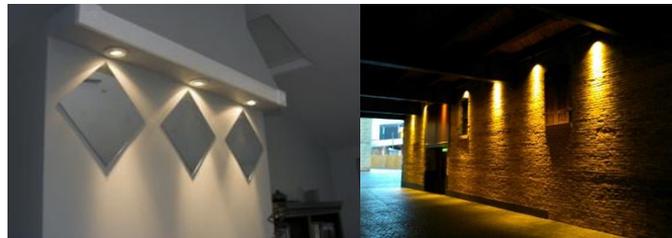
Menurut Imelda Akhmal dalam bukunya yang berjudul *Lighting* (2006), lampu adalah benda yang dapat menghasilkan cahaya yang terdiri dari elemen-elemen seperti: bohlam, stem (batang), base (dudukan), shade (kap) dan saklar. Berikut adalah tipe-tipe penerangan dalam ruang:

- A. *Ambient lighting* atau *general lighting*, merupakan tipe penerangan yang berasal dari sumber cahaya yang cukup besar dan sinarnya mampu menerangi keseluruhan bangunan atau ruang. Lampu yang biasa digunakan untuk penerangan jenis ini adalah lampu tungsten atau fluorescent strip atau fluorescent uplighter dengan reflektor.



**Gambar 2.14** Contoh Ambient Lighting  
Sumber: google.com (2016)

- B. *Accent lighting*, digunakan untuk menampilkan unsur estetika seperti lukisan, benda seni dan desain arsitektur yang menarik. Tipe lampu yang digunakan antara lain, spotlight, mini-spot, lampu halogen, dan lampu tungsten yang semuanya berdaya rendah.



**Gambar 2.15** Contoh Accent Lighting  
Sumber: google.com (2016)

- C. *Task lighting*, merupakan jenis penerangan yang diperlukan untuk mempermudah dan memperjelas pekerjaan spesifik yang dilakukan dalam ruang, seperti bekerja dan belajar.



**Gambar 2.16** Contoh Task Lighting  
Sumber: google.com (2016)



D. *Decorative lighting*, merupakan sumber pencahayaan yang juga berfungsi sebagai elemen dekoratif.



**Gambar 2.17** Contoh Decorative Lighting

Sumber: google.com (2016)

E. *Kinetic lighting*, merupakan sumber penerangan yang cahayanya berasal dari matahari dan api seperti lilin, lentera, dan obor. Pendarnya yang lembut dan sifatnya yang bergerak mampu menciptakan suasana tentram yang romantis.



**Gambar 2.18** Contoh Kinetic Lighting

Sumber: google.com (2016)

## 2.5.2 Penghawaan

Pengondisian udara, menurut Ashrae Guide, adalah proses pengolahan udara sedemikian rupa sehingga baik suhu, kelembaban, kebersihan, dan distribusi udara dapat dikondisikan dan dikontrol secara terus menerus. Masalah yang harus diperhatikan dalam pengondisian udara adalah panas yang diakibatkan oleh sinar matahari yang menembus bangunan, ventilasi, aktivitas penghuni, dan kegiatan-kegiatan yang menimbulkan panas. Di Indonesia umumnya terdapat 3 jenis AC (Air Conditioning) yang digunakan, yaitu AC dinding (AC split), AC dengan



sistem refrigerasi tekan, dan AC central dengan sistem air yang didinginkan dalam menara di luar gedung.

Hotel pada umumnya menggunakan AC central, yaitu sistem penyejukan udara untuk mendinginkan udara pada ruangan yang besar sehingga mesin memerlukan ruangan tersendiri. Untuk menyalurkan udara dingin atau udara yang kembali, mesin tersebut menggunakan pipa-pipa ducting dan berakhir pada lubang-lubang di langit-langit yang disebut *diffuser*. Unit-unit pengolah udara ini berkapasitas besar yang sering disebut *air handling unit (AHU)*.

Hotel terdiri dari beberapa ruangan dan kamar-kamar sehingga harus menyediakan alat penyejukan udara lebih dari satu sistem. Dengan demikian, dapat digunakan sistem udara saluran sentral untuk *hall* dan *lobby*, serta FCU (*fan coil unit*) untuk kamar-kamar.

### **2.5.3 Audio**

Sistem audio (tata suara) perlu direncanakan untuk memberikan fasilitas kelengkapan dalam bangunan. Tata suara ini dapat berupa background music dan announcing system. Selain itu juga ada sistem untuk car call pada bangunan-bangunan umum. Peralatan untuk sistem audio dapat berupa: microphone, mix amplifier, speaker, speaker selector switch, volume control, dan horn speaker.

## **2.6 Ergonomi dan Antropometri**

Ergonomi dan antropometri mempunyai arti penting dalam perancangan desain interior, karena dengan memperhatikan faktor-faktor ergonomi dan antropometri, maka para pemakai ruangan akan mendapatkan produktifitas dan efisiensi kerja yang berarti suatu penghematan dalam penggunaan ruang. Ergonomi adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang kondisi fisik seseorang dalam melakukan kerja yang meliputi :

- A. Kerja fisik dan efisiensi kerja
- B. Tenaga yang dikeluarkan untuk suatu pekerjaan
- C. Konsumsi kalori



D. Kelelahan

E. Perorganisasian sistem kerja

Pengertian ergonomi tidak hanya terbatas pada sisi fisik semata, namun bersangkutan dengan kelima indera manusia yaitu diantaranya:

A. Unsur penglihatan

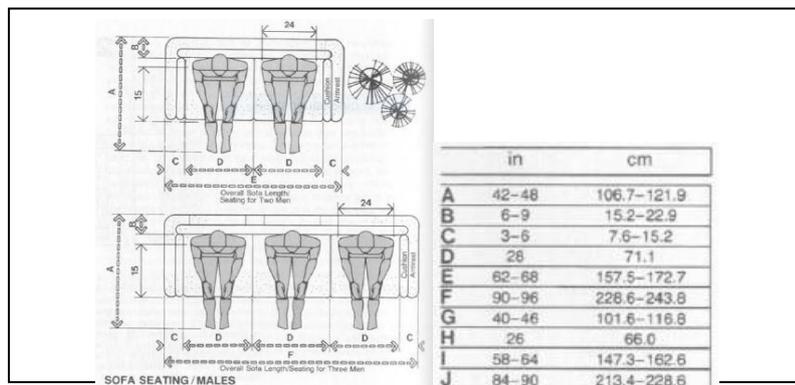
B. Unsur pendengaran

C. Unsur perasa

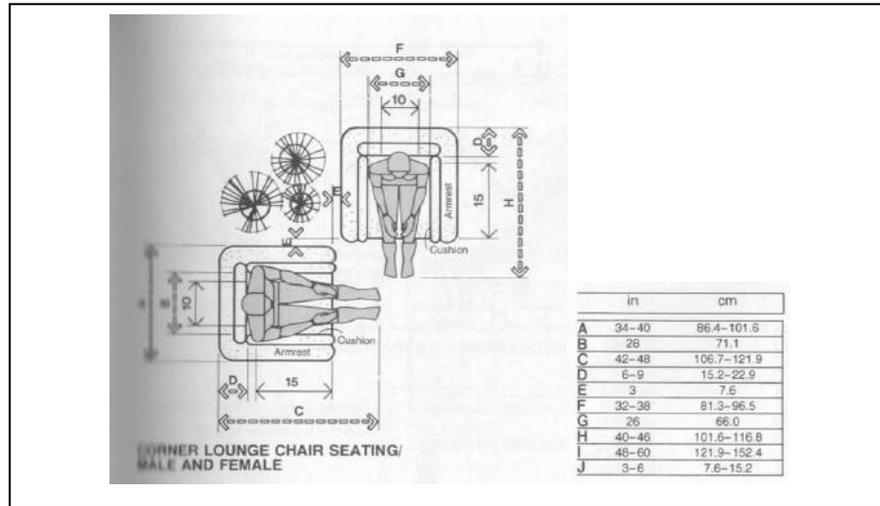
D. Unsur penciuman

E. Unsur keindahan atau kenyamanan

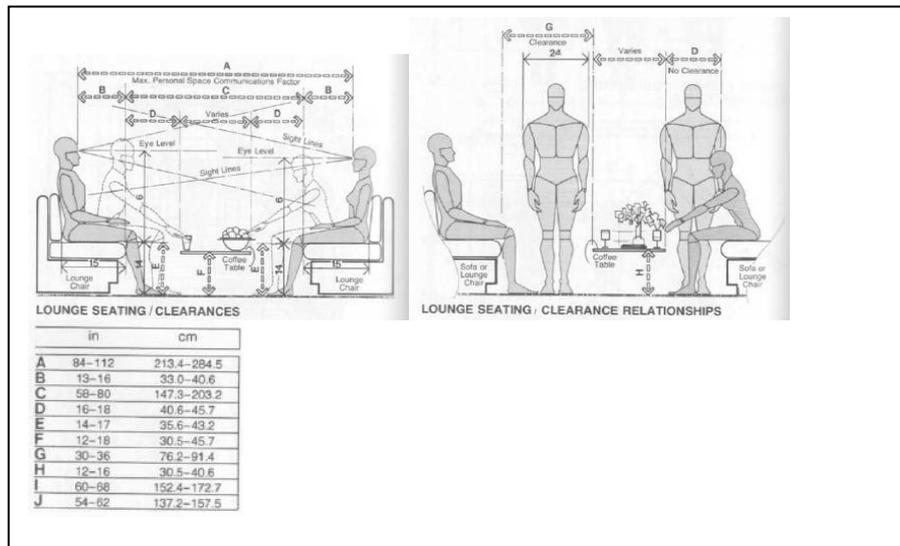
Untuk merancang dan memilih perabot perlu memperhatikan siapa penggunanya. Bagaimana ukuran perabotnya, bagaimana bentuk dan warna yang diinginkan (sesuai) dengan karakter anak, sehingga mereka merasa nyaman dan aman menggunakannya. Ukuran perabot yang tidak sesuai akan menyebabkan ketidaknyamanan, kelelahan dan akibat-akibat fisik seperti perubahan tulang belakang, dada, dll (Budirahardjo, 2002:30). Berikut ini akan dipaparkan tinjauan dari beberapa perabot yang ada:



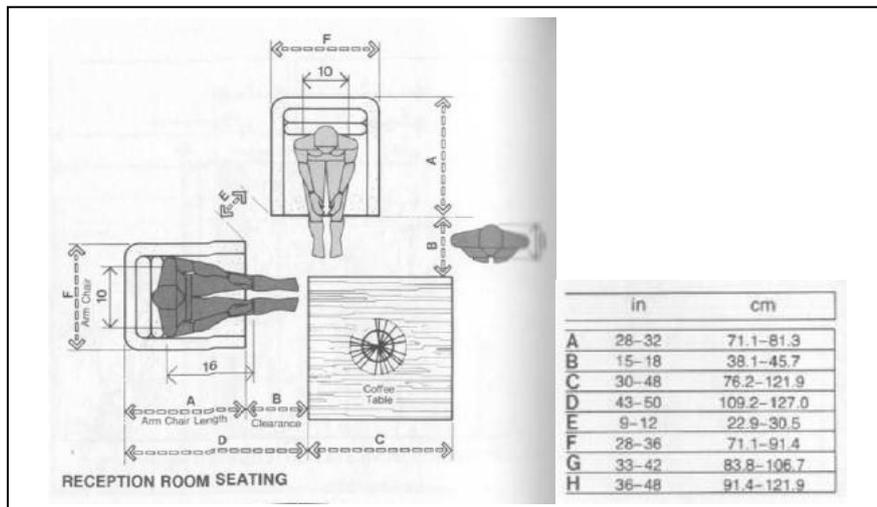
**Gambar 2.19** Antropometri sarana duduk lobby dan lounge



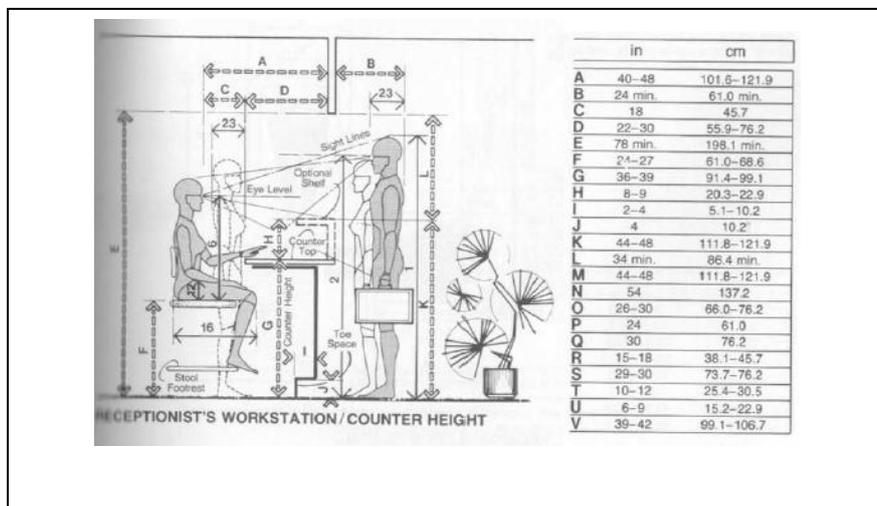
Gambar 2.20 Antropometri sarana duduk lobby dan lounge



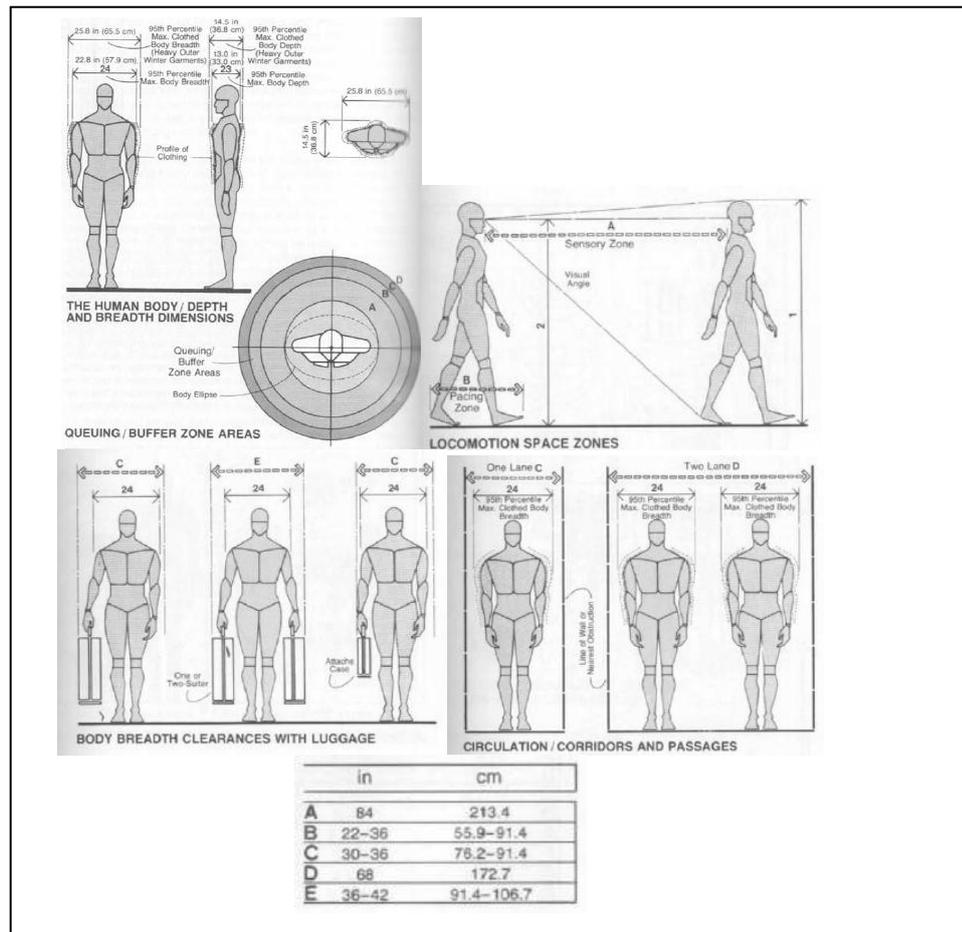
Gambar 2.21 Antropometri sarana duduk lounge



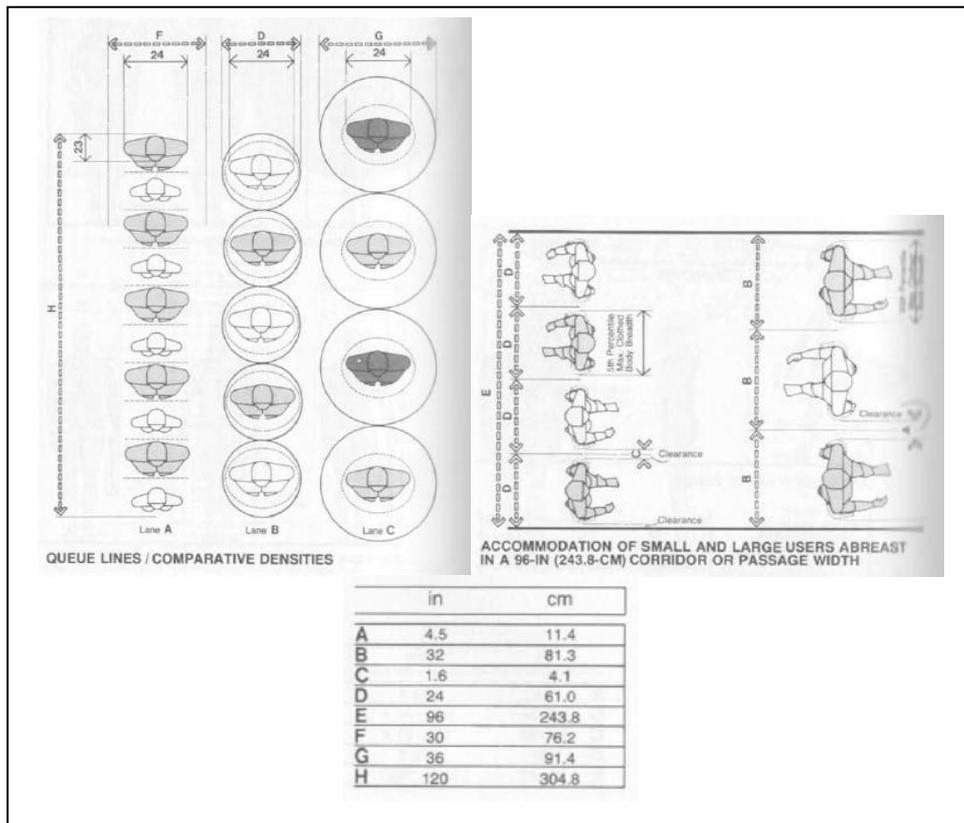
Gambar 2.22 Antropometri sarana tunggu lobby



Gambar 2.23 Antropometri meja resepsionis lobby



Gambar 2.24 Ergonomi ruang nyaman



Gambar 2.25 Ergonomi ruang nyaman

## 2.7 Studi Objek

### 2.7.1 Corporate Identity

Nama Objek: Hotel Tentrem Semarang

Lokasi: Jalan Gajahmada Nomor 123 Semarang

Logo :



Gambar 2.26 Logo Hotel Tentrem Semarang  
Sumber: dok. Pribadi Hotel Tentrem



Spesifikasi:

- Sidomuncul Gallery and Shop,
- Tempat bermain anak indoor dan outdoor,
- Spa dan gym
- Taman
- Kolam renang dan jacuzzi
- Multi-function room
- All-day dining, pool side bar, dan barbeque area.
- Memiliki 215 kamar.

Tentang Hotel dan Apartemen Tentrem Semarang



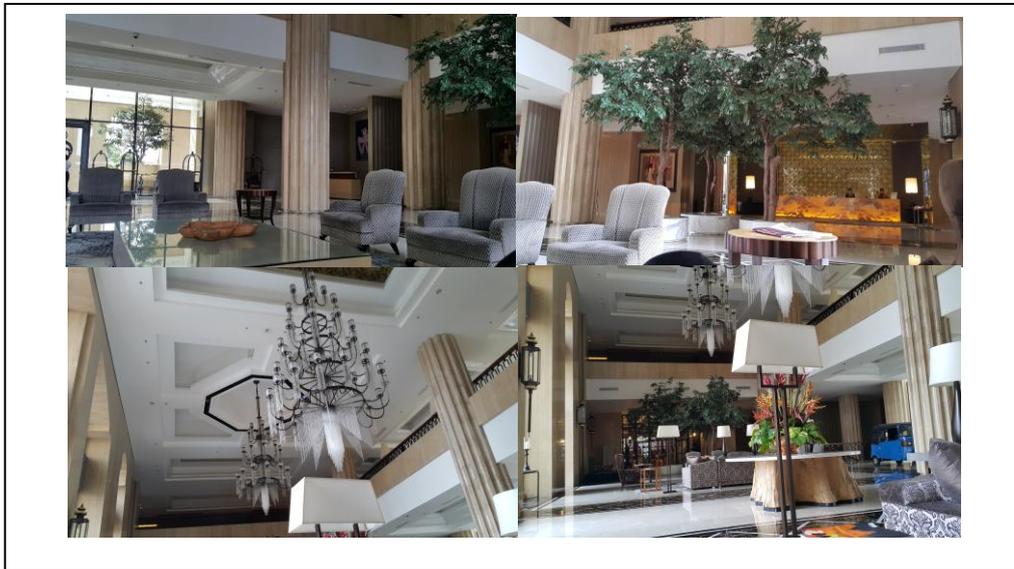
**Gambar 2.27** Hotel Tentrem Semarang  
Sumber: dok. Pribadi Hotel Tentrem

Hotel dan Apartemen Tentrem yang memiliki 17 lantai terletak di Jalan Gajah Mada, Simpang Lima yang merupakan pusat kota Semarang. Sejak dahulu, area Simpang Lima telah menjadi pusat aktivitas warga kota Semarang, mulai dari perkantoran, pemerintahan, perbelanjaan, kuliner dan hiburan. Kawasan Apartment Tentrem dikelilingi oleh jalan-jalan utama dan beberapa jalan disekitarnya sehingga memberikan kemudahan akses masuk dan keluar bagi penghuni dan pengguna fasilitas.

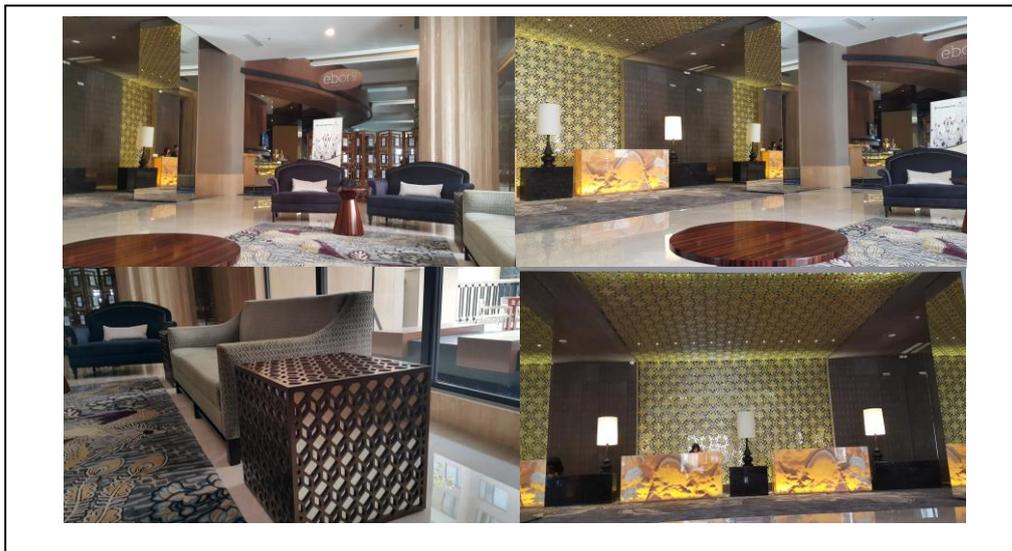


## 2.8 Studi Eksisting

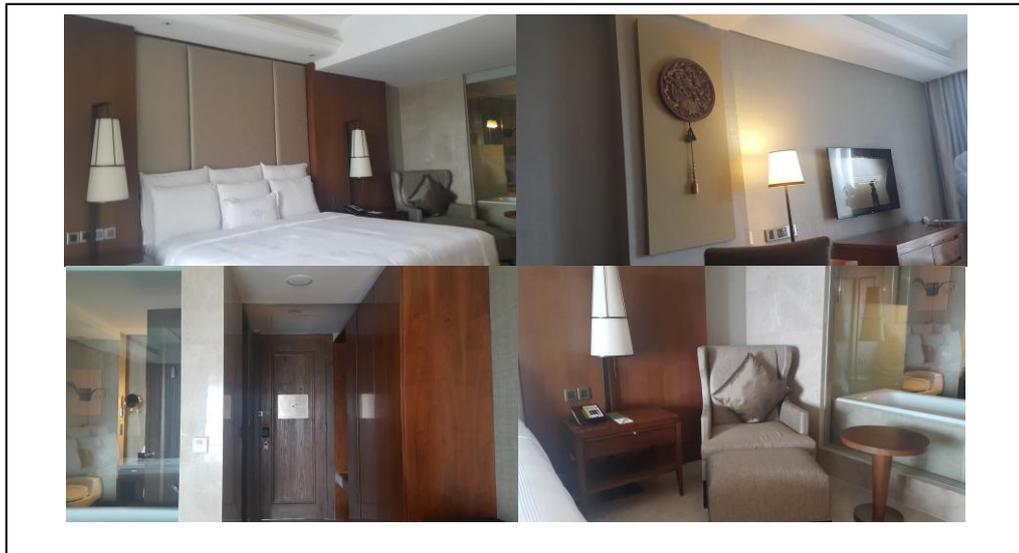
Studi eksisting dilakukan untuk mengetahui suasana, standar elemen interior yang ada di Hotel Tentrem, dan dijadikan sebagai referensi desain untuk Hotel Tentrem Semarang. Survey dilakukan di Hotel Tentrem Jogjakarta.



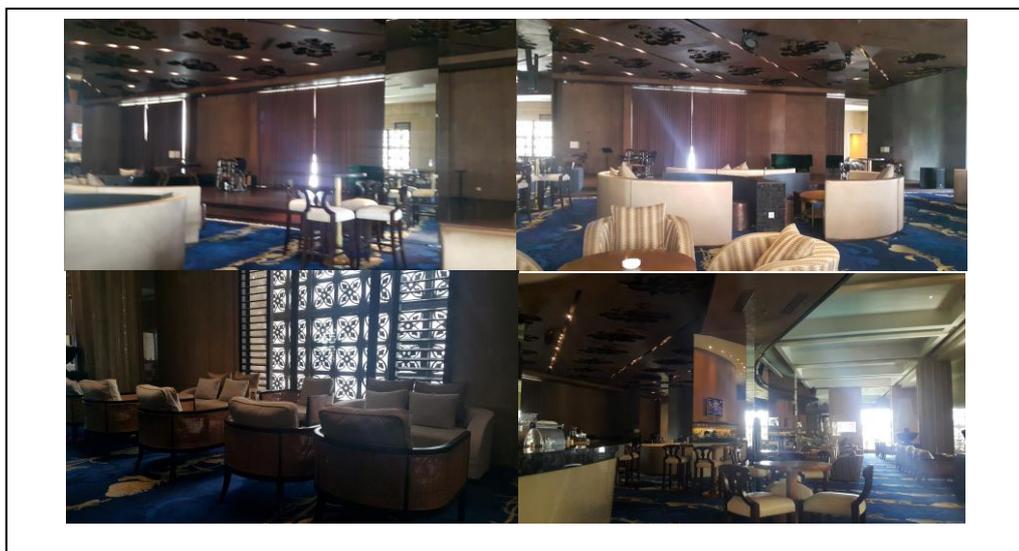
**Gambar 2.28** Foto Area Lobby  
Sumber: dok. Pribadi (2016)



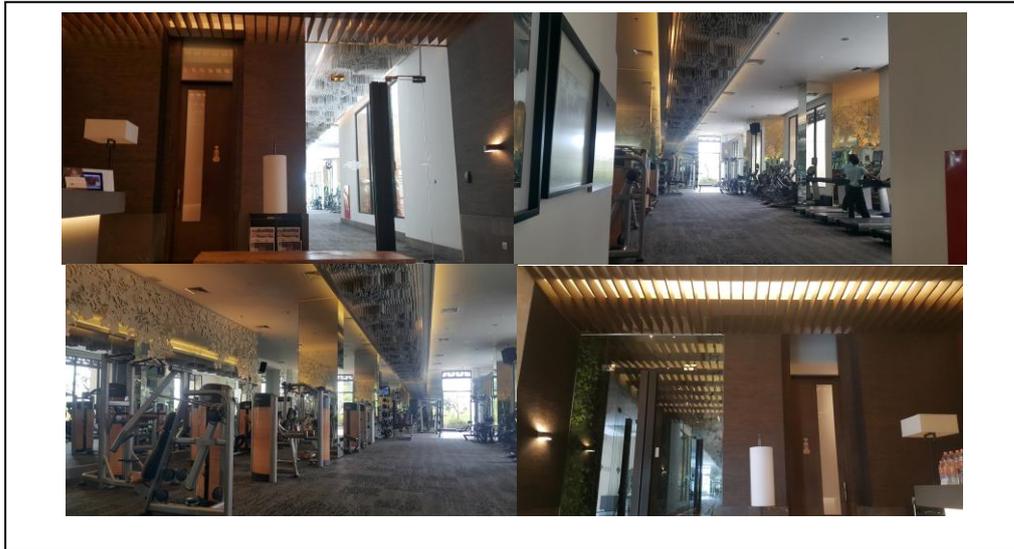
**Gambar 2.29** Foto Area Resepsionis  
Sumber: dok. Pribadi (2016)



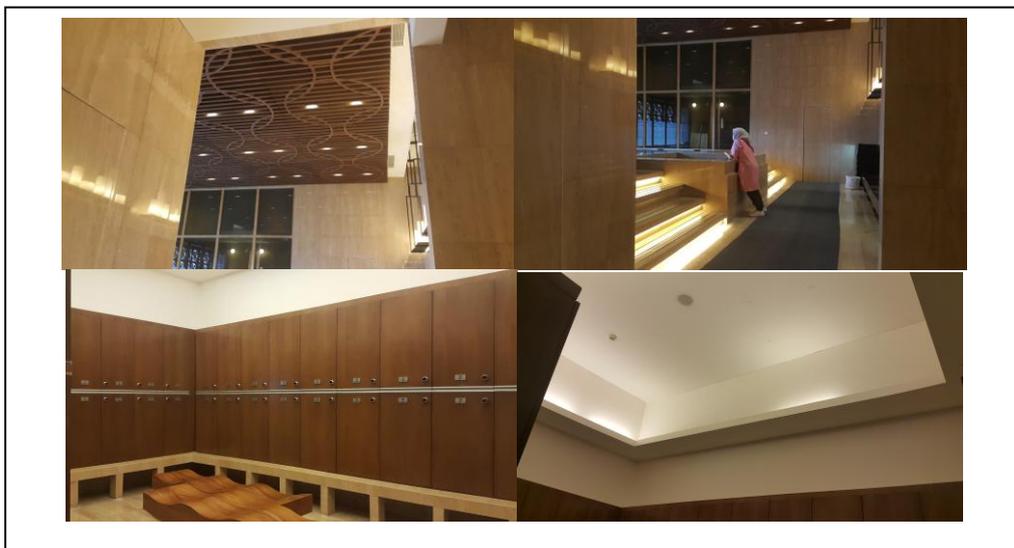
**Gambar 2.30** Foto *Guest Room*  
Sumber: dok. Pribadi (2016)



**Gambar 2.31** Foto *Private Bar and Lounge*  
Sumber: dok. Pribadi (2016)



**Gambar 2.32** Foto Area Masuk Gym  
Sumber: dok. Pribadi (2016)



**Gambar 2.33** Foto Ruang Ganti dan Spa  
Sumber: dok. Pribadi (2016)



**Gambar 2.34** Foto Restoran All-Day Dining  
Sumber: Atas izin dokumen survey PT. Airmas Asri (2015)

Dari eksisting yang sudah distudikan, Hotel Tentrem Yogyakarta mempunyai kesimpulan menurut penulis, antara lain:

1. Desain elemen pendukung interior dalam Hotel Tentrem Yogyakarta mempunyai karakter yang kuat dan ditonjolkan sehingga setiap ruangan tidak ada *point of interest* dari ruangan itu sendiri.
2. Laggam yang diterapkan ialah *modern*. Dan ada sedikit elemen estetis khas Oriental di *guest bedroom*.
3. Penggunaan material pada elemen interior merupakan material yang mewah seperti kayu jati, *marble slab*, marmer *tiles*, dan karpet bermotif.
4. Pencahayaan dengan desain *hidden* dan warna hangat di plafon membuat suasana ruangan hangat.

## 2.9 Studi Pemandangan 1

Studi perbandingan sebagai bahan perbandingan objek Tugas Akhir ini adalah Aman Summer Palace, Beijing karena hotel ini hotel bintang lima dan menerapkan unsur tradisional namun dikemas mewah.



## 2.9.1 Corporate Identity

Nama Objek: Aman Summer Palace

Lokasi: Gongmenqian Lu 15, Beijing, Cina

Logo:



**Gambar 2.35** Logo Aman Summer Palace

Sumber: <http://paradizo.com/company/aman-at-summer-palace-beijing> (Akses 27/2/2017, 19.55 WIB)

## 2.9.2 Jenis Kamar



**Gambar 2.36** Foto *Deluxe Suites Room*

Sumber: <https://www.aman.com/resorts/aman-summer-palace/rooms-suites> (Akses 27/2/2017, 22.00 WIB)



**Gambar 2.37** Foto *Deluxe Pavilion Room*

Sumber: <https://www.aman.com/resorts/aman-summer-palace/rooms-suites> (Akses 27/2/2017, 22.00 WIB)



**Gambar 2.38** Foto *Imperial Suite Room*

Sumber: <https://www.aman.com/resorts/aman-summer-palace/rooms-suites> (Akses 27/2/2017, 22.00 WIB)



**Gambar 2.39** Foto *Guestroom*

Sumber: <https://www.aman.com/resorts/aman-summer-palace/rooms-suites> (Akses 27/2/2017, 22.00 WIB)

### 2.9.3 Analisa Arsitektur



**Gambar 2.40** Foto *exterior* hotel

Sumber: <https://www.scottdunn.com/luxury-holidays/asia/far-east/china/beijing/the-aman-summer-palace-beijing> (Akses 27/2/2017, 22.45 WIB)

Berdasarkan hasil pengamatan, bentuk arsitektur Aman Summer Palace merupakan bangunan satu atap dengan konsep *courtyard* dikarenakan keberadaan hotel tersebut di Cina. Courtyard adalah ciri khas dalam arsitektur Cina, penggunaan halaman terbuka adalah fitur umum dalam berbagai jenis arsitektur Cina yang terdiri dari ruang kosong dikelilingi oleh bangunan terhubung dengan satu sama lain baik secara langsung atau melalui beranda.



## 2.9.4 Analisa Interior

Secara keseluruhan, hotel ini mengaplikasikan langgam tradisional sentuhan gaya modern. Berdasarkan elemen pembentuk ruang, dapat dianalisa sebagai berikut:

### A. Plafon

Material plafon yang digunakan pada kamar *bedroom* adalah gypsum dengan *finishing* cat putih, kelebihan material ini adalah pemasangan dan perawatan yang mudah. Namun, plafon gypsum diolah dengan *drop ceiling* material kayu menambah nilai estetis.

### B. Dinding

Dinding hotel menggunakan bata dengan finishing cat warna putih dan dipadukan dengan *screen wall* terbuat dari kayu dengan ukiran khas Cina.

### C. Lantai

Lantai pada tiap kamar menggunakan keramik kuno dengan bentuk persegi. Sedangkan pada lobby, pada lantai diberi karpet sebagai aksentuasi ruangan.



**Gambar 2.41** Foto *lobby* hotel

Sumber: <https://www.aman.com/resorts/aman-summer-palace/rooms-suites> (Akses 27/2/2017, 23.00 WIB)



## 2.10 Studi Pemandangan 2

Studi perbandingan yang kedua sebagai bahan perbandingan dan sebagai referensi langgam pada objek Tugas Akhir adalah Peranakan Museum, Singapura. Museum ini merupakan salah satu museum Peranakan Cina di Asia Tenggara yang sudah modern. Karena Singapura merupakan negara yang sangat kental adat budaya Peranakan Cina.

### 2.10.1 Corporate Identity

Nama Objek: Peranakan Museum

Lokasi: 39 Armenian St, Singapore 17994



Gambar 2.42 Denah Peranakan Museum

### 2.10.2 Museum dan Galeri Peranakan

Sejak zaman dahulu, Asia Tenggara sudah menjadi daerah persimpangan antar negara. Karena peluang untuk berdagang dan komersial wisatawan dari negeri luar menjadi kekayaan daerah sendiri, sehingga banyak yang menetap di Asia Tenggara dan kembali ke daerah asalnya. Imigran yang menetap menikahi wanita atau pria lokal, dan anak cucunya disebut sebagai perkumpulan Peranakan.

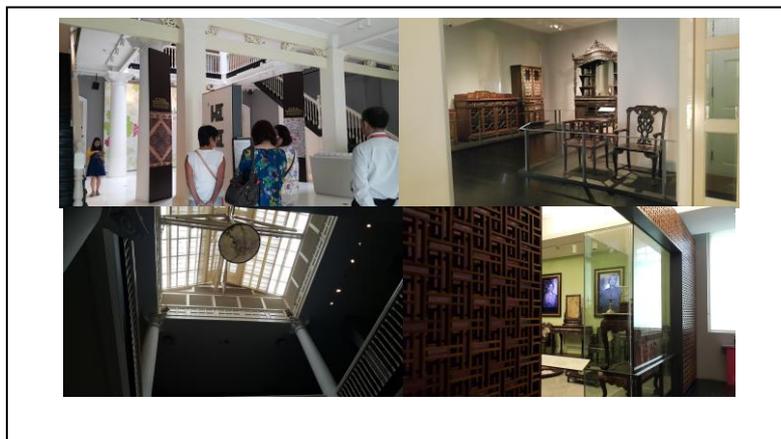
Di Malaysia, Peranakan mempunyai makna “anak dari” atau “keturunan dari” dan digunakan untuk masyarakat yang mempunyai etnis keturunan. Peranakan



dari Cina merupakan etnis yang besar, dibanding dengan arab, india, eurosian, di Asia Tenggara.



**Gambar 2.43** Foto exterior Museum Peranakan.  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 2.44** Foto interior Museum Peranakan.  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 2.45** Foto baju adat pernikahan.  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 2.46** Foto display *Nyonya Needlework* khas Peranakan Cina.  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



### BAB III

## METODOLOGI DESAIN



**Bagan 3.1** Alur Metodologi Riset

Dalam melakukan sebuah perancangan desain selalu dimulai dengan perencanaan yang benar, yaitu mengikuti urutan petunjuk yang telah disusun secara logis dan sistematis. Perencanaan yang logis dan sistematis juga dapat menjadi sebuah landasan yang kuat dilihat dari sudut pandang metodologi desain itu sendiri. Maka dalam hal ini dibutuhkan sebuah metodologi perancangan. Metode perancangan ini sangat erat hubungannya dengan sebuah prosedur, alat,



serta objek desain yang akan dipergunakan dalam melaksanakan sebuah perancangan desain.

Di dalam merancang sebuah interior Hotel Tentrem ini diperlukan beberapa data yang akurat dimana data tersebut akan digunakan sebagai dasar dari pemecahan permasalahan yang ada sebelumnya. Data yang digunakan berupa data kualitatif yaitu mengambil data yang diperlukan untuk dianalisa dan diolah untuk mencari suatu kesimpulan akhir dalam suatu permasalahan.

### **3.1 Tahap Identifikasi Objek**

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan latar belakang, judul, dan definisi judul. Pada tahap ini akan diuraikan dasar-dasar pemikiran dan landasan yang menjadi alasan untuk melakukan riset tentang desain interior Hotel Tentrem.

### **3.2 Tahap Identifikasi Judul**

Pada tahap ini, menentukan judul merupakan tahap awal untuk gambaran tertulis bentuk konsep yang akan diberikan pada objek desain dengan membawa tema tertentu.

### **3.3 Tahap Identifikasi Tujuan**

Tahap ini dilakukan untuk menentukan arah atau haluan desain yang akan diciptakan untuk terciptanya imej dari Hotel Tentrem Semarang.

### **3.4 Tahap Identifikasi Masalah**

Tahapan ini dilakukan untuk tujuan dan manfaat serta permasalahan yang ditemukan untuk mencapai tujuan guna mendapatkan manfaat dari perancangan desain interior Hotel Tentrem. Tujuan analisa merupakan hal-hal yang ingin dicapai sebagai hasil akhir dari perancangan yang dilakukan.

Permasalahan muncul akibat pertentangan keadaan yang sedang terjadi sekarang dengan desain yang sudah ada, sehingga munculah sebuah ide untuk menjadi acuan dalam menentukan arah dalam merancang desain.



### 3.5 Tahap Pengumpulan Data

Dalam melakukan perancangan, data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang didapat secara langsung dengan pihak yang bersangkutan di lapangan. Sedangkan data sekunder merupakan data yang didapatkan dari pihak yang tidak bersangkutan secara langsung yaitu melalui studi literatur.

#### A. Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian melalui pihak-pihak yang berkaitan langsung, antara lain:

##### 1. Survey

Survey dilakukan untuk mengetahui identitas hotel, kondisi hotel, dan proses pengerjaan proyek hotel. Hal ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung mengenai aktifitas pengguna, tingkah laku pengguna, fasilitas hotel yang digunakan dan dibutuhkan, serta proses pengonsepan hotel yang akan dibangun, yaitu di Semarang.

Survey juga dilakukan ke klenteng, untuk mengetahui keadaan dan *ambience* pada rumah ibadah kaum Cina untuk mengetahui aturan berkehidupan mereka. Dan mengetahui peraturan yang boleh dan tidak boleh saat diaplikasikan pada interior hotel.

##### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pelaku yang berhubungan langsung dengan objek, mengenai:

- Konsep awal Hotel Tentrem Semarang,
- Sejarah Hotel Tentrem Jogjakarta,
- *Branding* dan karakteristik Hotel Tentrem dalam bidang interior,
- Kelebihan dan kekurangan Hotel Tentrem Jogjakarta,
- Permasalahan yang ada di Hotel Tentrem Jogjakarta,



- Keinginan dan harapan terhadap perencanaan Hotel Tentrem Semarang.
- Sejarah Wayang Potehi,
- Filosofi warna baju, detail bordir, ukiran, binatang yang selalu ada di dalam cerita, karakter Wayang Potehi,
- Cerita Wayang Potehi,
- Aturan memainkan Wayang Potehi,
- Arti Wayang Potehi bagi kaum Tionghoa.

## **B. Data Sekunder**

Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku literature, jurnal, laporan penelitian, majalah, maupun internet.

Data yang dicari antara lain:

- Pengertian dan penjelasan Hotel,
- Studi khusus hotel bintang lima,
- Hotel Tentrem,
- Konsep Peranakan Cina
- Sejarah dan deskripsi Wayang Potehi.
- Elemen-elemen interior seperti warna, simbol yang dapat diaplikasikan, penghawaan, dan pencahayaan.

### **3.6 Tahap Analisa Data**

Dalam perancangan ini metode analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif searah dengan rumusan masalah serta pertanyaan identifikasi masalah. Hal ini disebabkan tujuan dari penelitian ini akan menjawab pertanyaan yang sebelumnya dikemukakan oleh rumusan masalah serta pertanyaan identifikasi masalah.). Perancangan ini memfokuskan pada studi kasus yang merupakan analisa perancangan lebih rinci terhadap objek tertentu secara mendalam dan menyeluruh. Antara lain:



### **A. Analisa Material**

Menganalisa material yang tepat untuk digunakan pada elemen interior dan fasilitas pendukung Hotel Tentrem. Aplikasi material pada objek dan fasilitas pendukung akan disesuaikan dengan eksisting bangunan dan sesuai dengan konsep yang akan digunakan sehingga tercapainya tujuan merancang Hotel Tentrem.

### **B. Analisa Warna**

Menganalisa warna yang tepat untuk diaplikasikan pada elemen interior dan fasilitas pendukung Hotel Tentrem dari potensi konsep yang sudah dijelaskan. Warna disesuaikan dengan konsep yang akan digunakan, dan disesuaikan dengan psikologi pengguna.

### **C. Analisa Furnitur**

Analisa bentuk, warna, dan material furnitur yang menjadi pengisi interior maupun fasilitas pendukung Hotel Tentrem yaitu berbentuk kontemporer, warna sesuai dengan konsep, material yang memberi kesan mewah.

### **D. Analisa Elemen Pendukung**

Menganalisa elemen pendukung/ elemen hias/ elemen estetis yang dapat digunakan dan menciptakan kesan mewah dan nyaman.

### **E. Analisa Sirkulasi**

Analisa mengenai sirkulasi yang ada dan akan diterapkan dengan aktifitas yang terjadi di hotel bintang lima pada umumnya. Yaitu aktifitas tamu saat datang sampai pulang, aktifitas pegawai saat melayani tamu, tamu dengan fasilitas dan sebagainya.

### **F. Analisa Ruangan**

Analisa tentang ruangan serta hubungan ruang dengan ruang lainnya, menganalisa kedekatan ruang satu dengan ruang lainnya sesuai dengan kebutuhan pengguna dan standar Hotel Tentrem.

### **G. Analisa Zoning**



Analisa pembagian penetapan daerah private, semi-private, dan public bagi tamu atau pengelola Hotel Tentrem

## **H. Analisa Aktifitas dan Kebutuhan Ruang**

Menganalisa kebutuhan ruang sesuai dengan aktifitas-aktifitas yang ada di Hotel bintang lima pada umumnya dan memberi gagasan ruang dan fasilitas.

### **3.7 Metode Desain**

Di dalam sebuah metode desain diharuskan mengetahui kata kunci utama untuk merancang Hotel Tentrem Semarang, yaitu:

**Desain Interior Hotel Tentrem Semarang Dengan Konsep Budaya Peranakan Cina (Pengaplikasian Wayang Potehi pada Interior Hotel)**

- Standar hotel bintang lima
- Pengguna
- Program Interior

Bagan 3.2 Kata Kunci Metodologi Obyek Desain



## BAB IV DATA DAN ANALISA

### 4.1 Data Hotel Tentrem

Dalam melakukan perancangan desain dibutuhkan data-data yang valid untuk menunjang proses analisa. Data tersebut dibagi menjadi dua kategori yaitu data fisik dan data non fisik. Data fisik merupakan data yang didapat dari literature buku dan jurnal. Data non fisik merupakan data yang didapat dari survey pada objek perancangan, data ini terdiri dari hasil observasi lapangan dan wawancara. Data-data yang sudah terkumpul nantinya akan dianalisa dan diambil suatu kesimpulan yang nantinya akan mengarah pada penyusunan konsep desain.

Pada perancangan desain interior Hotel Tentrem, pengumpulan data non fisik dibagi menjadi dua tahapan, yaitu pengamatan terhadap kondisi objek riset di Hotel Tentrem Jogjakarta dan melakukan wawancara kepada pengelola dan pengurus proyek hotel ini berlangsung. Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi, maka metode pengumpulan data yang digunakan dalam proses mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data survey / studi lapangan
2. Pengumpulan data wawancara

**Tabel 4.1** Kebutuhan data untuk dianalisa

No	Permasalahan	Metode	
		Observasi	Wawancara
1	Company profile		X Meminta data kepada pengurus proyek
2	Site plan dan layout		X Meminta data kepada pengurus



			proyek
3	Akses/ sirkulasi dan fasilitas	X Survey langsung pada Hotel Tentrem di Jogjakarta	X Melakukan wawancara langsung kepada karyawan setempat
4	Aktifitas pengguna	X Melakukan pengamatan	X Melakukan wawancara kepada pengguna
5	Kebutuhan apa saja yang dibutuhkan penghuni	X Melakukan pengamatan	X Melakukan wawancara

#### 4.2 Studi Pengguna

Pelaku kegiatan hotel terbagi menjadi dua yaitu tamu dan pengelola. Pengelola dapat dibagi menjadi dua yaitu administrasi dan servis dan tamu dapat dibagi menjadi dua yaitu tamu yang menginap dan tidak menginap. Tamu yang menginap adalah tamu yang menyewa kamar hotel dan tamu yang tidak menginap adalah tamu yang hanya menggunakan fasilitas hotel.

##### A. Pengelola

Pengelola adalah orang yang mengordinir segala kegiatan yang berlangsung dan bertanggung jawab atas kenyamanan aktifitas bagi pengunjung. Pengelola dapat dikelompokan lagi menurut kegiatan dan tugas yang dijalani, yaitu:

- Pimpinan
  - Manajer Utama
  - Asisten Manajer
  - Sekretaris
  - Manajer Keuangan
  - Manajer Personalia
  - Manajer Pemasaran



- Manajer Pengadaan Barang
- Manajer Operasional dan Teknik
- Pegawai
- Pegawai front office
- Pelayanan pemesanan kamar
- Pelayanan informasi
- Pelanangan check in dan check out
- Staff house keeping
- Staff food and beverage
- Staff accounting department
- Staff security department

## B. Tamu

Tamu adalah faktor utama keberlangsungan kegiatan yang terdapat dalam hotel. Tamu adalah orang-orang yang berkunjung untuk keperluan menginap rekreasi dan menikmati fasilitas-fasilitas yang disediakan hotel. Tamu dibedakan menjadi dua bagian yaitu:

- Tamu yang menginap berhak menikmati dan mengakses fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh hotel,
- Tamu yang tidak menginap dapat menikmati fasilitas-fasilitas publik yang ditawarkan seperti ruang serbaguna untuk rapat, seminar, maupun kegiatan lainnya.

Tabel 4.2 Identifikasi tamu hotel

Tamu Hotel	
Pelaku	Kegiatan Utama
Tamu perorangan	Menginap, menikmati fasilitas rekreasi, menikmati fasilitas hotel
Tamu berpasangan	
Tamu rombongan	

### 4.2.1 Analisa Kegiatan Tamu

Kegiatan didalam hotel terbagi menjadi beberapa kegiatan yaitu:



## A. Kegiatan Utama

Kegiatan utama tamu yang menginap atau beristirahat pada suatu ruang hotel memiliki beberapa sifat, sifat ini terdiri dari dua golongan yaitu:

- Kegiatan dalam ruang tidur dengan melakukan sedikit gerakan, misalnya melihat pemandangan luar melalui bukaan, makan, minum, mandi, duduk.
- Kegiatan yang tidak melakukan gerak aktif misalnya tidur.

## B. Kegiatan Pelengkap

Kegiatan pelengkap/penunjang merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang misalnya rekreasi, olahraga, spa, dan lainnya yang menggunakan fasilitas hotel.

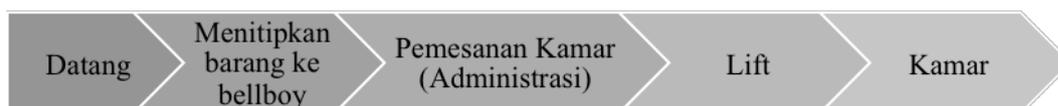
## C. Kegiatan Pelayanan

Merupakan kegiatan yang melayani aktivitas utama pengunjung kegiatan tambahan merupakan kegiatan yang melayani fasilitas pendukung kegiatan pokok seperti laundry, parkir.

## 4.3 Studi Ruang

### 4.3.1 Lobby

Pola aktivitas berdasarkan hasil analisa pengunjung terhadap kegiatan yang bersangkutan dengan lobby adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.1** Gambar alur kegiatan tamu yang menginap



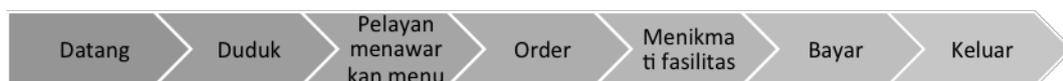
**Gambar 4.2** Alur kegiatan tamu yang tidak menginap

**Tabel 4.2** Kebutuhan area lobby saat kegiatan penuh

No	Pengguna	Durasi	Kebutuhan	Dimensi [(mm x mm) x jumlah]	Sirkulasi	Luas Kebutuhan Ruang
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 70 tamu yang baru datang dan beristirahat</li> <li>• 4 security</li> </ul>	<i>Fleksibel dan tidak lebih dari 20 menit</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arm chair</li> <li>• Meja</li> <li>• Space bebas</li> <li>• Safety checking door</li> </ul>	-(70 x 80) x 12 - (50 x 50) x 6 - ... - ...	1:5	Kebutuhan furniture : 82.2m <sup>2</sup>  82,2 x 5 = 411m <sup>2</sup>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 orang front office</li> <li>• 2 orang information &amp; reservation</li> <li>• 3 orang reception</li> <li>• 4 orang desk service</li> <li>• 6 bell boy</li> <li>• &gt;2 tamu</li> </ul>	Fleksibel dan tidak akan lebih dari 30 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja panjang</li> <li>• Lemari arsip</li> <li>• Meja komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (3000 x 800)</li> <li>• (800x600) x 3</li> <li>• (700x750) x 3</li> </ul>	1:4	Kebutuhan furniture: 32,55m <sup>2</sup>  32,55 x 4 = 130m <sup>2</sup>
<b>Total minimal = 541m<sup>2</sup></b>						

### 4.3.2 Bar and Lounge

Sedangkan, pola aktivitas berdasarkan hasil analisa tamu terhadap penggunaan fasilitas *bar and lounge* adalah sebagai berikut:



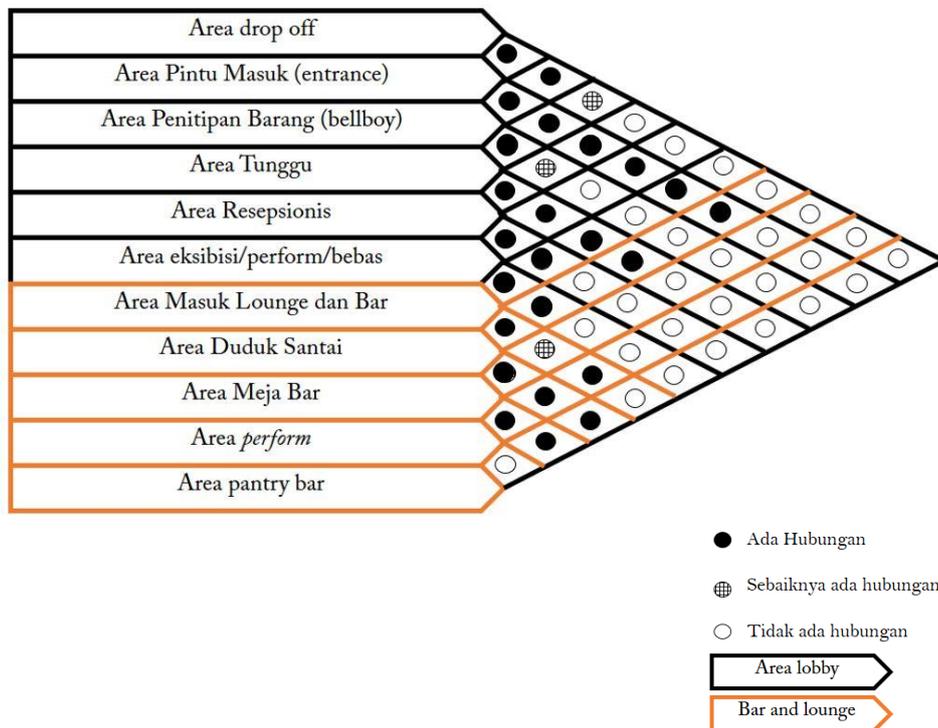
**Gambar 4.3** Diagram alur kegiatan pada lounge



**Tabel 4.3** Kebutuhan bar dan lounge saat kegiatan penuh

No	Pengguna	Durasi	Kebutuhan	Dimensi [(mm x mm) x jumlah]	Sirkulasi	Luas Kebutuhan Ruang
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>50 tamu pengguna fasilitas</li> <li>5 Waiter atau waitress</li> </ul>	<i>Fleksibel (minimal 30 menit)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arm chair</li> <li>Meja</li> <li>Sofa</li> <li>Stool</li> <li>Space bebas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(500 x 600) x 15</li> <li>(500 x 500) x 12</li> <li>(1200 x 750) x 10</li> <li>(400 x 450) x 10</li> </ul>	1:5	Kebutuhan furniture : 18.3m <sup>2</sup>  18.3 x 4 = 91.5m <sup>2</sup>
Total minimal = 91.5m <sup>2</sup>						

#### 4.4 Hubungan Ruang

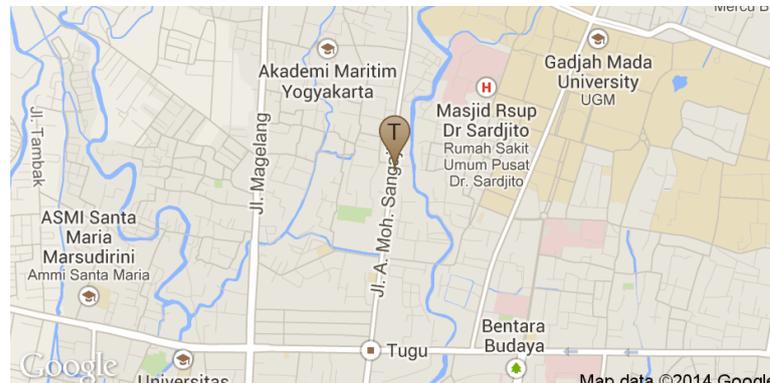


**Gambar 4.4** Matriks Hubungan Ruang



## 4.5 Identitas Hotel

### 4.5.1 Hotel Tentrem Jogjakarta



**Gambar 4.5** Lokasi Hotel Tentrem Jogjakarta

Hotel Tentrem pertama kali berada di Yogyakarta berdiri sejak tahun 2012, merupakan salah satu hotel berbintang lima yang ada di Yogyakarta. Berada di lokasi sangat strategis, yakni di Jl. AM Sangaji No. 72 A, Depok, Daerah Istimewa Yogyakarta 55233, Indonesia. Hotel Tentrem dirancang dengan konsep yang benar-benar berbeda dari hotel pada umumnya. Memadukan budaya khas Jawa dengan metode pelayanan modern, sehingga mampu menyajikan kualitas layanan yang istimewa. Dengan konsep tersebut Hotel Tentrem bisa memberikan paradigma baru dalam industri perhotelan, dengan perpaduan suasana tradisional, modern, dan muatan budaya Jawa begitu kental, sehingga dapat membaaur dengan nuansa Jawa yang menjadi ikon Kota Yogyakarta. Bangunan Hotel Tentrem Yogyakarta terdiri atas 8 lantai, yang menawarkan sebanyak 274 kamar dan suite dari berbagai tipe antara lain antara lain Deluxe Room, Premier Room, Executive Suite, Prambanan Suite, Keraton Suite, dan Presidential Suite.

Untuk fasilitas rekreasi dan relaksasi, para tamu bisa mengunjungi beberapa tempat menarik di area hotel, antara lain Lumpang Art Gallery, Kids Playground, Gaharu Spa, gym, executive lounge, dan kolam renang outdoor di lantai dasar. Di tepi kolam renang, terdapat Kayumanis Coffee Shop, dirancang khas dengan konsep prasmanan dengan suasana makan ala carte. Untuk keperluan



rapat atau acara-acara lain, tersedia sebuah ruang konferensi seluas  $\pm 2.100$  m dengan arsitektur dan dekorasi artistik, memadukan konsep bangunan modern dan aksesoris tradisional Jawa. Ruang konferensi ini dilengkapi dengan pre-function space dan 8 ruang rapat. Untuk penyelenggaraan acara-acara lebih besar, dapat menggunakan ballroom, ruang seluas 1,872 m yang mengusung konsep desain klasik.

Bertempat di lokasi utama Yogyakarta, Hotel Tentrem Yogyakarta menempatkan segala sesuatu yang ada di kota ini dan menjadikan paket terbaik. Baik pebisnis maupun wisatawan, keduanya dapat menikmati fasilitas dan layanan hotel. Dry cleaning, lift, penitipan bayi, sewa sepeda, toko yang disediakan hotel, Bar, business center, coffee shop, lantai eksekutif, fasilitas bagi tamu dengan kebutuhan khusus, bar tepi kolam, fasilitas pertemuan, restaurant, ruang bersantai tentunya dengan desain konsep Luxury Java.

Setiap kamar didesain dengan elegan dan dilengkapi dengan fasilitas yang berguna. Fasilitas rekreasi di hotel, termasuk kolam renang (luar ruangan), lapangan golf (dalam 3 km), pijat, gym/fasilitas kebugaran, lapangan tenis, hot tub, kolam renang anak, spa, klub anak-anak, taman, dan sauna.



**Gambar 4.6** Gambar lobby Hotel Tentrem Jogjakarta  
Sumber: dok. Pribadi (2016)



**Gambar 4.7** Gambar lobby Hotel Tentrem Jogjakarta  
Sumber: dok. Pribadi (2016)



**Gambar 4.8** Gambar area resepsionis Hotel Tentrem Jogjakarta  
Sumber: dok. Pribadi (2016)



**Gambar 4.8** Gambar area bar dan lounge Hotel Tentrem Jogjakarta  
Sumber: dok. Pribadi (2016)



**Gambar 4.9** Gambar lobby Hotel Tentrem Jogjakarta  
Sumber: dok. Pribadi (2016)



**Gambar 4.10** Gambar bar dan lounge Hotel Tentrem Jogjakarta  
Sumber: dok. Pribadi (2016)

Dari beberapa gambar di atas, dapat diidentifikasi permasalahan permasalahan yang ada. Antara lain:

- Konsep *Luxury Java* hanya terasa pada penghawaan suasana. Yaitu dari aroma terapi yg digunakan, dan lantunan musik gamelan di lobby hotel.
- Desain yang menonjolkan semuanya. Sehingga satu ruangan terasa datar karena semua elemen interior maupun pendukung ditonjolkan tanpa ada *point of interest*.

#### 4.5.2 Hotel Tentrem Semarang.



**Gambar 4.11** Logo Hotel Tentrem Semarang  
Sumber: semarangpedia.com (2016)

Logo yang merupakan sebuah bunga wijaya kusuma terdiri dari 5 helai diikat dengan sebuah cincin emas memiliki makna tersendiri. Bunga wijaya kusuma adalah bunga yang langka dan hanya tumbuh di daerah tropis. Bunga membawa makna suci dan kemenangan. Selain itu logo ini merupakan jumlah keluarga dari pemilik Hotel Tentrem. Dengan demikian, lima helai potongan wijaya kusuma diikat dengan sebuah cincin emas sebenarnya memberikan pesan bahwa mereka akan terus menjaga keserasian dan kebersamaan yang lain sampai anak cucu keturunan sang pemilik.

#### 4.5.3 Standar Hotel Tentrem

Dalam pelaksanaan survey, penulis menarik kesimpulan bahwa identitas Hotel Tentrem adalah bentuk bunga wijaya kusuma dengan 5 helainya, konsep Hotel Tentrem yang ke-Jawa-an, bertema kontemporer, dan mewah.

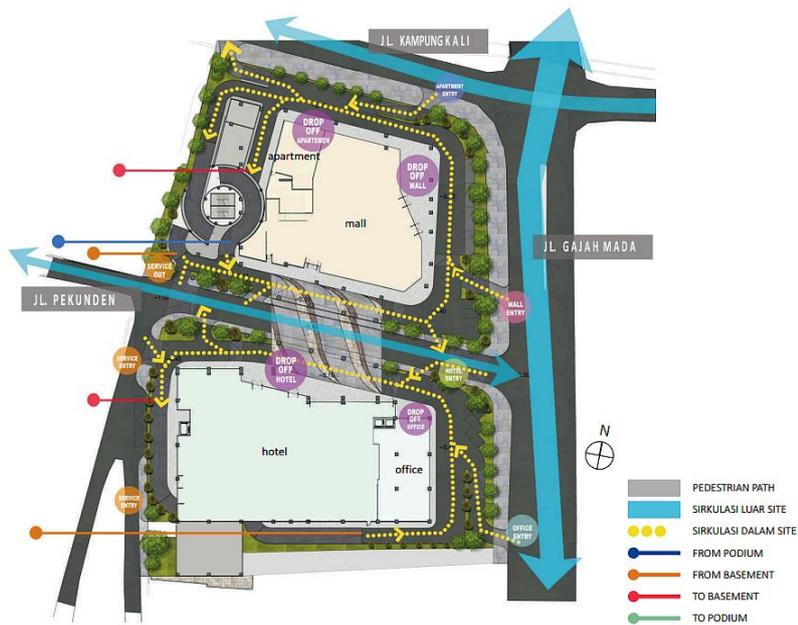
#### 4.5.4 Perencanaan Eksisting



**Gambar 4.12** Lokasi Hotel Tentrem Semarang



Hotel dengan klasifikasi bintang lima ini berlokasi tak jauh dari pusat kota Simpang Lima, di Jalan Gajahmada Nomor 123 Semarang.

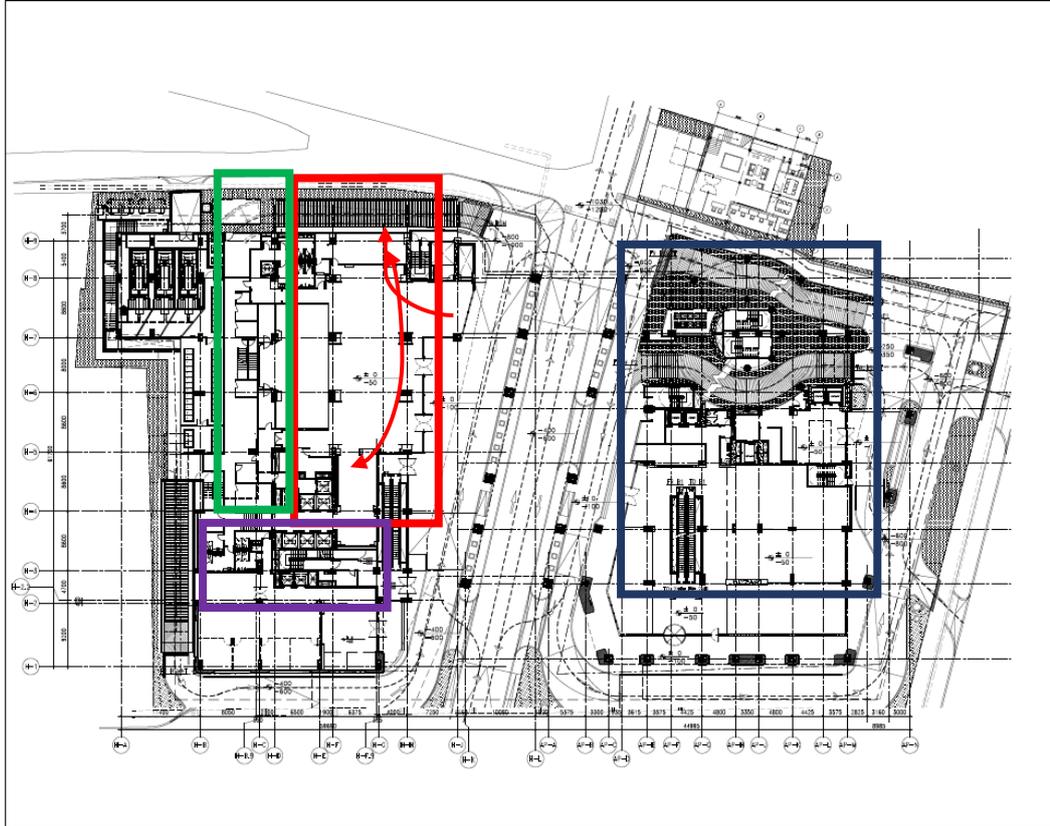


**Gambar 4.13** Alur sirkulasi eksisting

Sumber: <http://www.skyscrapercity.com/> (2016)

#### 4.5.5 Siteplan dan Denah

##### Eksisting



**Gambar 4.14** Layout setting out plan ground floor hotel dan apartemen Hotel Tentrem Semarang

Sumber: atas izin PT. Airmas Asri (2016)

Hotel berada di sebelah kiri, kantor di sisi depan hotel, dan Mall berada di sebelah kanan. Untuk layout lobby hotel, analisa dari sisi tamu atau pengunjung ialah terlalu jauhnya jarak antara resepsionis dan lift tamu (garis panah merah). Tetapi, letak front office dan kantor pengurus sebenarnya sudah sesuai karena tidak mengganggu akses tamu. Setiap pengguna, seperti tamu dan *service* mempunyai akses sendiri sehingga minimnya pertemuan antara servis dan tamu.

#### 4.6 Data Wayang Potehi

Selain melakukan riset pada objek, Hotel Tentrem. Dibutuhkan data-data yang valid untuk memperkuat konsep desain. Selain data yang didapat dari literatur, buku, jurnal, data non-fisik mengenai Wayang Potehi didapat melalui wawancara



dan survey ke Klenteng Hong Tiek Hian untuk menambah referensi desain. Wawancara dengan bapak Mudjiono selaku dalang Wayang Potehi di Surabaya yang sudah berkarir menjadi dalang sekitar 35 tahun lamanya. Data-data yang sudah terkumpul dari data fisik maupun non-fisik, akan dianalisa dan diambil suatu kesimpulan yang nantinya akan dijadikan penyusunan konsep riset desain.

Wawancara dilakukan di Klenteng Hong Tiek Hian, selaku klenteng tertua di Surabaya dan satu-satunya klenteng yang mementaskan Wayang Potehi 3 kali pada satu hari.

#### 4.6.1 Data dan Analisa Wawancara

Wawancara dilakukan dengan dalang Wayang Potehi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui beberapa data valid mengenai kebudayaan Wayang Potehi.

##### a. Wawancara dengan dalang Wayang Potehi

Nama: Mudjiono

Jenis Kelamin: Laki-laki

Kedudukan: Dalang dan ketua penyelenggara.

Tempat: Klenteng Hong Tiek Hian

Waktu: 11.52 WIB, 14 Februari 2017.

*Tanya:* Wayang Potehi ini apa, ya pak?

*Jawab:* Wayang Potehi merupakan wayang baju atau dikenal *puppets* oleh banyak orang. Menurut sejarah, dibawa oleh pidana yang mau dihukum lalu ya menghiburnya dengan wayang ini.

*Tanya:* Warna menurut kaum Cina apakah sama seperti warna pada umumnya?

*Jawab:* Kayaknya, *gak* sama, Mbak. Karena warna-warna pokok menurut orang Cina seperti merah, kuning, hijau itu berbeda. Merah menurut orang Cina adalah kebahagiaan. Di Wayang Potehi, belum tentu tampilannya jahat karakternyapun jahat. Yang membuktikan jahat apa baiknya, dari mata setiap karakter. Kalau jahat, matanya *melotot* kalau yang baik, tidak. Bajunya tiap karakter juga berbeda, ada yang menjadi raja, panglima, menteri, jenderal, rakyat biasa. Dilihat dari



bordiran bajunya. Yang ada kepala naga, ini raja. Yang bermotif kotak, ini panglima. Bisa juga dijadikan raja. Kalau rakyat biasa, bajunya tidak berlebihan bordirannya.

*Tanya:* Apa perbedaannya dengan wayang-wayang lainnya?

*Jawab:* Beda. Dari ceritanya saja sudah beda *toh*, Mbak.

*Tanya:* Apa yg bikin beda, pak?

*Jawab:* Ceritanya sendiri kebanyakan menceritakan dinasti-dinasti. Seperti, *Song, Tang, Tjin, Han*. Dan ada banyak, sekitar 20 kerajaan. Satu kerajaan ini mempunyai cerita-cerita sendiri, atau ber-episode. Potehi ini tidak seperti wayang kulit, ceritanya berseri dengan durasi 3 sampai 4 jam setiap hari itu bisa tamat dengan beberapa bulan.

*Tanya:* Dinasti itu tentang apa pak?

*Jawab:* Dinasti Cina. Banyak mengandung moral. Kehidupan sehari-sehari, dan banyak filosofinya. Seperti misalnya, orang jahat hidupnya tidak akan bagaimana. *Pokoke*, pelajaran kehidupan sehari-hari kita, Mbak.

*Tanya:* Bajunya untuk rakyat biasa kenapa kusam pak?

*Jawab:* Oh ya, tidak boleh dicuci wayang-wayang ini. Karena sudah ada ritualnya, sacral sekali emang wayang ini, mbak. Banyak kejadian aneh yang sudah beli boneka ini, tapi selalu diganggu. Jadi boneka-boneka ini sudah berpuluh-puluh tahun tidak dimandikan. *Contohe yo*, Mbak. Dulu ada orang yang ingin beli boneka-boneka ini, tapi gak lama dia balikin lagi. Katanya bonekanya aneh-aneh, Mbak. Ada yang suka gerakin lemarinya, gitu-gitu mbak, *pokoke*.

*Tanya:* Oh.. menarik ya pak. Kalau cerita yang populer apa, pak?

*Jawab:* Yang terkenal, Sin Djin Koei. Jadi setiap cerita diambil nama pemain lakonnya, selama berbulan-bulan memainkan satu karakter. Kurang lebih 1 sampai 2 bulan baru tamat.

*Tanya:* Apakah beda dengan Wayang Thithi?

*Jawab:* *Lah*, Wayang Thithi, atau Wayang Klithik itu wayang kulit. Namun sama dari Cina. Saya kurang tau tentang Wayang Thithi, mbak. Belum pernah lihat juga seperti apa.

*Tanya:* Panggung ini ukurannya kira-kira berapa pak?



*Jawab:* Yang besar, seperti ini namanya Hi Tay sekitar 3x4. Yang kecilnya untuk mentas namanya Pay Lao.

*Tanya:* Apakah ukiran ini ada filosofinya, pak?

*Jawab:* Seperti Cina pada umumnya, banyak ukiran Cina seperti naga, harimau, burung Hong. Dalam memainkan wayang tidak ada aturan tertentu, contoh disebutkan oleh dalang ada 2000 pasukan tp kenyataannya hanya 5 boneka yang ditampilkan. Jadi, imajinasi penonton juga bagaimana menangkapnya. Dari sananya seperti itu.

*Tanya:* Ohiya, pak. Kenapa naga?

*Jawab:* Naga merupakan rangkaian dari semua binatang. Naga itu bisa semua, mbak. *Mangkanya*, orang sini percaya *lho* sama naga.

*Tanya:* Sebelum pentas, apa ada acara khusus?

*Jawab:* Ada. Sebelum pentas kita harus rituali boneka-boneka ini. Walaupun saya minta tetap ke kepercayaan saya, cuman ritual ini sudah permintaan dari dulur-dulur.

*Tanya:* Kain-kain yg dijadikan baju wayang ini boleh saya aplikasikan pada elemen interior tertentu seperti sarung bantal, pak?

*Jawab:* Oh, tidak mbak. Cuman kalau tidak diinjak, kayaknya tidak ada masalah. Karena menurut beberapa orang Cina yang mengerti Wayang Potehi ini, kain-kain ini sakral jadi tidak bisa bebas penggunaannya.

*Tanya:* Menurut bapak sebagai dalang, apa *sih* pak yang bikin Wayang Potehi ini spesial?

*Jawab:* Wayang Potehi ini sebenarnya banyak sejarahnya, mbak. Dulu, sebelum jaman Gus Dur, Cina itu sangat dikekang oleh pemerintah. Namun setelah ada Undang Undang mengenai Percinaan, baru boleh bebas, mbak. Jadi Wayang Potehi ini salah satu wayang asal Cina yang menjadi saksi *sejarahlah* dari masa terpuruknya budaya Cina sampai sekarang diakui lagi.

*Tanya:* Apakah wayang ini banyak peminatnya, pak?

*Jawab:* sebenarnya tidak, secara global *sih* tidak. Hanya saja dibeberapa kalangan, tapi juga sedikit *mbak* yang tertarik dengan wayang ini.

*Tanya:* Apakah bapak mempunyai harapan dengan wayang potehi ini, pak?



*Jawab:* Harapannya *sih* agar orang-orang tidak melupakan sejarah orang tuanya. Mungkin dengan *mbak* bisa dikemas menarik di dalam interiornya supaya orang setidaknya tahu ada wayang bernama Potehi.

Dari wawancara yang telah dilakukan dengan dalang Wayang Potehi, didapatkan kesimpulan antara lain:

- Wayang Potehi merupakan wayang sakral, sehingga perlu berhati-hati dalam mengaplikasikannya pada interior hotel.
- Mendapatkan gambaran singkat mengenai Wayang Potehi dan filosofi bentuk yang ada didalamnya.
- Cerita Wayang Potehi berbeda dengan wayang lainnya, karena dari durasi pementasan Potehi bisa memainkan satu cerita dalam 2 sampai 3 bulan setiap hari sampai selesai.
- Wayang Potehi merupakan sejarah bagi kaum etnis Tionghoa – Jawa.
- Mendapatkan harapan untuk membangun peminat Wayang Potehi.
- Memahami aturan simbolis Cina.

#### 4.6.2 Hasil Survey



**Gambar 4.15** Foto interior Klenteng Hong Tiek Hian  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 4.16** Foto salah satu meja di ruang doa Klenteng Hong Tiek Hian  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 4.17** Foto salah satu sudut Klenteng Hong Tiek Hian  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 4.18** Foto kain motif 8 dewa dan naga, digunakan saat pentas Wayang Potehi dengan lakon tertentu  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 4.19** Foto pakaian dan karakter Wayang Potehi  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



#### 4.7 Konsep Desain

Konsep desain terbentuk melalui hasil penggabungan dari pertanyaan wawancara, tujuan, dan berbagai analisa. Dari hasil penggabungan tersebut, muncul beberapa ide rancangan yang akan disimpulkan kembali menjadi sebuah konsep yang memiliki tema dan gambaran aktivitas.

Peranakan berarti keturunan tanpa mengacu pada jenis etnis/suku tertentu, misalkan keturunan Belanda disebut peranakan Belanda, keturunan Cina disebut peranakan Cina. Tionghoa adalah istilah yang dibuat sendiri oleh orang keturunan Cina di Indonesia, yang berasal dari kata zhonghua dalam Bahasa Mandarin. Keberadaan kaum etnis di Indonesia, bahkan di dunia sangat cepat. Istilah Peranakan sendiri istilah yang digunakan oleh para keturunan imigran Tionghoa yang sejak akhir abad ke-15 dan abad ke-16 telah berdomisili di kepulauan Nusantara (sekarang Indonesia), termasuk Malaya Britania (sekarang Malaysia Barat dan Singapura).

Konsep desain dengan judul ‘Desain Interior Hotel Tentrem dengan Konsep Budaya Peranakan Cina (Pengaplikasian Wayang Potehi pada Interior Hotel)’ adalah Hotel Tentrem sebagai objek desain yang berperan sebagai hotel bintang lima. Hotel Tentrem sudah ada pertama kali di Jogjakarta, dan merupakan *graphic standart manual* atau branding Hotel Tentrem sendiri yaitu berinterior langgam kontemporer, namun dikonsept mewah dengan sentuhan budaya Jawa.

Dalam perancangan ini, *ambience* atau suasana yang diambil ialah suasana pada pentas Wayang Potehi yang dimana ialah wayang bawaan oleh imigran Cina dan dikembangkan di pulau Jawa, tepatnya Semarang. Suasana Cina yang kental, seperti penggunaan warna merah, emas, dan kuning, dan menggunakan simbol Cina yang memiliki banyak filosofi akan digunakan pada perancangan ini.



## 4.8 Aplikasi Konsep Desain Pada Rancangan

Berikut merupakan konsep dinding, lantai, plafon, furnitur, elemen estetis, penghawaan dan juga pencahayaan.

### 4.8.1 Konsep Dinding



**Gambar 4.20** Material konsep dinding  
Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada konsep dinding material yang digunakan adalah wallpaper dengan warna krem-putih dengan sedikit tekstur. Selain penggunaan wallpaper, pada desain dinding hotel ini juga menggunakan material marmer berwarna putih model Carrara dan *wood veneer*. Penggunaan marmer agar berkesan elegan dan penggunaan dinding kayu agar memberikan kesan hangat pada suatu ruang.

### 4.8.2 Konsep Lantai



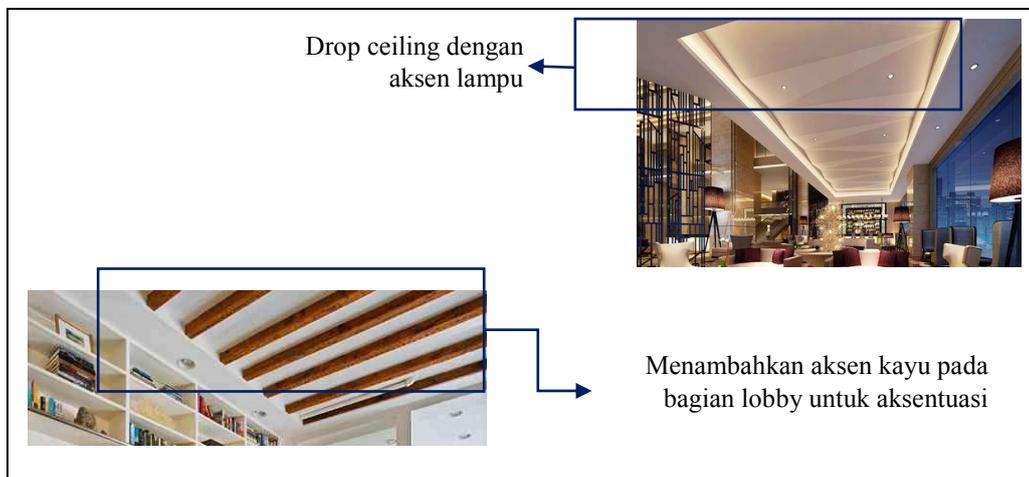
**Gambar 4.21** Material konsep lantai  
Sumber: dok. Pribadi (2017)

Konsep lantai material yang digunakan ialah marmer berwarna putih dengan sedikit tekstur untuk memberi kesan mewah, karpet bermotif dan



berwarna pada area *lounge* dan kamar agar memberi kesan intim dan berbeda dengan lobby sehingga dapat disesuaikan dengan warna dinding maupun furnitur.

#### 4.8.3 Konsep Plafon

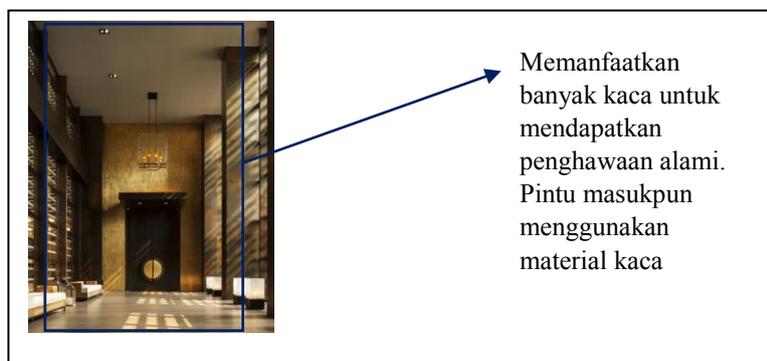


**Gambar 4.22** Konsep Plafon

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada konsep plafon menerapkan drop ceiling dengan material yang digunakan adalah material gypsum board dengan finishing cat putih. Selain itu juga menggunakan material kayu sebagai aksan ataupun elemen estetis pada suatu ruang.

#### 4.8.4 Konsep Penghawaan



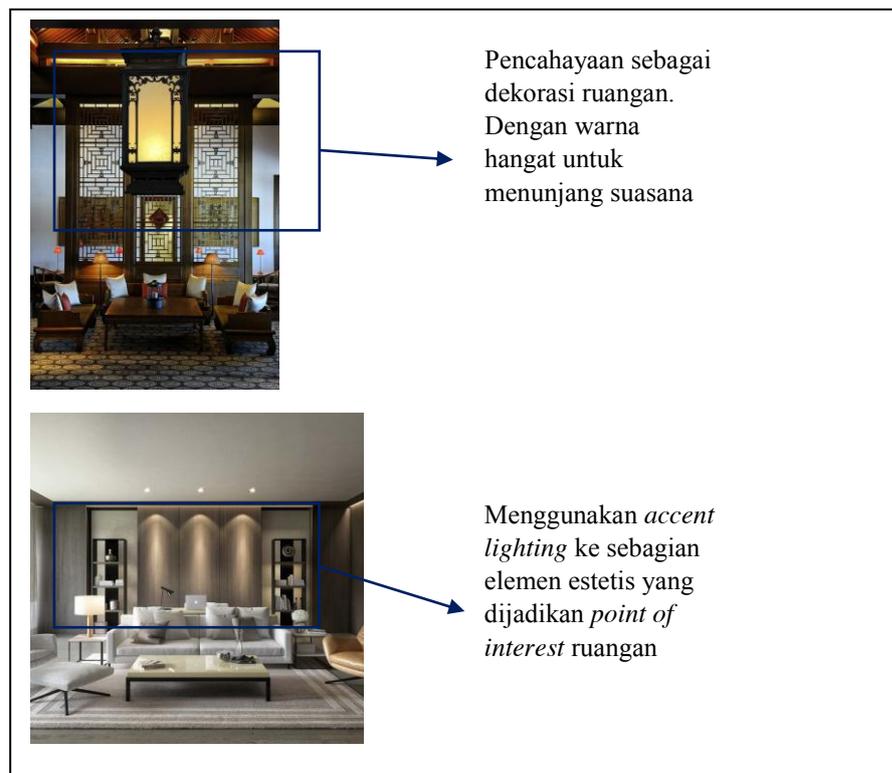
**Gambar 4.23** Konsep Penghawaan

Sumber: dok. Pribadi (2017)



Pada konsep penghawaan menggunakan penghawaan buatan berupa AC central pada sebagian besar hotel, seperti lobby, lounge, dan ruang umum lainnya. Pada smoking area penghawaan yang digunakan adalah menggunakan *exhaust fan*.

#### 4.8.5 Konsep Pencahayaan



Gambar 4.24 Konsep Pencahayaan

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Konsep pencahayaan menggunakan berbagai jenis pencahayaan, baik alami maupun buatan. Untuk pencahayaan alami menggunakan cahaya matahari, karena pada hotel ini terdapat banyak kaca untuk mendukung penggunaan pencahayaan alami. Pada umumnya akan menggunakan *down lighting* dengan warna hangat pada kamar, dan putih pada fasilitas umum Hotel Tentrem seperti lobby, restoran, dll., dan beberapa menggunakan *decorative lighting* sebagai penunjang suasana



#### 4.8.6 Konsep Furnitur

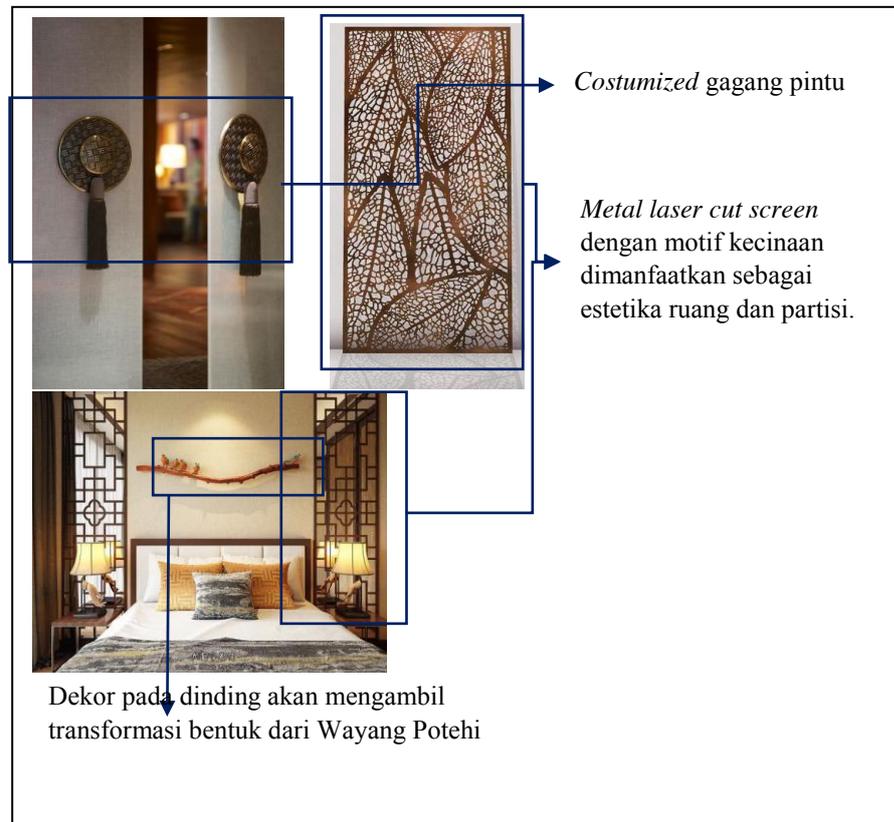


**Gambar 4.25** Konsep Furnitur

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada konsep furnitur menggunakan furnitur modern dengan ukiran khas Cina, menggunakan warna-warna yang netral dan warna suasana Wayang Potehi. Pada lobby, akan menggunakan furnitur yang khas Cina berwarna mencolok dari warna Wayang Potehi untuk terciptanya suasana yang sesuai dengan konsep. Ukuran kursi pada lobby pun ukuran yang cukup besar, diadaptasi dari ukuran kursi yang ada di Hotel Tentrem Yogyakarta.

#### 4.8.7 Konsep Elemen Estetis



**Gambar 4.26** Konsep Elemen Estetis

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Elemen estetis digunakan sebagai aksan pada ruang. Konsep Elemen Estetis diterapkan dari transformasi bentuk dari bordir baju Wayang Potehi dan bentukan khas Cina. Elemen estetis diterapkan pada dinding, plafon, pintu, dan pada kolom.



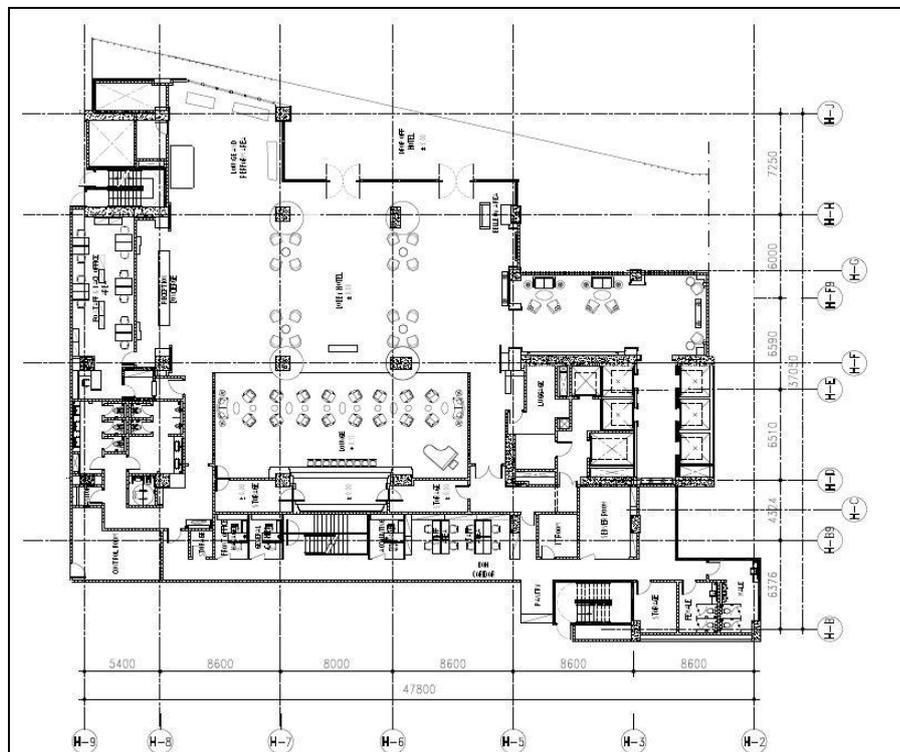
*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

### 5.1 Alternatif Layout

Alternatif desain merupakan proses untuk mencapai desain akhir yang sesuai dengan tujuan dan sesuai dengan konsep yang ingin dicapai. Beberapa alternatif desain dibuat agar dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengoreksi kelebihan dan kekurangan dalam perencanaan.

#### 5.1.1 Alternatif Layout 1



Gambar 5.1 Alternatif Layout 1

Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 5.2** Sketsa *Style* Alternatif 1

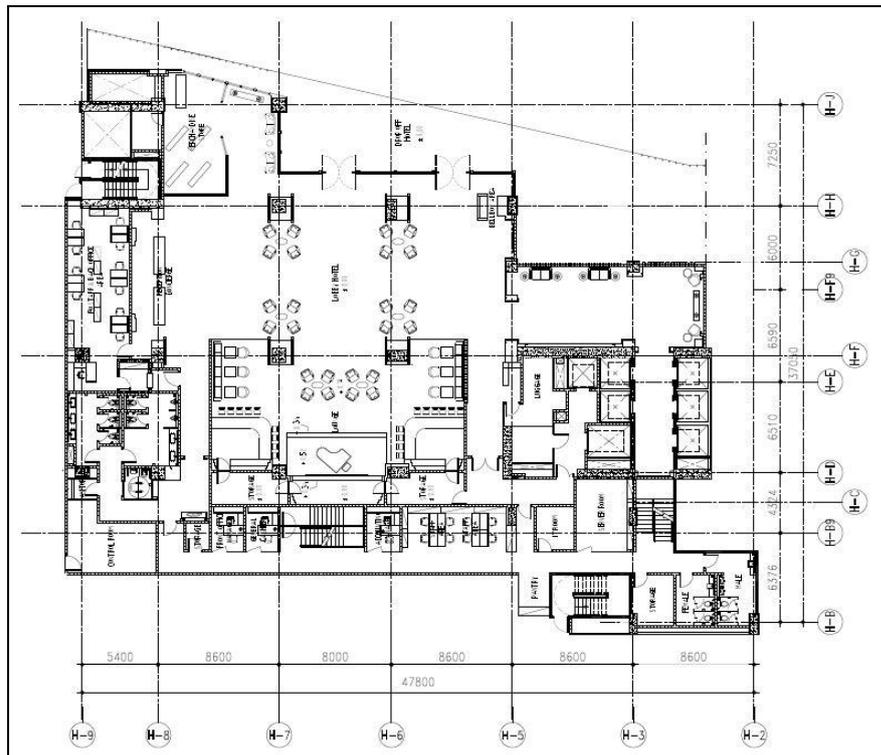
Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada denah alternatif satu mempunyai kekurangan dan kelebihan dari segi *layout* furnitur, desain, dan alur sirkulasi. Kelebihan pada alternatif satu ini ialah memfasilitasi cukup sarana duduk pada *entrance area* dan *lounge*. Sehingga dapat menampung banyak pengunjung yang sedang menunggu atau untuk sekedar beristirahat. Desain pada alternatif satu sesuai dengan konsep nuansa Wayang Potehi, tetapi tidak cocok ditampilkan pada lobby hotel karena nuansa yang terlalu kental. Sehinggaantisipasi untuk tidak diterima oleh banyak kalangan pengunjung.

Namun pada denah *layout* satu ini terdapat pula kekurangan. Yaitu sirkulasi tamu dari meja resepsionis ke lobby lift terlalu jauh. Dan tata letak *armchair* pada tengah lobby dapat mengurangi kenyamanan sirkulasi pengunjung maupun pengguna kursi. Pada area pameran, digunakan untuk *perform* gamelan namun ternyata kurang efektif karena sumber gaung suara tidak akan memantul dengan rata dan terganggu dengan kegiatan pada area resepsionis. Sehingga alternatif pertama kurang efektif, dari segi *layout* dan desain.



### 5.1.2 Alternatif Layout 2



Gambar 5.3 Alternatif Layout 2

Sumber: dok. Pribadi (2017)



Gambar 5.4 Sketsa Style Alternatif 2

Sumber: dok. Pribadi (2017)

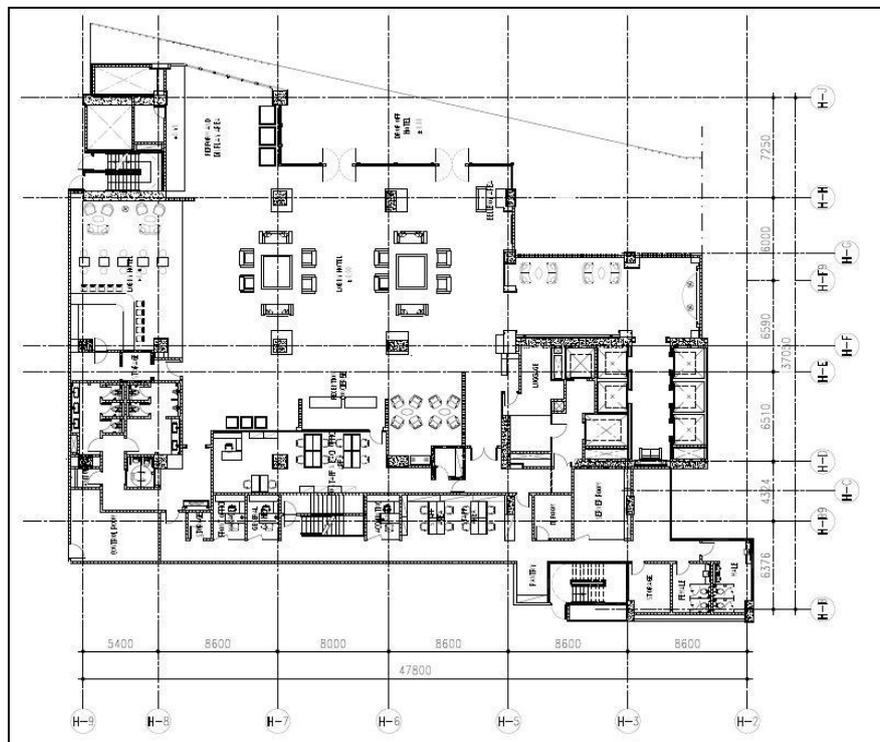
Untuk alternatif dua, mempunyai kelebihan dan kekurangan pada segi desain dan fungsi ruang. Sirkulasi pada alternatif dua tidak berbeda jauh dengan alternatif satu, yaitu jarak area resepsionis ke lobby lift cukup jauh dan tata letak



*armchair* pada area *entrance* kurang efektif. Sedangkan sarana duduk pada alternatif dua tidak seperti alternatif satu, namun tetap cukup.

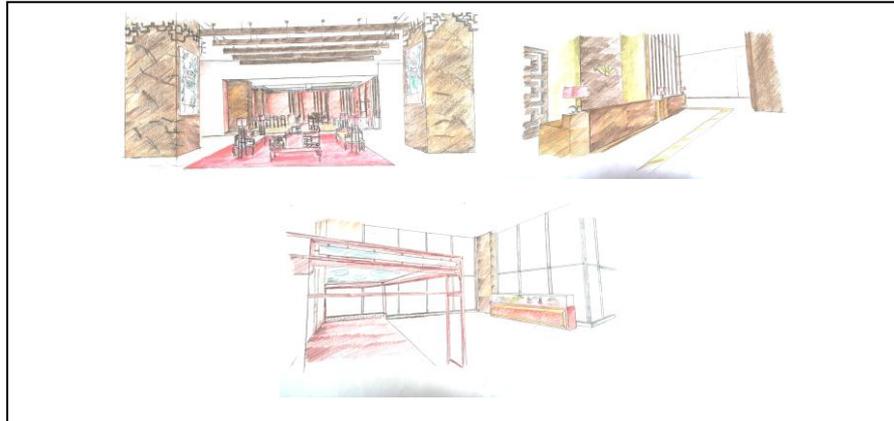
Kelebihan dari alternatif dua ini ialah desain yang lebih modern, namun sedikit terasa suasana yang sesuai dengan konsep karena penggunaan material dan bentukan yang modern. *Backdrop* yang digunakan ialah transformasi bentuk dari *outline* Sin Jin Kwei yang diketahui banyak orang mengenai per-Potehi-an. Penggunaan area pameran digunakan sebagai tempat *gallery* batik dan produk souvenir yang dijual. Namun, *style* alternatif dua masih kurang sempurna dari konsep yang ditawarkan sehingga berdasarkan perhitungan masih kurang memenuhi.

### 5.1.3 Alternatif Layout 3



Gambar 5.5 Alternatif Layout 3

Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 5.6** Sketsa *Style* Alternatif 3

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada *layout* alternatif tiga mempunyai kelebihan dan kekurangan pada setting *layout*, desain, dan fungsi ruang. Fungsi ruang yang semulanya digunakan sebagai *lounge*, pada alternatif tiga digunakan sebagai area resepsionis sehingga jarak ke lobby lift dan area masuk tidak terlalu jauh. Begitu sebaliknya, area resepsionis dijadikan *executive lounge*. Dan sarana duduk untuk alternatif tiga cukup memadai. *Style* pada alternatif tiga mengikuti dengan kebutuhan pasar, dan tetap menanamkan konsep awal yaitu Peranakan Cina yang lebih ke Oriental untuk menyesuaikan desain yang dapat diterima dengan banyak golongan.

Namun kekurangan pada alternatif tiga ini ialah, kurang membawa suasana Wayang Potehinya. Digantikan dengan langgam oriental, dan pada lobby tidak menanamkan pengenalan Wayang Potehi kepada pengguna ruang.



### 5.1.4 Pemilihan Alternatif layout (*weighted method*)

**Tabel 5.1** *Weighted Objective Method*

	Objektif	A	B	C	D	E	Jumlah	Ranking		Bobot
A	Konsep Courtyard	-	0	0	1	0	1	5	60	0.15
B	Sirkulasi (Pengguna)	1	-	1	1	1	4	1	100	0.25
C	Konsep Wayang Potehi	1	0	-	1	0	2	4	70	0.18
D	Ergonomi	1	1	0	-	1	3	2	90	0.23
E	Jumlah Fasilitas Duduk	1	0	1	0	-	2	3	80	0.2
Total							12		400	1.00

Keterangan:

1 = Penting

0 = Tidak Penting

Dari table di atas maka dapat diketahui bahwa kriteria sirkulasi merupakan kriteria tertinggi dalam desain ini. Dan konsep Courtyard merupakan kriteria terkecil karena Courtyard membutuhkan ruang yang luas dan tidak lebih penting dari kriteria yang lain.

**Tabel 5.2** *Weighted Objective Method*

Objective	Weight	Parameter	Alt 1			Alt 2			Alt 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Konsep Courtyard	0.15	Luas	Baik	7	1.1	Sangat Baik	8	1.2	Baik	6	0.9
		Ruang kosong	Sangat Baik	8	1.2	Sangat Baik	8	1.2	Sangat Baik	8	1.2
		Jarak antar area sesuai dengan konsep courtyard	Baik	6	0.9	Sangat Baik	8	1.2	Baik	7	1.1
Sirkulasi	0.25	Akses masuk > lobby lift	Baik	7	1.8	Baik	7	1.8	Sangat Baik	9	2.3
		Tidak mengganggu aktifitas pengguna lain	Sangat Baik	9	2.3	Sangat Baik	9	2.3	Sangat Baik	9	2.3
		Minim bertabrakan dengan furnitur	Sangat Baik	9	2.3	Sangat Baik	9	2.3	Baik	7	1.8
Konsep Wayang Potehi	0.18	Warna	Sangat Baik	9	1.6	Sangat Baik	9	1.6	Baik	7	1.3
		Bentuk	Sangat Baik	8	1.4	Sangat Baik	8	1.4	Sangat Baik	9	1.6
		Jumlah elemen estetis	Kurang	4	0.7	Baik	6	1.1	Baik	7	1.3
Ergonomi	0.23	Jarak ruang antar pengguna	Baik	7	1.6	Baik	7	1.6	Sangat Baik	9	2.1
		Kenyamanan furnitur	Sangat Baik	8	1.8	Sangat Baik	8	1.8	Sangat Baik	8	1.8
Jumlah Fasilitas Duduk	0.2	Jumlah cukup layaknya fasilitas duduk	Sangat Baik	9	1.8	Sangat Baik	8	1.6	Sangat Baik	9	1.8
Total					18.4		19.0		19.3		



**Tabel 5.3** *Weighted Objective Method Alternatif Terpilih*

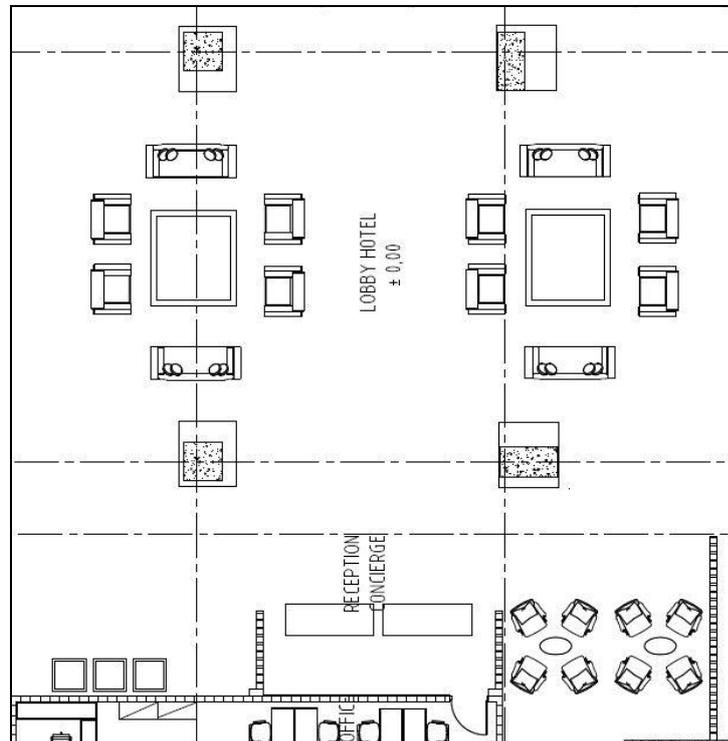
Objective	Weight	Parameter	Alt 3		
			M	S	V
Konsep Courtyard	0.15	Luas	Baik	6	0.9
		Ruang kosong	Sangat Baik	8	1.2
		Jarak antar area sesuai dengan konsep courtyard	Baik	7	1.1
Sirkulasi	0.25	Akses masuk > lobby lift	Sangat Baik	9	2.3
		Tidak mengganggu aktifitas pengguna lain	Sangat Baik	9	2.3
		Minim bertabrakan dengan furnitur	Baik	7	1.8
Konsep Wayang Potehi	0.18	Warna	Baik	7	1.3
		Bentuk	Sangat Baik	9	1.6
		Jumlah elemen estetis	Baik	7	1.3
Ergonomi	0.23	Jarak ruang antar pengguna	Sangat Baik	9	2.1
		Kenyamanan furnitur	Sangat Baik	8	1.8
Jumlah Fasilitas Duduk	0.2	Jumlah cukup layaknya fasilitas duduk	Sangat Baik	9	1.8
Total					10.7

Keterangan:  
8 – 10 = Sangat Baik  
5 – 7 = Baik  
1 – 4 = Kurang Baik

Berdasarkan tabel penilaian tersebut, dapat diketahui kriteria perbandingan alternatif layout yang lebih unggul. Keterangan penilaian menyebutkan denah alternatif tiga lebih tinggi nilainya dibandingkan dua alternatif lainnya, terutama bagian alur sirkulasi.



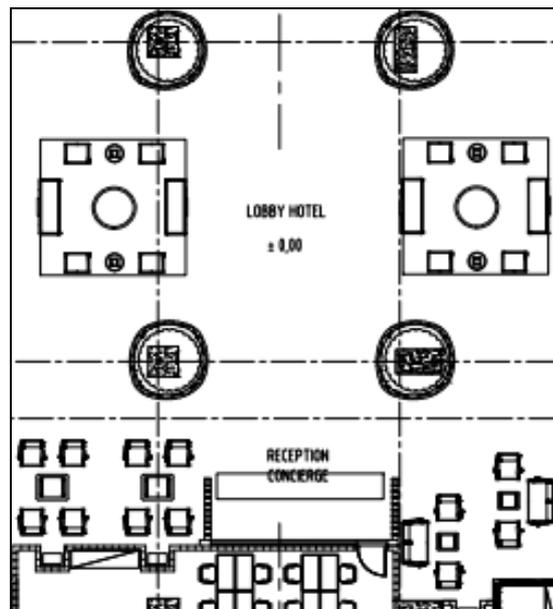
## 5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih



**Gambar 5.7** Alternatif Layout 3 Awal

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pengembangan pada alternatif tiga berada pada bentuk *finishing* kolom yang dijadikan pilar, mengubah fungsi ruang galeri menjadi area duduk, dan mengubah furnitur pada area masuk untuk memaksimalkan sirkulasi dan fungsi ruang.



Gambar 5.8 Alternatif Layout 3 Akhir

Sumber: dok. Pribadi (2017)



Gambar 5.9 3D View Desain Awal

Sumber: dok. Pribadi (2017)

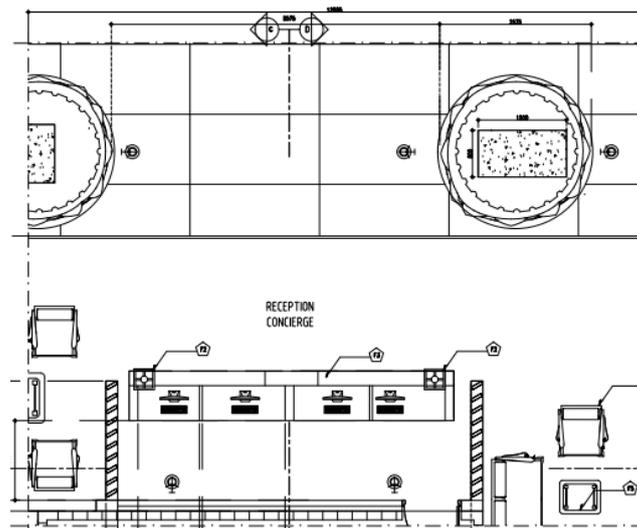
Pengembangan desain juga dilakukan saat sudah terbentuknya 3D ruang. Untuk memaksimalkan suasana yang sesuai dengan konsep. Namun, pengembangan tidak hanya dalam *modelling*, tetapi juga dalam pengembangan warna dan material pada dinding, warna ceiling, warna dan jenis untuk lantai, dsb. Berikut beberapa poin yang perlu dikembangkan.



1. Lampu gantung atau *Chandelier* pada area resepsionis dirubah karena memberi kesan tidak nyaman pada pengguna saat berada dibawah lampu gantung.
2. Mencoba beberapa warna untuk pilar, yaitu warna yang sama dengan warna dinding namun tidak sesuai karena tidak memberi kesan megah dan kuat. Bentuk pilar yang tabung diadaptasi dari hukum *Feng Shui* yaitu, lingkaran tidak memiliki sudut sehingga tidak terputus hal-hal yang baik.
3. Desain awal *Up Ceiling* sebelumnya menggunakan *wood beam*, namun didesain ulang dengan konsep mirip atap rumah joglo untuk memberi kesan tenang dan Jawa, karena luasan *up ceiling* yang cukup besar, sehingga jarang adanya *wood beam* yang sesuai dengan ukuran.

### 5.3 Desain Area Terpilih 1

#### 5.3.1 Layout Area Terpilih 1



**Gambar 5.10** Area Terpilih 1

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Area resepsionis dengan luas 58m<sup>2</sup> mengambil konsep mewah dengan mengaplikasikan warna Hotel Tentrem yang sudah ada di Jogjakarta, yaitu warna hangat. Dengan lampu meja bermotif batik Tokwi di meja resepsionis. Meja



resepsionis dengan lebar 6000 mm dapat melayani 4 tamu dengan estimasi setiap tamu maksimal membawa satu kerabatnya.

Area duduk di sekitar meja resepsionis digunakan untuk tamu yang membawa anak kecil atau orang tua, dan orang yang ingin duduk sambil menunggu.

### 5.3.2 Visualisasi Area Terpilih 1



**Gambar 5.11** View 1 Area Terpilih 1  
Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada gambar 5.11, merupakan suasana yang ditampilkan pada ruang terpilih satu *view* area resepsionis. Pada area terpilih ini menggunakan warna yang hangat, untuk menciptakan suasana tenang dan nyaman namun tetap mewah. Penggunaan bentuk baju Wayang Potehi diaplikasikan pada pilar-pilar. Penggunaan material marmar pada dinding, dan lantai menambah kesan elegan. Selain penggunaan marmar, penggunaan *bronze mirror* dan *copper* pada *backdrop* resepsionis menciptakan *brand identity* dari Hotel Tentrem itu sendiri.

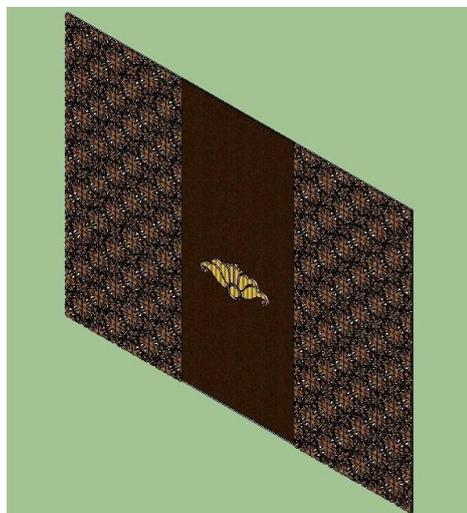


**Gambar 5.12** View 2 Area Terpilih 1  
Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada gambar 5.12, adalah gambar dari sudut area duduk area resepsionis. Menggunakan material *marble slab* dengan menunjukkan tekstur dari marble itu sendiri untuk menciptakan kesan mewah. Bentuk koin Cina diaplikasikan pada elemen estetis dan diberi spotlight menjadi aksen dari ruangan tersebut. Bentuk kursi dengan bentuk transformasi dari koin Cina, dipadukan dengan *cushion* berbahan katun berwarna *Bone White*.

### 5.3.3 Elemen Estetis dan Detail Furnitur

#### 1. Elemen Estetis

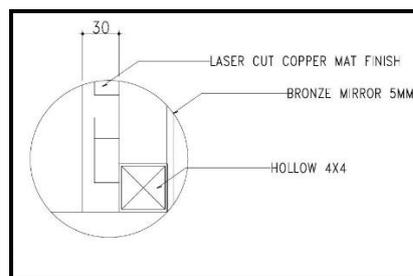


**Gambar 5.13** Elemen Estetis Area Terpilih 1  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



Elemen estetis pada area terpilih berada pada *backdrop* area resepsionis. *Bronze mirror* dilapisi dengan screen modul bermotif logo Hotel Tentrem material *copper*. Selain itu, finishing *backdrop* dengan *dark wood veneer*.

Sambungan antara *bronze mirror* dengan *copper* disambung dengan *U channel* di setiap ujung *backdrop*. Sedangkan sambungan di bagian bawah, *copper* tidak langsung menempel dengan kacanya, tetapi ada ruang kosong sekitar 4cm (ukuran rangka hollow). Agar tidak menggunakan sambungan yang dapat memecahkan material *backdrop*.



**Gambar 5.14** Detail Elemen Estetis Terpilih 1

Sumber: dok. Pribadi (2017)

## 2. Furnitur 1



**Gambar 5.15** Furnitur 1 Area Terpilih 1

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Furnitur pada area terpilih satu, salah satunya ialah kursi atau *arm chair*. Kursi ini didesain untuk pengguna yang sedang menunggu, agar bisa santai. Terinspirasi dari bentuk koin cina yang ditransformasikan dalam bersudut seperti gambar 5.16.



**Gambar 5.16** Detail Furnitur 1 Terpilih 1

Sumber: dok. Pribadi (2017)

### 3. Furnitur 2

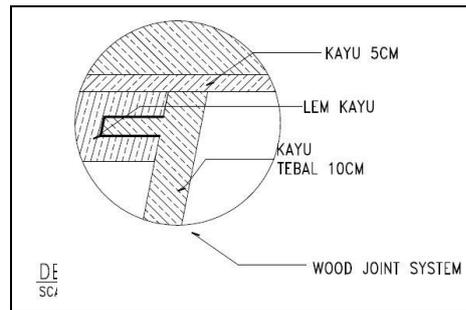


**Gambar 5.17** Furnitur 2 Area Terpilih 1

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada gambar 5.17 merupakan *coffee table* pada area terpilih 1. Bentuk meja yang modern disesuaikan dengan komposisi ruangan tersebut, untuk menyeimbangi dan meredam bentuk pada ruangan. Meja ini terbuat dari kayu mahoni dengan finishing melamine semi-gloss.

Untuk sambungan pada furnitur Cina, dominan menggunakan teknik *bamboo joint* dan *wood joint*. Maka dari itu, furnitur pada lobby banyak yang menggunakan sambungan kayu.

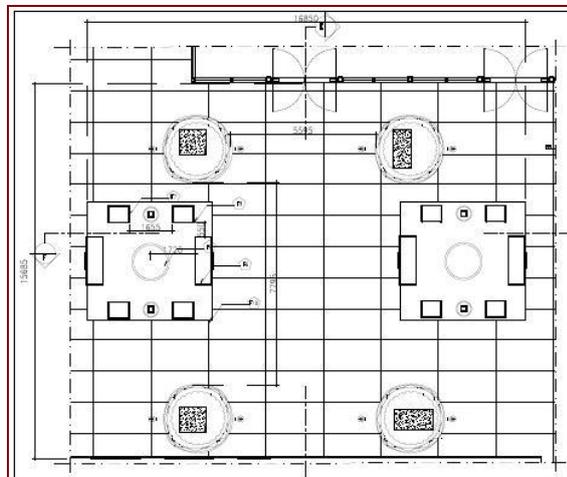


**Gambar 5.18** Detail Furnitur 1 Terpilih 1

Sumber: dok. Pribadi (2017)

## 5.4 Desain Area Terpilih 2

### 5.4.1 Layout Area Terpilih 2



**Gambar 5.19** Area Terpilih 2

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada gambar 5.19 merupakan gambar dari area terpilih dua, area *lounge* pada area masuk lobby. Pada area ini diterapkan konsep modern, mewah, dan membawa suasana Oriental. Dan mengaplikasikan konsep khas arsitektur Cina, yaitu *Courtyard* yang dimana mengosongkan satu area.



#### 5.4.2 Visualisasi Area Terpilih 2



**Gambar 5.20** View 1 Area Terpilih 2  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 5.21** View 2 Area Terpilih 2  
Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada gambar 5.20, merupakan suasana yang ditampilkan pada ruang terpilih dua *view area lounge*. Pada area terpilih ini menggunakan konsep suasana Oriental, yaitu warna merah dan emas (menurut Feng Shui, warna merah dan emas merupakan simbol dari mudah datangnya rezeki dan kebahagiaan). Konsep bentuk diaplikasikan dari bentukan baju karakter Wayang Potehi, dan simbol Cina “Shou” (panjang umur, dan keberuntungan).



**Gambar 5.22** Gambar Karakter Wayang Potehi

### 5.4.3 Elemen Estetis dan Detail Furnitur

#### 1. Elemen Estetis



**Gambar 5.23** Elemen Estetis Area Terpilih 2  
Sumber: dok. Pribadi (2017)

Elemen estetis pada area terpilih dua ialah lampu duduk dengan material kayu dan kap lampu motif batik Tokwi. Tinggi lampu duduk ini 1640 mm dengan lebar 585mm.



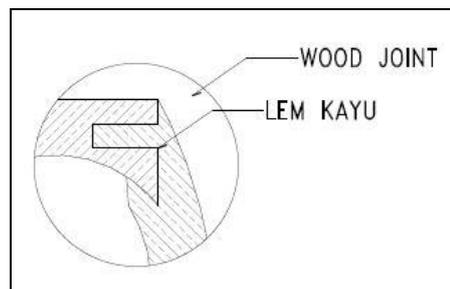
## 2. Furnitur 1



**Gambar 5.25** Furnitur 1 Area Terpilih 2

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Furnitur satu pada area terpilih dua ialah kursi panjang dengan dimensi 1420x605mm, dengan material *rosewood* finishing *red lacquer*. Finishing lacquer merupakan finishing khas furniture Cina. Sambungan pada furniture Cina banyak menggunakan *wood joint system*.



**Gambar 5.26** Detail Furnitur 1 Area Terpilih 2

Sumber: dok. Pribadi (2017)



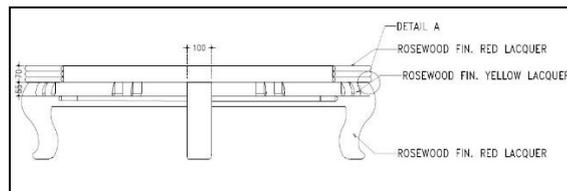
### 3. Furnitur 2



**Gambar 5.27** Furnitur 2 Area Terpilih 2

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Untuk furniture dua pada area terpilih dua adalah meja bundar berdiameter 1257mm. Menggunakan material *rosewood finishing red lacquer* dan diberi aksen emas dengan *yellow lacquer*.



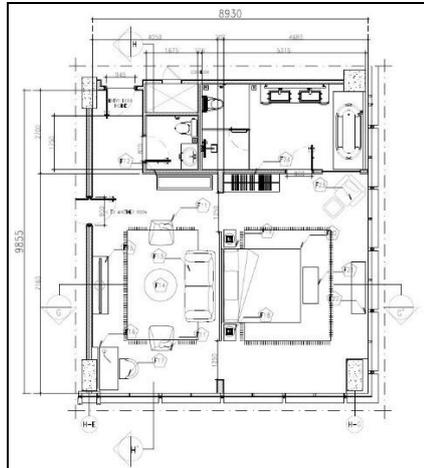
**Gambar 5.26** Detail Furnitur 1 Area Terpilih 2

Sumber: dok. Pribadi (2017)



## 5.5 Desain Ruang Terpilih 3

### 5.5.1 Layout Ruang Terpilih 3



**Gambar 5.27** Ruang Terpilih 3  
Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada gambar 5.27 merupakan gambar dari area terpilih tiga yaitu kamar tamu atau *guestroom* dengan tipe Suite Room. Konsep pada kamar tamu ini sesuai dengan nama Hotel Tentrem, yaitu tentram atau tenang. Memberi zona semi-private antara area tidur dan ruang TV. Dengan konsep terbuka, menurut feng shui aliran energi positif dapat memenuhi ruangan.

### 5.5.2 Visualisasi Ruang Terpilih 3



**Gambar 5.28** View 1 Ruang Terpilih 3  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 5.29** View 2 Ruang Terpilih 3  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



**Gambar 5.30** View 3 Ruang Terpilih 3  
Sumber: dok. Pribadi (2017)

Pada gambar 5.28, *backdrop* dengan desain *outline* dari salah satu karakter Wayang Potehi yang dikenal Sin Djin Kwei. Didesain seperti pada gambar di atas, untuk memberi aksen pada ruangan dengan mengolah gambar asli dari pelakon Wayang Potehi. Hal ini dikarenakan wajah Sin Djin Kwei yang dikenal oleh masyarakat memiliki wajah yang tidak layak ditempatkan pada ruangan kamar. Mengingat fungsi ruang adalah untuk beristirahat.

Pada gambar 5.29, suasana oriental didapat pada elemen estetis ruang. Menggunakan unsur warna hangat, dan menghindari warna oriental (warna terang) agar menciptakan suasana nyaman dan tenang bagi pengguna. Namun

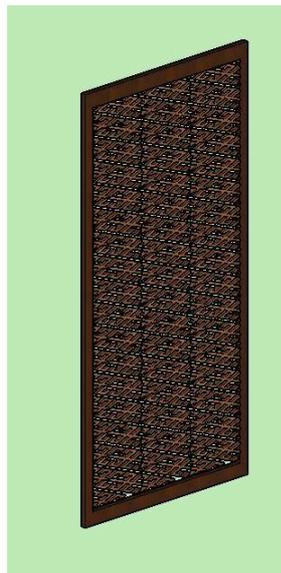


diberi sentuhan karpet bermotif Peranakan Cina untuk memperindah dan memberi warna pada ruangan.

Untuk gambar 5.30, penggunaan konsep kontemporer digunakan pada ruang kamar mandi utama. Guna untuk menciptakan suasana mewah dan luas pada kamar mandi utama.

### 5.5.3 Elemen Estetis dan Detail Furnitur

#### 1. Elemen Estetis



**Gambar 5.31** Elemen Estetis Ruang Terpilih 3  
Sumber: dok. Pribadi (2017)

Elemen estetis pada area terpilih tiga adalah partisi dengan motif batik Cina, Motif Banji. Dengan frame kayu, dan modular *cooper* menciptakan kesan mewah dan *simple*.



**Gambar 5.32** Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 3  
Sumber: dok. Pribadi (2017)



## 2. Furnitur 1



**Gambar 5.33** Furnitur 1 Ruang Terpilih 3

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Furnitur pada ruang TV berwarna biru tua dengan finishing glossy untuk memberi warna pada ruangan. Warna biru dipilih untuk kamar tamu untuk mendukung suasana tenang, dan berpengaruh baik pada psikologi pengguna. Bentuk pada furnitur diatas merupakan model kontemporer dengan sentuhan Cina.

## 3. Furnitur 2



**Gambar 5.34** Furnitur 2 Ruang Terpilih 3

Sumber: dok. Pribadi (2017)

Untuk furniture dua pada area terpilih tiga adalah *side table* dengan material kayu jati. Pemilihan warna natural untuk menyelerasikan dengan konsep kamar tidur, yaitu tenang atau tenangan.



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Dalam perancangan desain interior Hotel Tentrem Semarang Dengan Konsep Budaya Peranakan Cina (Pengaplikasian Wayang Potehi pada Interior Hotel) dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain:

1. Hotel Tentrem merupakan hotel yang terletak di Semarang. Hotel ini merupakan tempat singgah bagi orang yang berbisnis maupun berlibur, karena Hotel Tentrem berada di segitiga emas Semarang.
2. Semarang sebagai kota besar ke-lima di Indonesia, menjadikan kota bisnis di Jawa Tengah. Melalui jalan darat atau laut.
3. Dengan daya tariknya, hotel ini dikembangkan menjadi salah satu hotel berkonsep budaya asli Semarang, yaitu akulturasi budaya antara Cina dan Jawa. Wayang Potehi merupakan salah satu dari banyak hasil akulturasi budaya, dan keberadaan Wayang Potehi sudah jarang.
4. Wayang Potehi merupakan saksi sejarah dari berkembangnya kebudayaan Cina di Indonesia.
5. Perencanaan Hotel Tentrem sebagai salah satu media promosi, dan pelestarian adat dan budaya. Perencanaan ini juga bertujuan agar dapat memberikan pengalaman berlibur maupun kunjungan bisnis yang baru kepada pengunjung hotel dan peningkatan kesejahteraan ekonomi Jawa Tengah, sehingga diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan pariwisata Semarang.

#### 6.2 Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan tugas akhir Desain Interior Hotel Tentrem Semarang, yaitu:

1. Bagi pihak Hotel Tentrem, perlunya memiliki visi sebagai salah satu hotel berkonsep adat dan budaya untuk memajukan pariwisata Semarang. Dan



adanya peningkatan promosi Hotel Tentrem agar tujuan pelestarian budaya dapat terelasikan.

2. Bagi pembaca dan peneliti, penulis sarankan untuk mengkaji lebih spesifik mengenai kebudayaan Peranakan Cina dan Wayang Potehi.
3. Bagi desainer interior, dalam menjawab permasalahan yang berkaitan dengan desain interior perlu mengetahui potensi ide, arah konsep, dan suasana yang diinginkan sehingga dapat menciptakan pengalaman baru yang nyaman, mempertimbangkan konsep apa yang dapat direalisasikan pada interior hotel agar dapat diterima oleh semua kalangan dan pengguna.
4. Pada area terpilih 2, desainer harus mempertimbangkan penggunaan *side table* atau meja bersama di tengah.
5. Pada area resepsionis, partisi ruangan dapat menyesuaikan bentuk kursi *lounge* untuk menyelaraskan bentuk.

**RENCANA ANGGARAN BIAYA**  
**PEKERJAAN DESAIN INTERIOR AREA RESEPSIONIS**  
**HOTEL TENTREM SEMARANG**

No	ITEM Pengerjaan	VOL	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
1	2	3	4	5	6
<b>A</b>	<b>Pekerjaan Lantai</b>				
1	Pemasangan parquet	141	m2	Rp289,200	Rp40,777,200
				<b>SUB TOTAL</b>	<b>Rp40,777,200</b>
<b>B</b>	<b>Pekerjaan Dinding</b>				
1	Pemasangan Dinding	0.44	M3	Rp824,354	Rp362,716
2	Pemasangan Slab Marble	144	M2	Rp1,053,204	Rp151,661,376
3	Pemasangan Kayu Timber	0.48	M3	Rp174,960	Rp83,981
4	Pengerjaan Backdrop	1	UNIT	Rp318,523,900	Rp318,523,900
				<b>SUB TOTAL</b>	<b>Rp470,631,973</b>
<b>C</b>	<b>Pekerjaan Plafond</b>				
1	Pemasangan Plafond Gypsum	141	M2	Rp115,811	Rp16,329,381
2	Pengecatan plafond	141	M2	Rp492,500	Rp69,442,500
				<b>SUB TOTAL</b>	<b>Rp85,771,881</b>
<b>D</b>	<b>Kusen, Pintu, Jendela</b>				
1	Pemasangan kusen pintu dan pintu	1	UNIT	Rp7,814,139	Rp7,814,139
				<b>SUB TOTAL</b>	<b>Rp7,814,139</b>
<b>E</b>	<b>Pekerjaan Instalasi Listrik</b>				
1	Instalasi titik lampu	7	UNIT	Rp635,430	Rp4,448,010
2	Instalasi titik stop kontak dinding	2	UNIT	Rp154,030	Rp308,060
3	Pemasangan saklar tunggal	2	UNIT	Rp70,300	Rp140,600
4	Pemasangan saklar ganda	1	UNIT	Rp85,200	Rp85,200
				<b>SUB TOTAL</b>	<b>Rp4,981,870</b>
<b>F</b>	<b>Furniture</b>				
1	Furniture Arm Chair (costum)	16	UNIT	Rp1,900,000	Rp30,400,000
2	Coffe table	4	UNIT	Rp1,500,000	Rp6,000,000
3	Meja resepsionis	1	UNIT	Rp15,000,000	Rp15,000,000
4	Lampu meja	2	UNIT	Rp594,000	Rp1,188,000
5	PC	4	UNIT	Rp7,000,000	Rp28,000,000
6	meja dekorasi	1	UNIT	Rp2,500,000	Rp2,500,000
7	dekorasi	1	UNIT	Rp3,000,000	Rp3,000,000
8	Lampu gantung	3	UNIT	Rp20,000,000	Rp60,000,000
				<b>SUB TOTAL</b>	<b>Rp146,088,000</b>
				<b>TOTAL</b>	<b>Rp756,065,062</b>

**ANALISA HSPK PEKERJAAN DESAIN INTERIOR AREA RESEPSIONIS**

**HOTEL TENTREM SEMARANG**

URAIAN KEGIATAN	KOEF	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH HARGA
<b>PEMASANGAN LANTAI PARQUET</b>				
<b>UPAH</b>				
MANDOR	0.035	OH	Rp80,000	Rp2,800
KEPALA TUKANG	0.035	OH	Rp80,000	Rp2,800
TUKANG KAYU	0.35	OH	Rp75,000	Rp26,250
PEKERJA	0.7	OH	Rp55,000	Rp38,500
			JUMLAH	Rp70,350
<b>BAHAN</b>				
PARQUET	1.05	M2	Rp200,000	Rp210,000
LEM	0.6	KG	Rp14,750	Rp8,850
			JUMLAH	Rp218,850
			NILAI HSPK	Rp289,200

<b>PENGERJAAN DINDING</b>					
<b>PEMBONGKARAN DINDING DAN PEMBERSIHAN</b>					
MANDOR		0.035	OH	Rp80,000	Rp2,800
PEMBANTU TUKANG		0.7	OH	Rp55,000	Rp38,500
				JUMLAH	Rp41,300
<b>UPAH</b>					
MANDOR		0.035	OH	Rp80,000	Rp2,800
KEPALA TUKANG		0.015	OH	Rp80,000	Rp1,200
TUKANG BATU		0.15	OH	Rp75,000	Rp11,250
TUKANG KAYU		0.35	OH	Rp75,000	Rp26,250
PEKERJA		0.7	OH	Rp55,000	Rp38,500
				JUMLAH	Rp80,000
<b>BAHAN</b>					
DINDING					
CONBLOCK		650	PRESS	Rp1,200	Rp780,000
SEMEN PORTLAND		0.0228	KG	Rp70,000	Rp1,596
PASIR PASANG		0.015	M3	Rp97,200	Rp1,458
				JUMLAH	Rp783,054
MARBLE					
SEMEN PORTLAND		0.0228	KG	Rp70,000	Rp1,596
PASIR PASANG		0.015	M3	Rp97,200	Rp1,458
MARBLE		1.06	M2	Rp940,000	Rp996,400
				JUMLAH	Rp999,454
KAYU TIMBER					
KAYU JATI		0.86	LEMBAR	Rp123,500	Rp106,210
				JUMLAH	Rp106,210
<b>BACKDROP</b>					
SEMEN PORTLAND		0.0228	KG	Rp70,000	Rp1,596
				JUMLAH	Rp1,596
<b>BAHAN</b>	KOEF	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH BANYAK	TOTAL
bronze mirror	1	m2	Rp363,000	33	Rp11,979,000
wood veneer	1	m2	Rp85,000	10	Rp850,000
golden brass	1	m2	Rp233,000	0.3	Rp69,900
dark emprador	1	m2	Rp750,000	0.7	Rp525,000
cooper	1	m2	Rp565,000	540	Rp305,100,000
				JUMLAH	Rp318,523,900
				NILAI HSPK	Rp320,535,514

PEMASANGAN PLAFOND					
<b>UPAH</b>					
MANDOR		0.035	OH	Rp80,000	Rp2,800
KEPALA TUKANG		0.015	OH	Rp80,000	Rp1,200
PEKERJA		0.7	OH	Rp55,000	Rp38,500
				JUMLAH	Rp42,500
<b>BAHAN</b>					
BESI HOLLOW 40X40		0.75	LONJOR	Rp6,912	Rp5,184
BESI HOLLOW 20X40		2	LONJOR	Rp8,575	Rp17,150
GYPSUM BOARD		0.364	LEMBAR	Rp54,333	Rp19,777
PAKU ASBES SEKRUP4 INCH		4	UNIT	Rp7,800	Rp31,200
CAT		1	UNIT	Rp450,000	Rp450,000
				JUMLAH	Rp523,311
				NILAI HSPK	Rp565,811

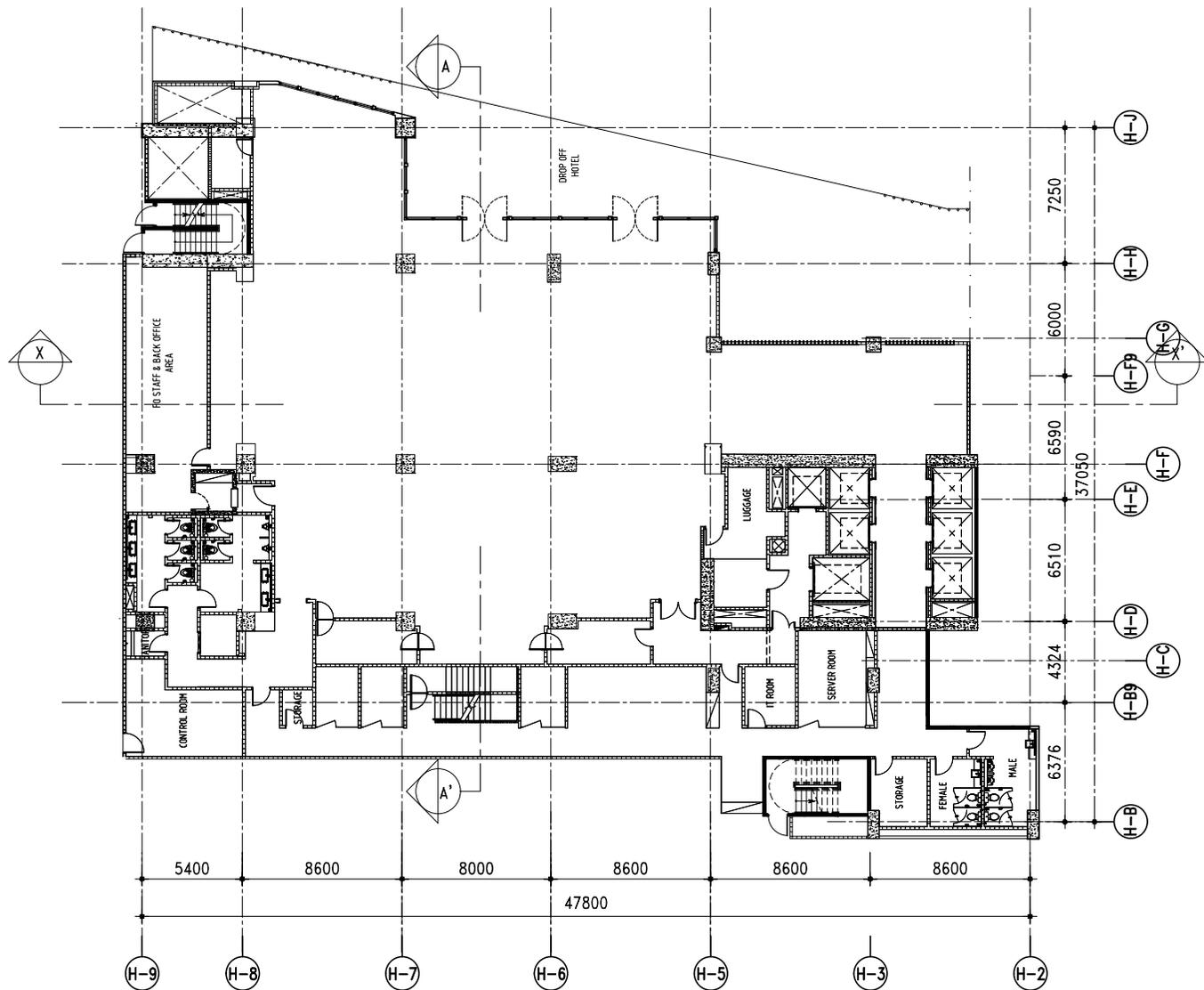
PEMASANGAN KUSEN PINTU DAN JENDELA					
<b>UPAH</b>					
MANDOR		0.035	OH	Rp80,000	Rp2,800
KEPALA TUKANG		0.015	OH	Rp80,000	Rp1,200
TUKANG KAYU		0.35	OH	Rp75,000	Rp26,250
PEKERJA		0.7	OH	Rp55,000	Rp38,500
				JUMLAH	Rp68,750
<b>BAHAN</b>					
BALOK KAYU KAMPER		1.1	M3	Rp6,875,000	Rp7,562,500
PAKU 10CM		1.25	KG	Rp15,500	Rp19,375
LEM KAYU		1	KG	Rp14,750	Rp14,750
KAYU KAMPER		0.0196	M3	Rp7,590,000	Rp148,764
				JUMLAH	Rp7,745,389
				NILAI HSPK	Rp7,814,139

PEMASANGAN INSTALASI LISTRIK					
<b>UPAH</b>					
PEKERJA		0.7	OH	Rp55,000	Rp38,500
KEPALA TUKANG		0.015	OH	Rp80,000	Rp1,200
				JUMLAH	Rp39,700
<b>STOP KONTAK</b>					
<b>BAHAN</b>					
KABEL NYM		10	M	Rp6,783	Rp67,830
STOP KONTAK		1	UNIT	Rp24,300	Rp24,300
PIPA PARALON		2.5	BATANG	Rp7,800	Rp19,500
T DOOS PVC		1	UNIT	Rp2,700	Rp2,700
				JUMLAH	Rp114,330
<b>SAKLAR TUNGGAL</b>					
<b>BAHAN</b>					
SAKLAR TUNGGAL		1	UNIT	Rp30,600	Rp30,600
				JUMLAH	Rp30,600
<b>SAKLAR GANDA</b>					
<b>BAHAN</b>					
SAKLAR GANDA SIMPLY SWITCH		1	UNIT	Rp45,500	Rp45,500
				JUMLAH	Rp45,500
<b>TITIK LAMPU</b>					
<b>BAHAN</b>					
KABEL NYM		10	METER	Rp6,783	Rp67,830
ISOLATOR		4	UNIT	Rp78,000	Rp312,000
FITTING PLAFON		1	UNIT	Rp18,200	Rp18,200
PIPA PRALON		2.5	BATANG	Rp78,000	Rp195,000
T. DOSS PVC		1	UNIT	Rp2,700	Rp2,700

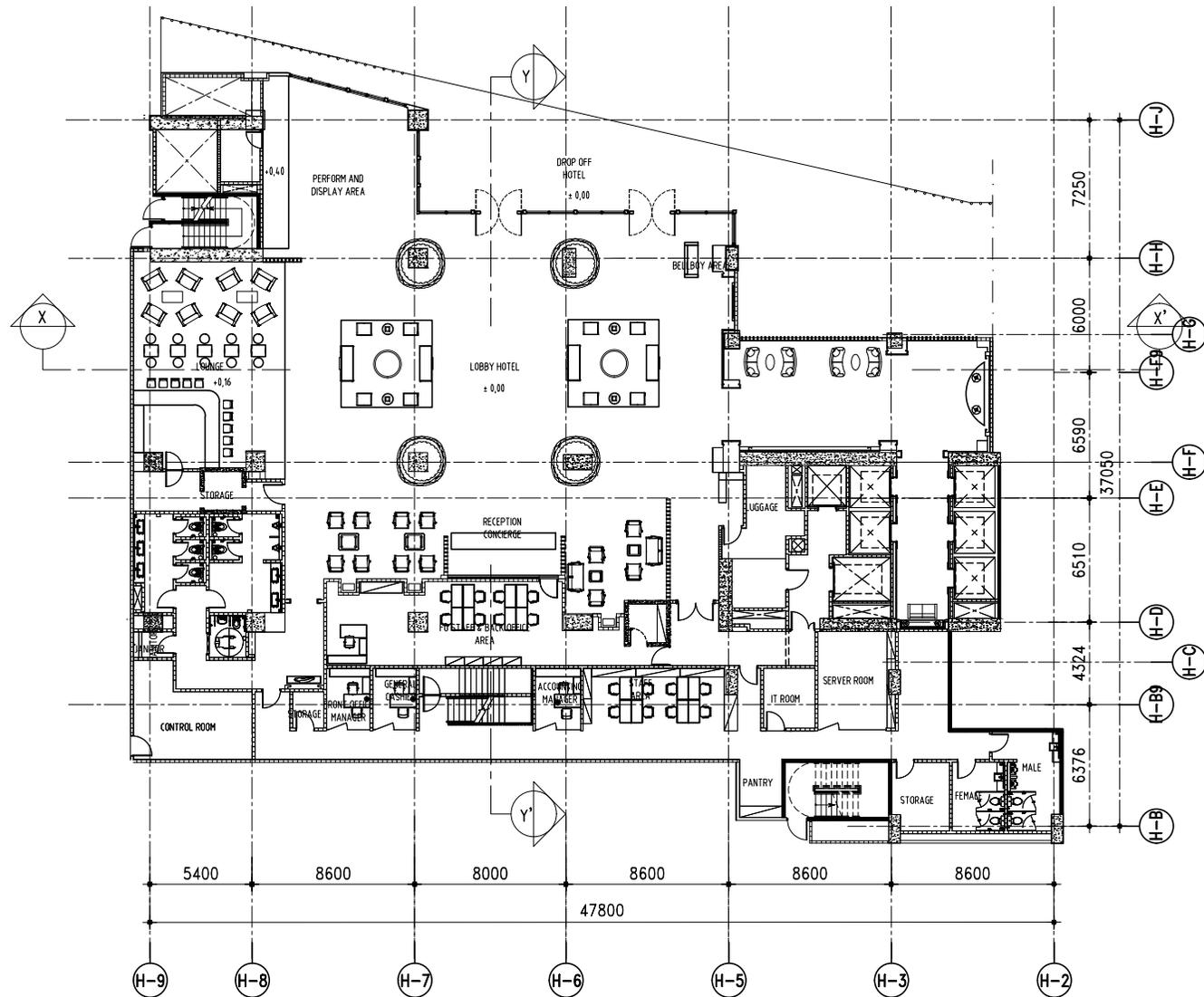
				JUMLAH	Rp595,730
				NILAI HSPK	Rp825,860

HARGA FURNITUR RESEPSIONIS					
Arm Chair (costum)		1	UNIT	Rp1,900,000	Rp1,900,000
Coffe table		1	UNIT	Rp1,500,000	Rp1,500,000
Meja resepsionis		1	UNIT	Rp15,000,000	Rp15,000,000
Lampu meja		1	UNIT	Rp594,000	Rp594,000
PC		1	UNIT	Rp7,000,000	Rp7,000,000
meja dekorasi		1	UNIT	Rp2,500,000	Rp2,500,000
dekorasi		1	UNIT	Rp3,000,000	Rp3,000,000
Lampu gantung		1	UNIT	Rp20,000,000	Rp20,000,000
				JUMLAH	Rp51,494,000
				NILAI HSPK	Rp51,494,000

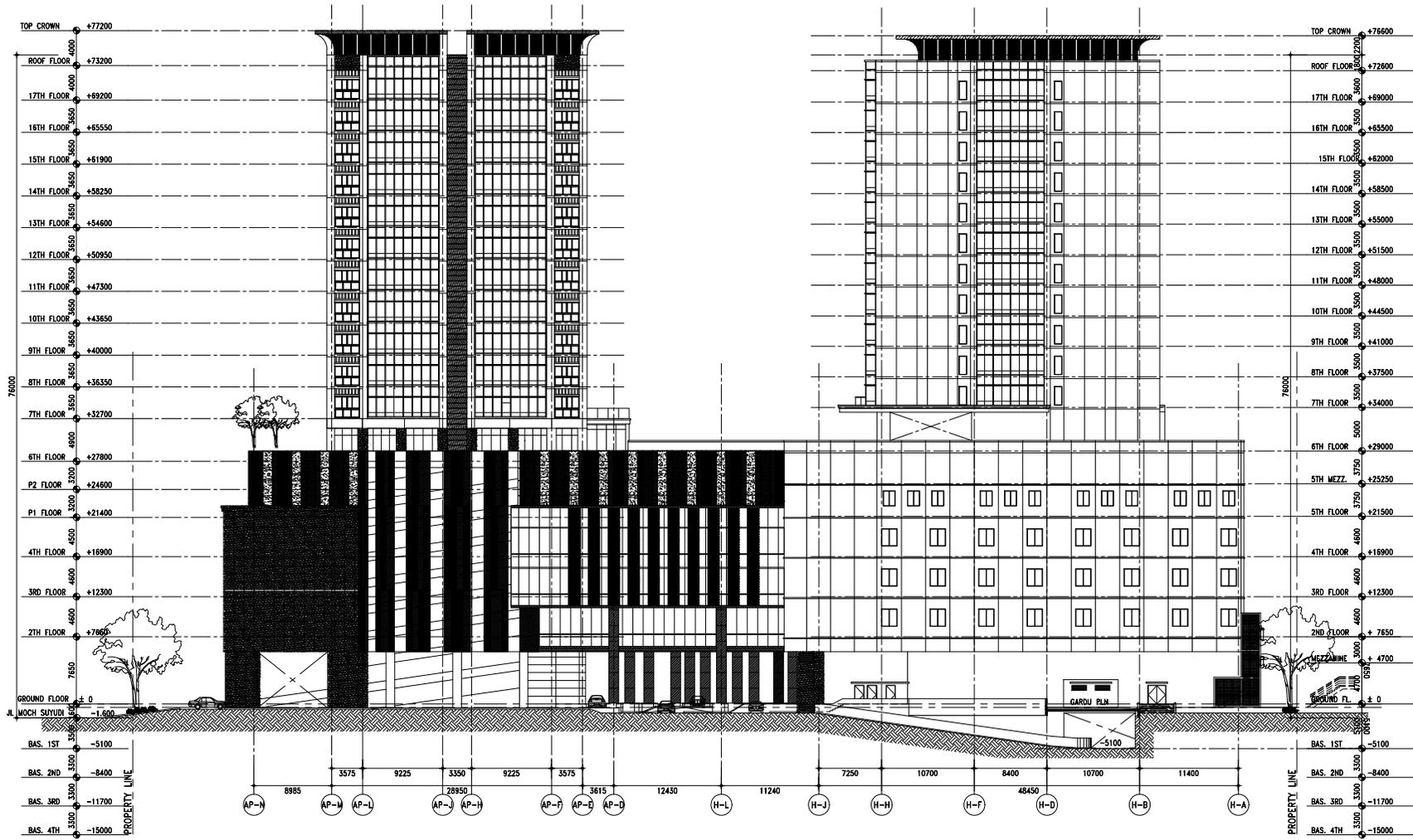
## **LAMPIRAN**



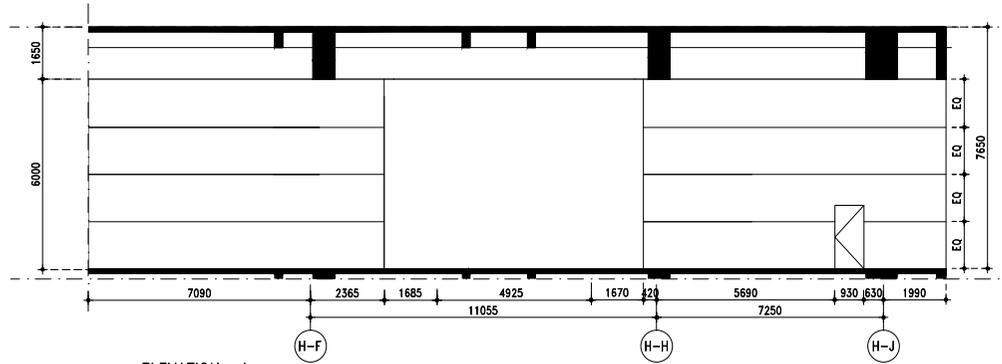
GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 6/03/2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023	SKALA : 1 : 150		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Da	SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERANAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)		JUDUL GAMBAR LAYOUT EKSTING		



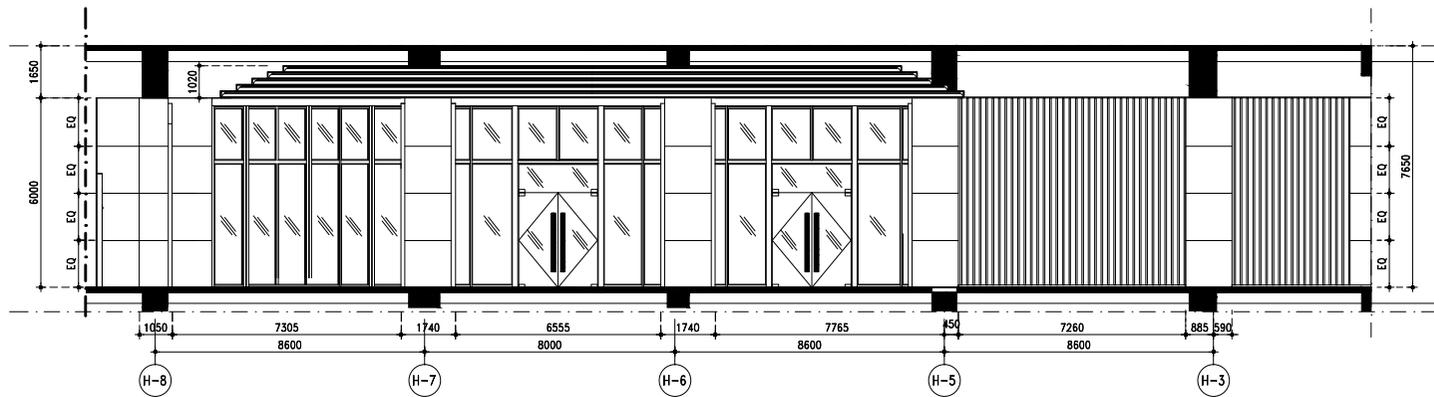
GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 6/05/2017	PARAF	NILAI
	NRP : 3815100023	SKALA : 1 : 150		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Ds	SATUAN : MM		
DESAIN INTERIOR HOTEL TENTEREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)			KESELURUHAN TERPILIH	



GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 6/03/2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023	SKALA : 1 : 350		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Ds	SATUAN : MM		
DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERANAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)		TAMPAK FASAD BANGUNAN		

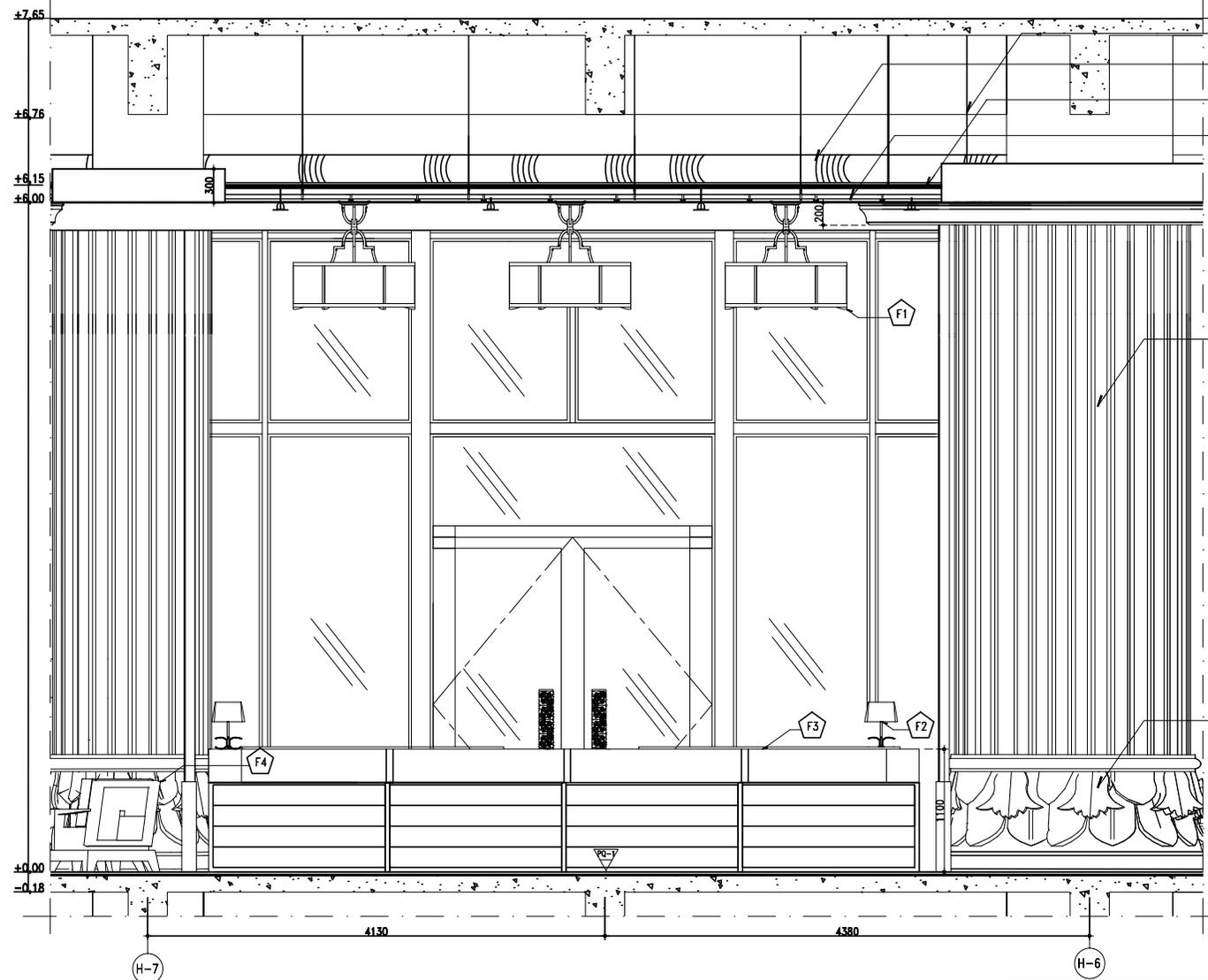


ELEVATION A  
SCALE 1 : 100



ELEVATION B  
SCALE 1 : 100

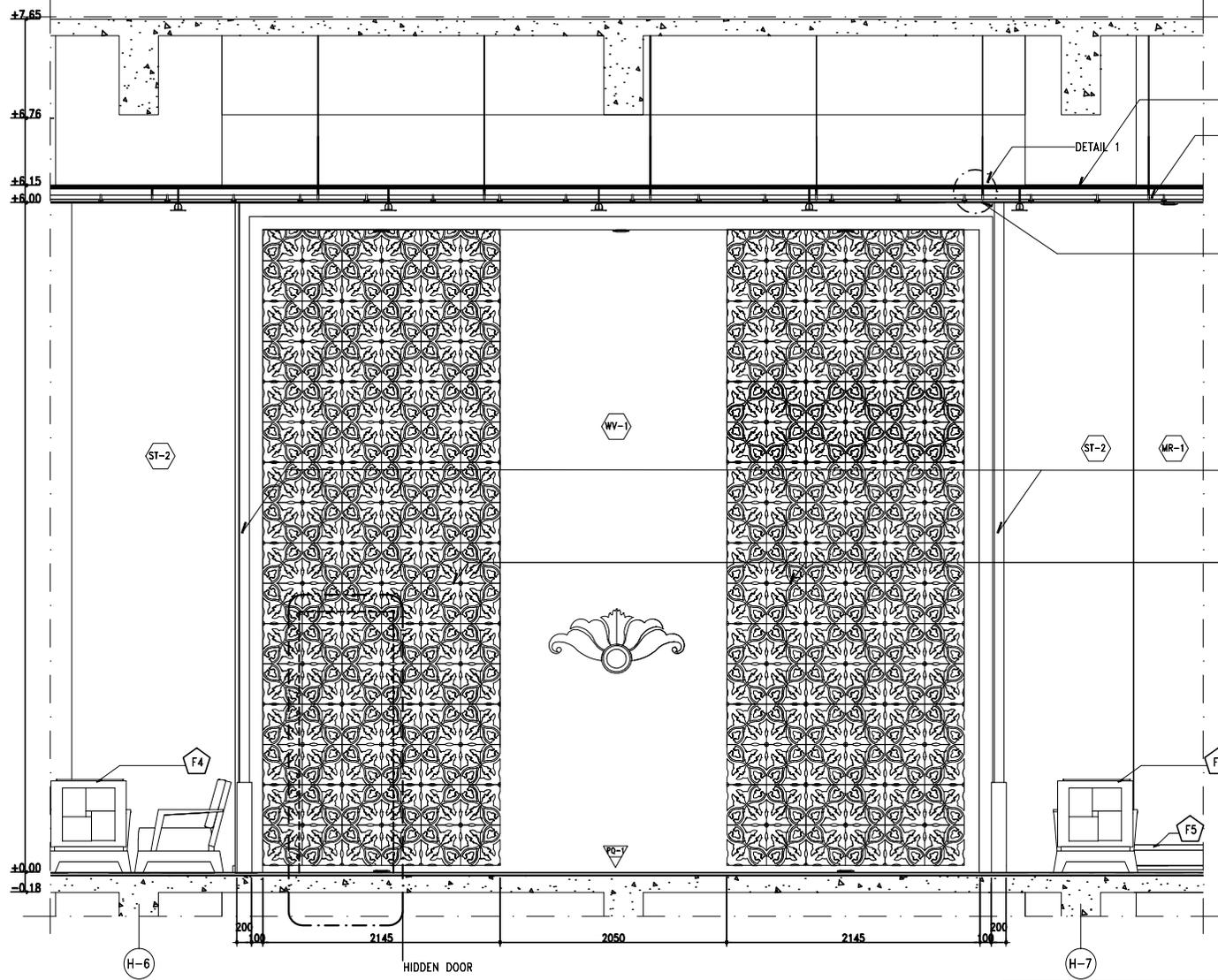
GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 6/03/2017	PARAF	NILAI
	NRP : 3813100023	SKALA : 1 : 100		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Ds	SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTEREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)		JUDUK GAMBAR POTONGAN EKSISTING		



KETERANGAN	
GB = GYPSUM BOARD	9MM
ST-1= CALACATTA	MARBLE STONE
BR = GOLDEN BRASS	
PQ = WOOD PARQUET	
PT - 1 =PAINT FINISH	WHITE
F1 = LUXURY CHANDE- LIER/D.	1.000MM
F2 = TABLE LAMP/ FABRIC BATIK TOKWI/ 350X350X450MM	
F3 = RECEPTIONIST DESK/ WOOD VENEER COATING NATURAL DOFF & MAR- BLENLIGHTS/ 6400X980X1100MM	
F4 = ARM CHAIR/ FABRIC COTTON WHITE BEIGE/ 650X650X450MM	
F5 = COFFEE TABLE/ DARK CHOCO LACQUER FINISH/ 570X670X500MM	

ELEVATION A - A'  
SCALE 1 : 25

GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 18-7-2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023	SKALA: 1 : 25		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Da	SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTEREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)		JUDUL GAMBAR POTONGAN AREA TERPILIH 1		



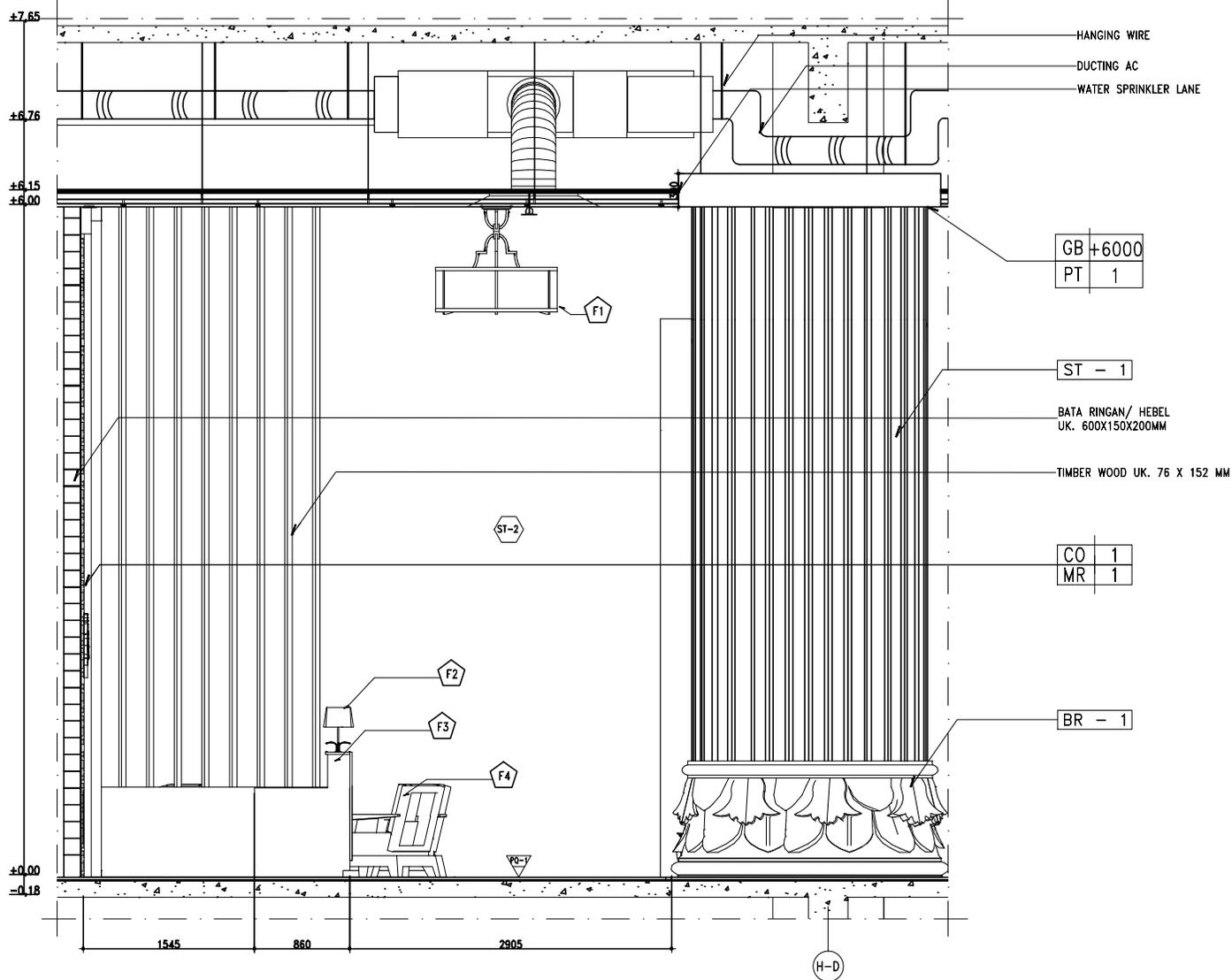
KETERANGAN	
GB	= GYPSUM BOARD 9MM
ST-2	= CARRARA MARBLE STONE
BR	= GOLDEN BRASS
PQ	= WOOD PARQUET
PT - 1	= PAINT FINISH WHITE
CO	= COOPER
MR	= MIRROR
F1	= LUXURY CHANDE-LIER/D. 1000MM
F2	= TABLE LAMP/ FABRIC BATIK TOKWI/ 350X350X450MM
F3	= RECEPTIONIST DESK/ WOOD VENEER COATING NATURAL DOFF & MAR-BLENLIGHTS/ 6400X980X1100MM
F4	= ARM CHAIR/ FABRIC COTTON WHITE BEIGE/ 650X650X450MM
F5	= COFFEE TABLE/ DARK CHOCO LACQUER FINISH/ 570X670X500MM

GB	+6000
PT	1

CO	1
MR	1

ELEVATION B - B'  
SCALE 1 : 25

GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNISA	TANGGAL : 18-7-2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023	SKALA: 1 : 25		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Da	SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PEDAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTHEH PADA INTERIOR HOTEL)		JUDUL GAMBAR POTONGAN AREA TERPILIH 1		



**KETERANGAN**

GB = GYPSUM BOARD 9MM
ST-2= CARRARA MARBLE STONE
BR = GOLDEN BRASS
PQ = WOOD PARQUET
PT - 1 =PAINT FINISH WHITE
CO = COOPER
MR = MIRROR
F1 = LUXURY CHANDE- LIER/D. 1000MM
F2 = TABLE LAMP/ FABRIC BATIK TOKWI/ 350X350X450MM
F3 = RECEPTIONIST DESK/ WOOD VENEER COATING NATURAL DOFF & MAR- BLENLIGHTS/ 6400X980X1100MM
F4 = ARM CHAIR/ FABRIC COTTON WHITE BEIGE/ 650X650X450MM
F5 = COFFEE TABLE/ DARK CHOCO LACQUER FINISH/ 570X670X500MM

HANGING WIRE  
DUCTING AC  
WATER SPRINKLER LANE

GB +6000
PT 1

ST - 1

BATA RINGAN/ HEBEL  
UK. 600X150X200MM

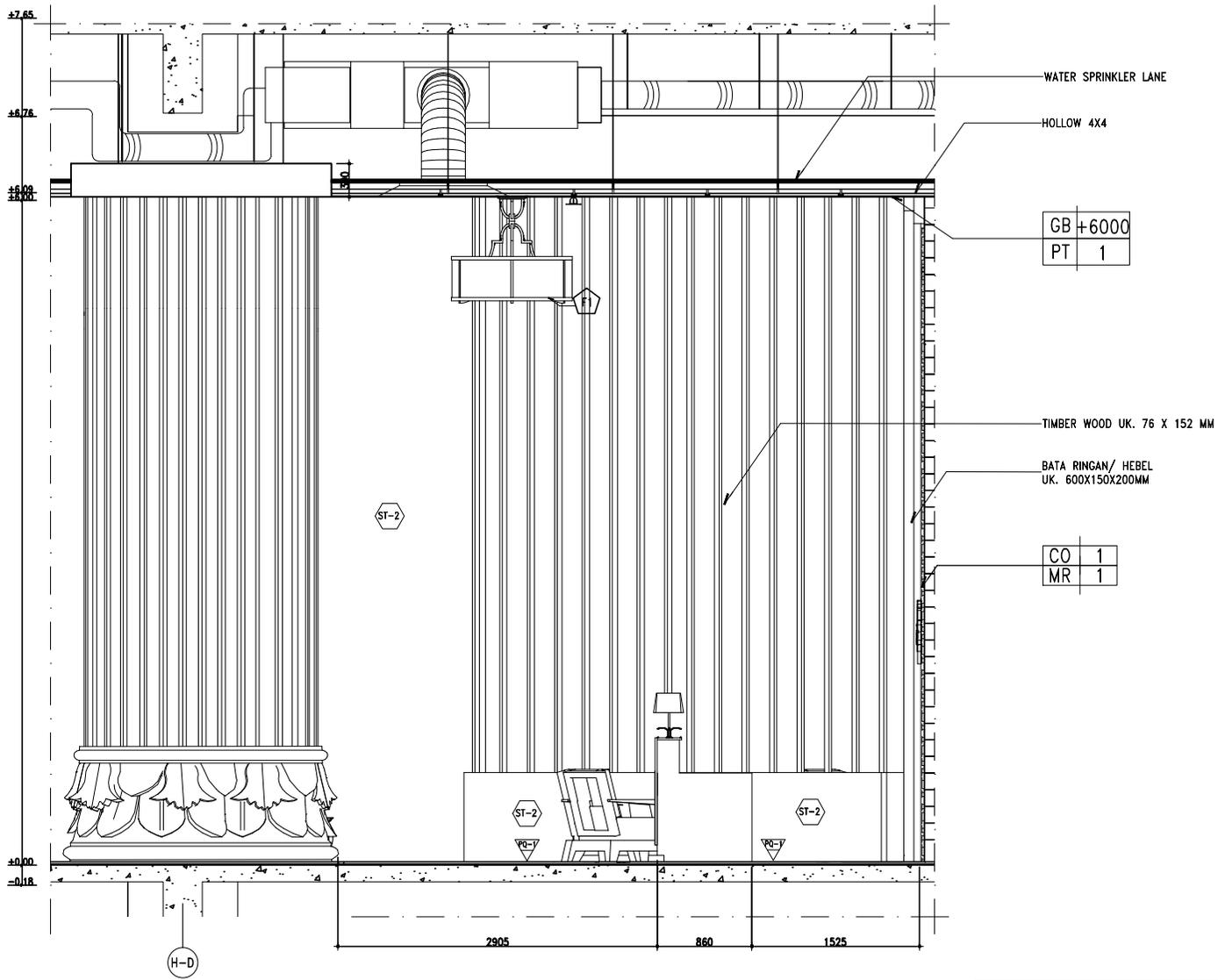
TIMBER WOOD UK. 76 X 152 MM

CO	1
MR	1

BR - 1

ELEVATION C - C'  
SCALE 1 : 25

GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 18-7-2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023	SKALA: 1 : 25		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Da	SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTEREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)			JUDUL GAMBAR POTONGAN AREA TERPILIH 1	



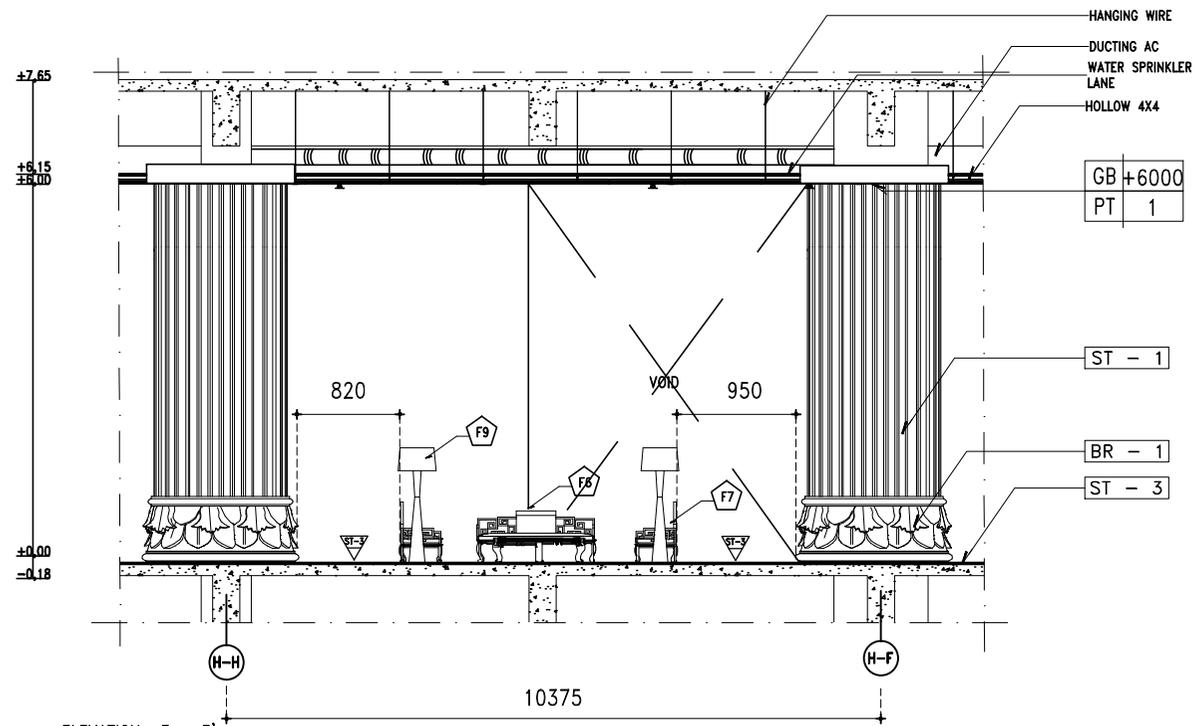
KETERANGAN	
GB	= GYPSUM BOARD 9MM
ST-2	= CARRARA MARBLE STONE
BR	= GOLDEN BRASS
PQ	= WOOD PARQUET
PT - 1	= PAINT FINISH WHITE
CO	= COOPER
MR	= MIRROR
F1	= LUXURY CHANDE-LIER/D. 1000MM
F2	= TABLE LAMP/ FABRIC BATIK TOKWI/ 350X350X450MM
F3	= RECEPTIONIST DESK/ WOOD VENEER COATING NATURAL DOFF & MAR-BLENLIGHTS/ 6400X980X1100MM
F4	= ARM CHAIR/ FABRIC COTTON WHITE BEIGE/ 650X650X450MM
F5	= COFFEE TABLE/ DARK CHOCO LACQUER FINISH/ 570X670X500MM

GB	+6000
PT	1

CO	1
MR	1

ELEVATION D - D'  
SCALE 1 : 25

GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNISA	TANGGAL : 18-7-2017	PARAF	NILAI
	MRP : 5815100023	SKALA: 1 : 25		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Da	SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTEREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERADAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)		JUDUL GAMBAR POTONGAN AREA TERPILIH 1		



ELEVATION E - E'  
SCALE 1 : 50

KETERANGAN	
GB	= GYPSUM BOARD
PT	= PAINT FINISH
ST	= MARBLE STONE
BR	= GOLDEN BRASS
F6	= ORIENTAL SEAT/ RED LACQUER/ 1970X750X450MM
F7	= ORIENTAL SEAT/ RED LACQUER
F8	= ROUND COFFEE TABLE/ RED LACQUER/ D.1420MM
F9	= STANDING LAMP/ FABRIC BATIK TOKWI/

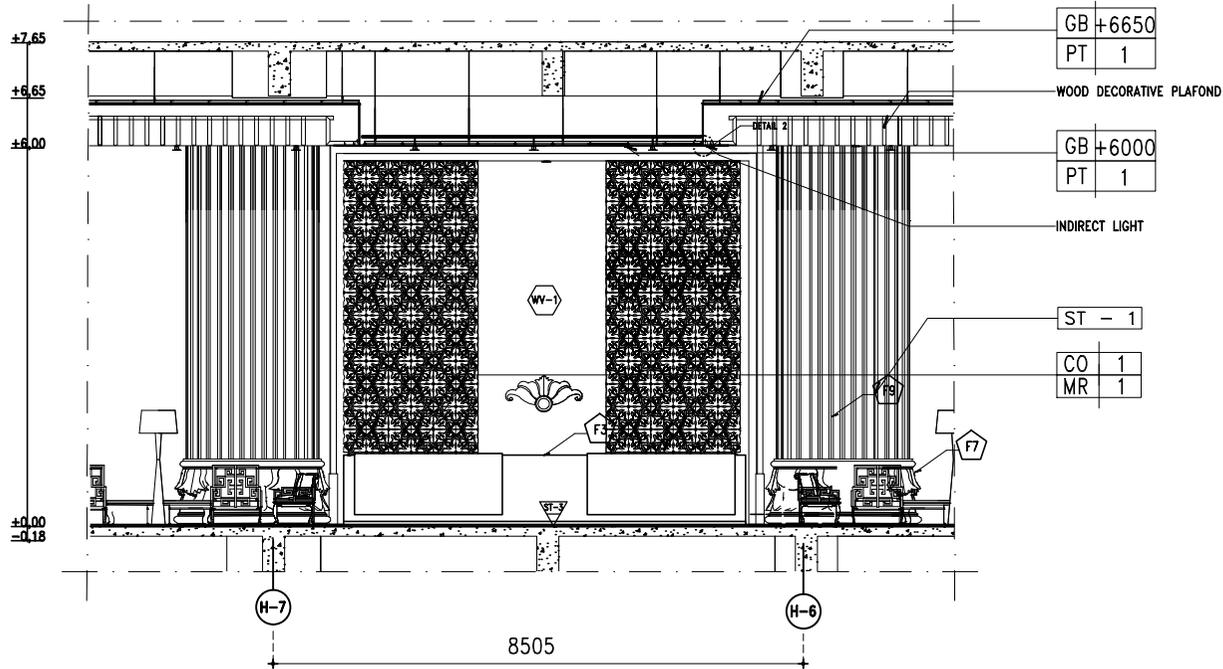
GB +6000  
PT 1

ST - 1

BR - 1

ST - 3

GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 16/6/2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023	SKALA : 1 : 50		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRISTI, S.Sn., M.Ds	SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)		JUDUK GAMBAR POTONGAN AREA TERPILIH 2		



ELEVATION F - F'  
SCALE 1 : 50

**KETERANGAN**

- GB = GYPSUM BOARD
- PT = PAINT FINISH
- ST = MARBLE STONE
- BR = GOLDEN BRASS
- WV = WOOD VENEER

F3 = RECEPTIONIST DESK/  
WOOD VENEER COATING  
NATURAL DOFF & MAR-  
BLELIGHTS/  
6400X980X1100MM

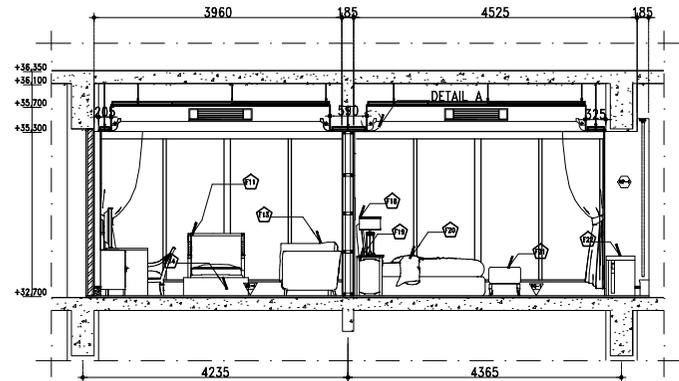
F6 = ORIENTAL SEAT/  
RED LACQUER/  
1970X750X450MM

F7 = ORIENTAL SEAT/  
RED LACQUER/

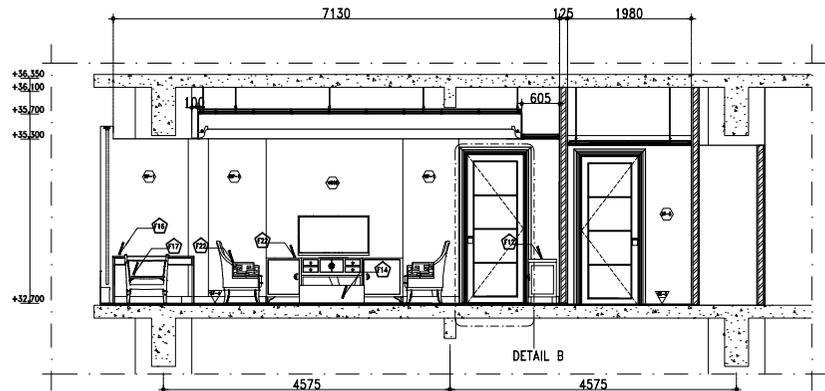
F8 = ROUND COFFEE TABLE/  
RED LACQUER/ D.1420MM

F9 = STANDING LAMP/  
FABRIC BATIK TOKWI/  
250X550X1800MM

GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 16/6/2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023	SKALA: 1 : 50		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Ds	SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)		JUDUK GAMBAR <b>POTONGAN AREA TERPILIH 2</b>		



ELEVATION G-G'  
SCALE 1 : 50



ELEVATION H-H'  
SCALE 1 : 50

### KETERANGAN

F11 = SINGLE SOFA, UK 870X582  
FIN. FABRIC COTTON

F12 = STORAGE, UK. 1800x450x700  
FIN. TEAK WOOD, DARK BLUE DOFF

F13 = DOUBLE SOFA, UK. 2264X894  
FIN FABRIC, WHITE BONE

F14 = CIRCLE OTTOMAN, D.1000  
FIN. LEATHER

F15 = CREDENZA, UK. 2184X442X720  
FIN. TEAK WOOD, DARK BLUE DOFF

F16 = DESK, UK.1251X660

F17 = SINGLE CHAIR

F18 = NIGHT LAMP

F19 = SIDE TABLE UK. 586X431X640

F20 = SUPER KING SIZE BED

F21 = BENCH, FIN. FABRIC

F22 = STORAGE, FIN.TEAK WOOD, DARK BLUE

ST-4 = MARBLE FLOOR, UK. 600X600

ST-5 = MARBLE FLOOR, UK. 600X600

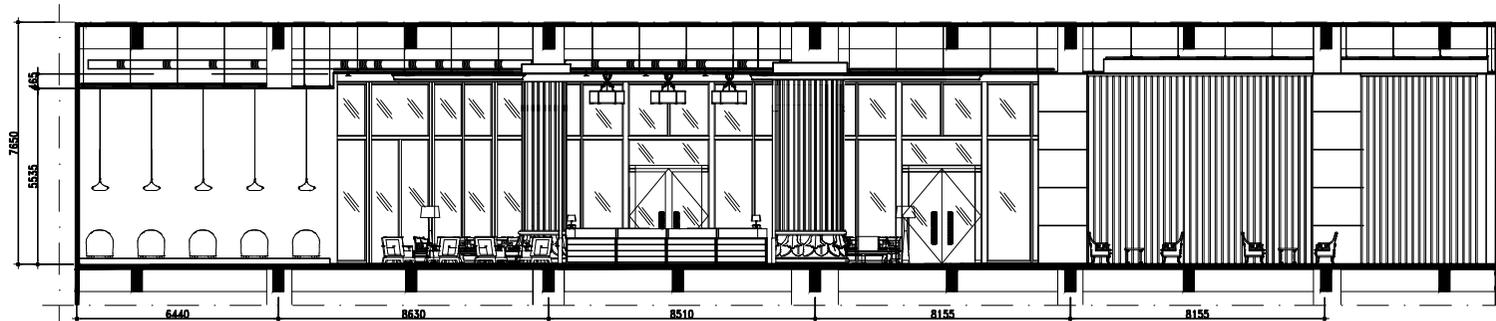
PO-1 = PARQUET FLOOR

WP-1 = WALLPAPER

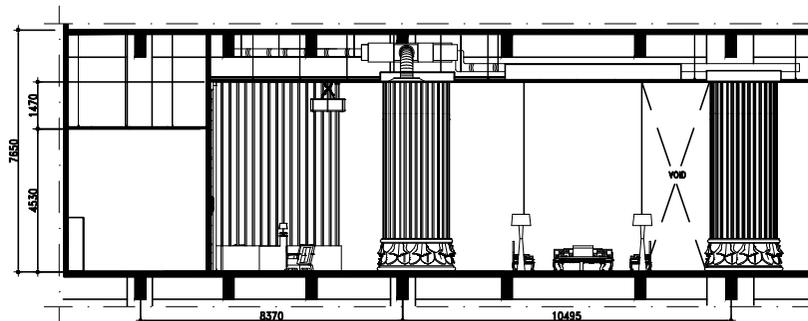
ST-3 = MARBLE WALL

WOOD = WOOD PANEL DECORWALL

GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 21/7/2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023 DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Ds	SKALA: 1:50 SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)			POTONGAN AREA TERPILIH 3	

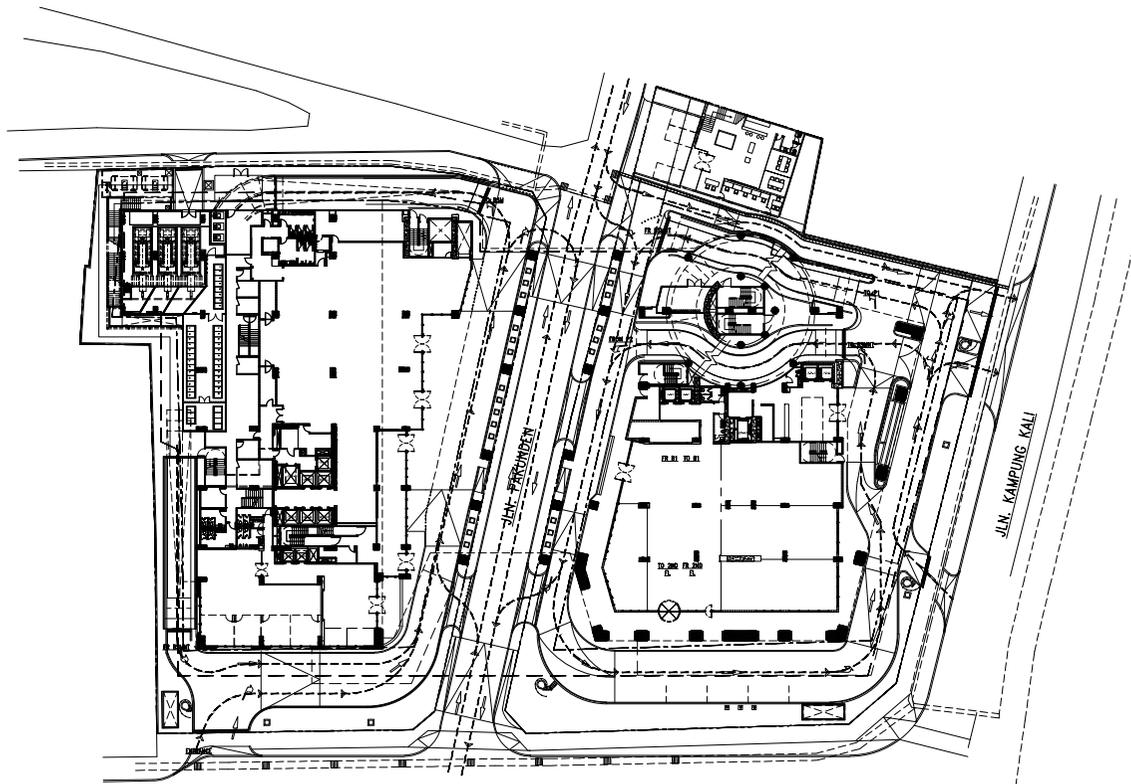


ELEVATION X - X'  
SCALE 1 : 100



ELEVATION Y - Y'  
SCALE 1 : 100

GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 16/6/2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023	SKALA: 1 : 100		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Da	SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTEREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTHEI PADA INTERIOR HOTEL)		JUDUK GAMBAR POTONGAN DENAH KESELURUHAN TERPILIH		



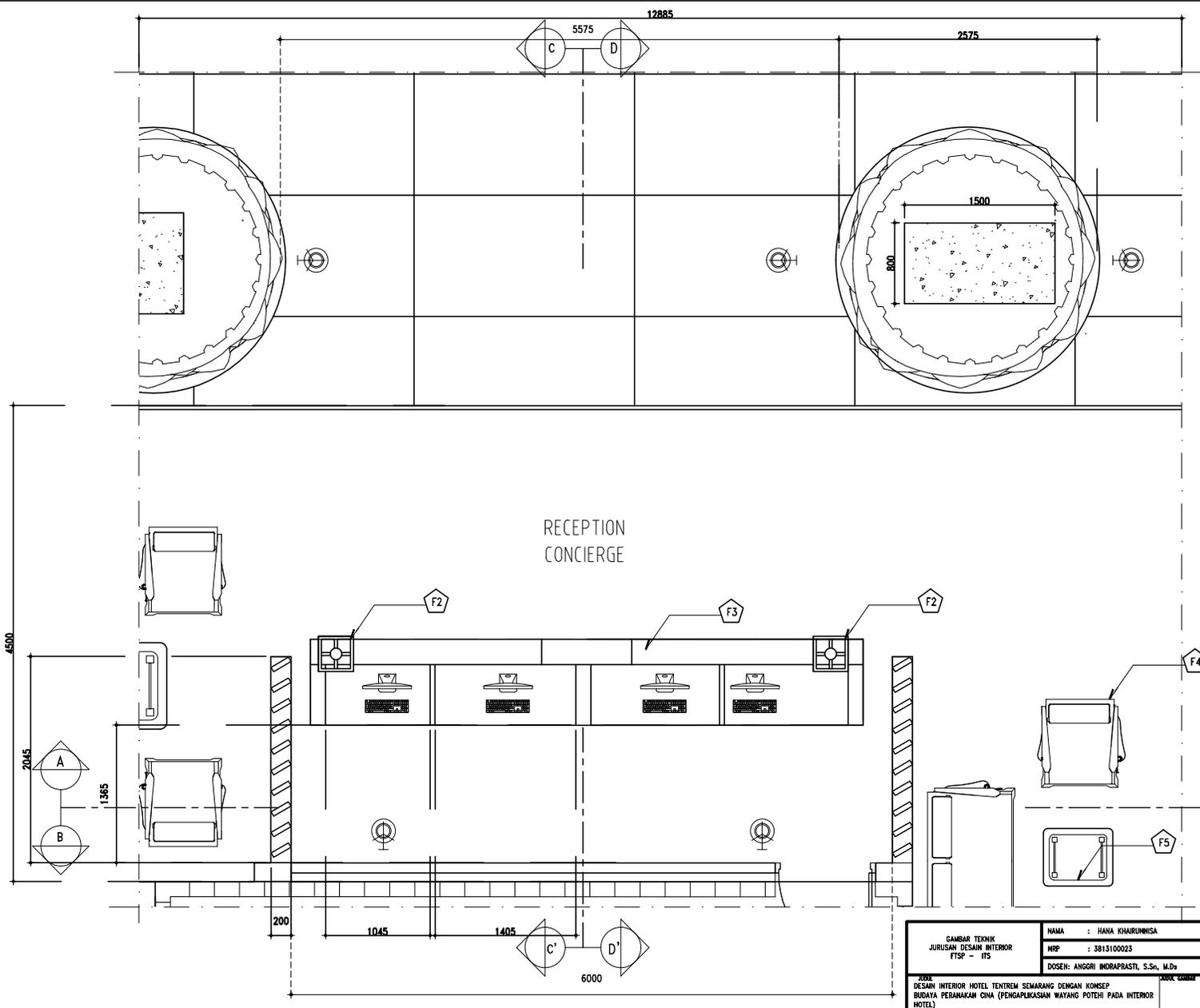
JLN. GAJAHMADA

JLN. PERAWANEN

JLN. KAMPUNG KALI



GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 6/03/2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023	SKALA: MTS		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Da	SATUAN : MW		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)		JUDUK GAMBAR SITEPLAN		



KETERANGAN	
F2	= TABLE LAMP/ FABRIC BATIK TOKWI/ 350X350X450MM
F3	= RECEPTIONIST DESK/ WOOD VENEER COATING NATURAL DOFF & MAR- BLENLIGHTS/ 6400X980X1100MM
F4	= ARM CHAIR/ FABRIC COTTON WHITE BEIGE/ 650X650X450MM
F5	= COFFEE TABLE/ DARK CHOCO LACQUER FINISH/ 570X670X500MM

RECEPTION  
CONCIERGE

GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNISA	TANGGAL : 18-7-2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023	SKALA: 1 : 25		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Ds	SATUAN : MM		
JUDUL GAMBAR DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)		AREA TERPILIH 1		

### KETERANGAN

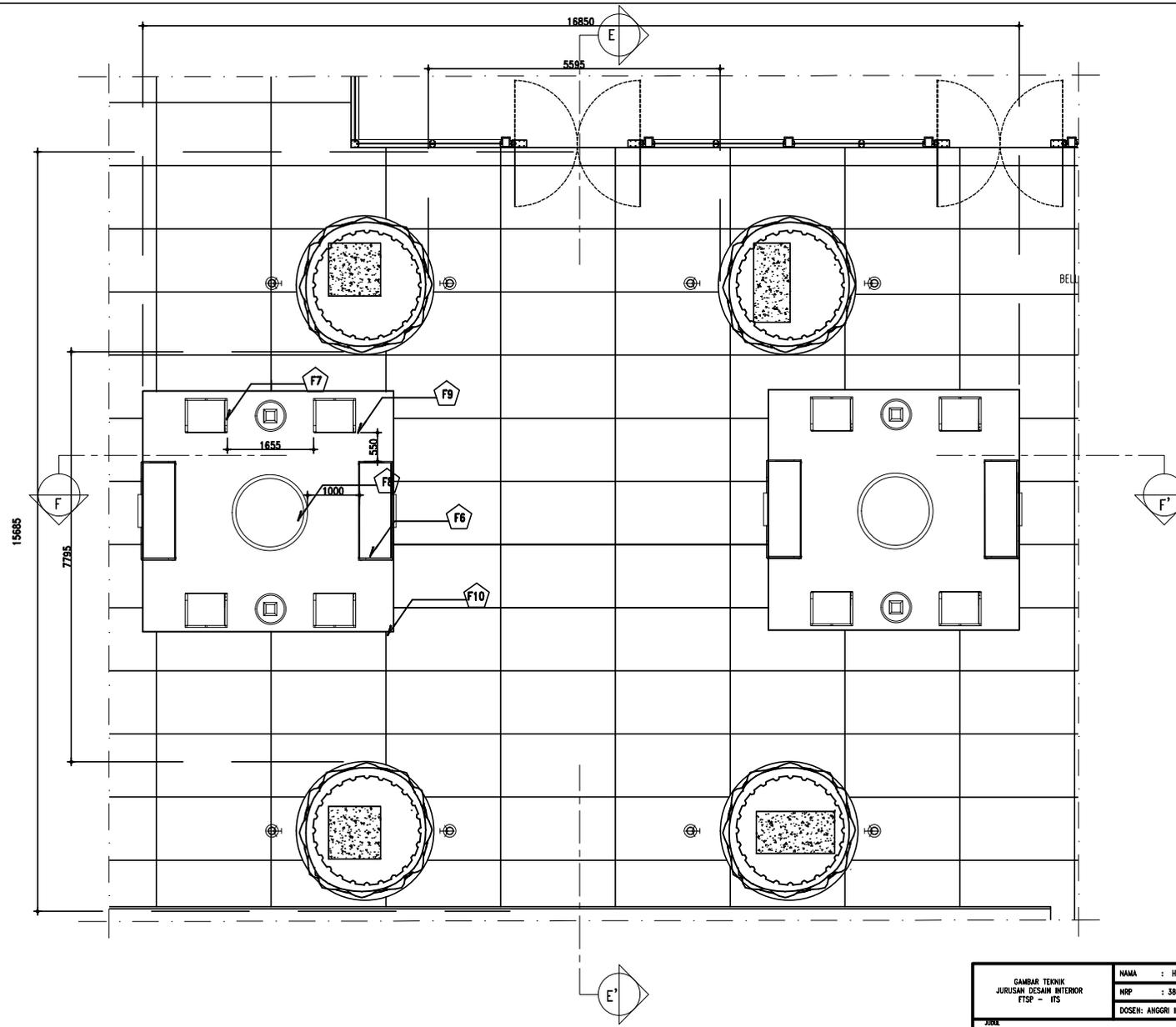
F6 = ORIENTAL SEAT/  
RED LACQUER/  
1970X750X450MM

F7 = ORIENTAL SEAT/  
RED LACQUER/  
1500X750X450MM

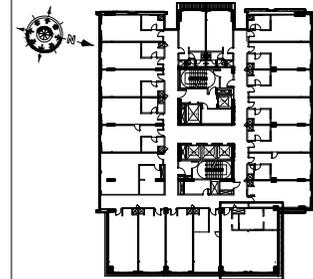
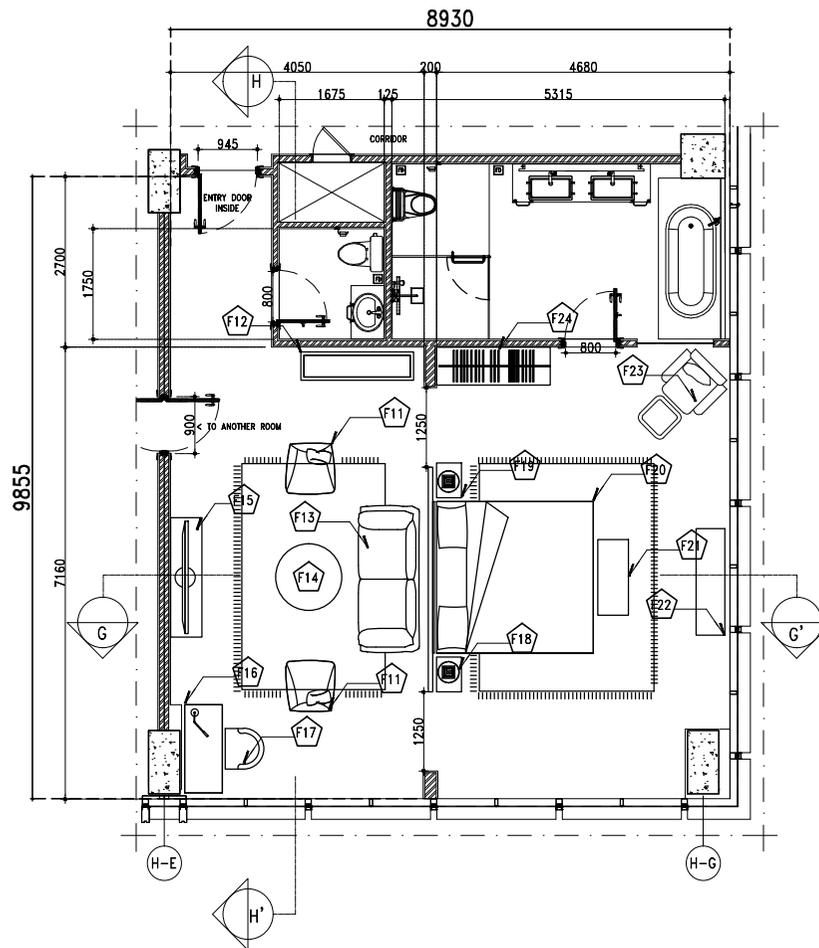
F8 = ROUND COFFEE TABLE/  
RED LACQUER/ D.1420MM

F9 = STANDING LAMP/  
FABRIC BATIK TOKWI/  
250X550X1800MM

F10 = ANTIQUE ORIENTAL RUG  
580X580XMM



GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNNISA	TANGGAL : 08/07/2017	PARAF	NILAI
	NRP : 5815100023 DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Da	SKALA: 1 : 80 SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERAMAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)		JUDUK GAMBAR <b>AREA TERPILIH 2</b>		



KEYPLAN 7TH-16TH FLOOR - HOTEL  
SCALE 1 : 100

### KETERANGAN

- F11 = SINGLE SOFA, UK. 870X582  
FIN. FABRIC COTTON
- F12 = STORAGE, UK. 1800x450x700  
FIN. TEAK WOOD, DARK BLUE DOFF
- F13 = DOUBLE SOFA, UK. 2264X894  
FIN FABRIC, WHITE BONE
- F14 = CIRCLE OTTOMAN, D.1000  
FIN. LEATHER
- F15 = CREDENZA, UK. 2184X442X720  
FIN. TEAK WOOD, DARK BLUE DOFF
- F16 = DESK, UK.1251X660
- F17 = SINGLE CHAIR
- F18 = NIGHT LAMP
- F19 = SIDE TABLE UK. 586X431X640
- F20 = SUPER KING SIZE BED
- F21 = BENCH, FIN. FABRIC
- F22 = STORAGE, FIN.TEAK WOOD, DARK BLUE
- F23 = WINGS CHAIR AND OTTOMAN
- F24 = WARDROBE

GAMBAR TEKNIK JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : HANA KHAIRUNISA	TANGGAL : 21/7/2017	PARAF	NILAI
	MRP : 5815100023	SKALA: 1:50		
	DOSEN: ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, M.Ds	SATUAN : MM		
JUDUL DESAIN INTERIOR HOTEL TENTEREM SEMARANG DENGAN KONSEP BUDAYA PERADAKAN CINA (PENGAPLIKASIAN WAYANG POTEHI PADA INTERIOR HOTEL)		DAFTAR GAMBAR AREA TERPILIH 3		

## BIODATA PENULIS



Bernama lengkap Hana Khairunnisa, biasa dipanggil Hana lahir di Jakarta pada 13 Juli 1995, merupakan anak tengah dari tiga bersaudara dari pasangan Firman Halim dan Puspita Wardhani. Penulis berasal dari Kota Bogor menyelesaikan pendidikan dasar di SDI Asy-syafi'iyah, Jakarta dan pindah pada kelas 2 SD ke SD Bina Insani, Bogor dan dilanjutkan dengan pendidikan menengah di SMP Bina Insani, Bogor dan SMAN 1 Bogor. Pada tahun 2013, penulis memulai pendidikan di Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Penulis mempunyai cita-cita sebagai arsitek dan mempunyai studio Interior sendiri. Selama kuliah, penulis aktif sebagai mahasiswi ITS mengikuti banyak kegiatan dan menjadi salah satu anggota tim riset *Student Research and Development Team* bekerja sama dengan *Hochschule Wismar*, Jerman dalam pengembangan potensi di pulau Poteran, Madura.