



TUGAS AKHIR RI 141501

**REDESAIN INTERIOR HOTEL GRAND SUMATERA SEBAGAI
HOTEL BACKPACKER DENGAN KONSEP NUANSA
INDONESIA DAN ECO GREEN LIVING**

HANA LAMRIA BENEDICTA
3412100016

Dosen Pembimbing
Firman Hawari, SSn, MDs.
Ir. R. Adi Wardoyo, MMT

JURUSAN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2016



TUGAS AKHIR - RI 141501

**REDESAIN HOTEL GRAND SUMATRA SEBAGAI
HOTEL *BACKPACKER* DENGAN KONSEP
NUANSA INDONESIA DAN *ECO GREEN LIVING***

HANA LAMRIA BENEDICTA

3412100016

DOSEN PEMBIMBING 1:

Firman Hawari, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19720201199903 1 001

DOSEN PEMBIMBING :

Ir. Adi Wardoyo, MMT.

NIP. 19541008 198003 1 003

JURUSAN DESAIN INTERIOR

Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2016



THESES - RI 141501

**REDESIGN INTERIOR GRAND SUMATERA HOTEL AS A BACKPACKER
HOTEL WITH CONCEPT INDONESIAN VIBES AND ECO GREEN LIVING**

HANA LAMRIA BENEDICTA

3412100016

LECTURER 1:

Firman Hawari, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19720201199903 1 001

LECTURER 2 :

Ir. Adi Wardoyo, MMT.

NIP. 19541008 198003 1 003

INTERIOR DESIGN DEPARTMENT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2016

LEMBAR PERSETUJUAN

REDESAIN INTERIOR HOTEL GRAND SUMATERA SEBAGAI HOTEL BACKPACKER DENGAN KONSEP NUANSA INDONESIA DAN ECO GREEN

TUGAS AKHIR

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

Oleh :

HANA LAMRIA BENEDICTA
NRP 3412100016

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir :

1. Firman Hawari, S.Sn., M.Ds. (Pembimbing I)
NIP. 19720201199903 1 001
2. Ir. Adi Wardoyo, MMT (Pembimbing II)
NIP. 19541008 198003 1 003



SURABAYA,
20 JULI 2016



REDESAIN INTERIOR HOTEL GRAND SUMATERA SEBAGAI HOTEL BACKPACKER DENGAN KONSEP NUANSA INDONESIA DAN ECO GREEN LIVING

Nama : Hana Lamria Benedicta

NRP : 3412100016

Pembimbing 1 : Firman Hawari, SSn, MDS.

Pembimbing 2 : Ir. R. Adi Wardoyo, MMT

ABSTRAK

Pariwisata di Indonesia merupakan sektor ekonomi penting bagi Indonesia. Berdasarkan data pada tahun 2014, jumlah wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia sebesar 9.4 juta lebih atau naik sebesar 7.05 % dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Pariwisata sangat identik dengan sebuah penginapan. Di setiap tempat tujuan wisata dipastikan memiliki banyak pilihan penginapan atau yang biasa disebut dengan hotel. Saat ini, hotel menengah kebawah atau yang dikenal dengan hostel, tidak banyak digemari oleh kalangan wisatawan. Di Surabaya, belum ada hostel semacam ini. Dengan minimnya persaingan, hostel ini akan menarik peminat pengunjung sehingga dapat mendapatkan perhatian banyak dari pengunjung.

Konsep Nuansa Indonesia dan Green Living diambil dengan alasan kondisi Surabaya yang panas sehingga dapat memberikan “angin segar” dengan konsep Green Living pada hostel ini. Nuansa Indonesia juga memberikan identitas pada hotel yang dibangun di Surabaya, Indonesia. Para konsumen hotel dapat merasakan nuansa Indonesia yang dikemas dengan konsep modern di interior hotel tersebut. Konsep Scandinavian dipilih sebagai konsep pada furnitur karena sangat mendukung karena konsepnya yang simpel, fungsional dan bersih ini cocok dengan jiwa anak muda atau *traveller* yang simpel dan bebas. Dengan penggunaan warna-warna netral, dapat memberikan suasana yang nyaman dan tenang bagi pengunjung hostel. Harapannya dengan konsep tersebut dapat memberikan daya tarik bagi para *traveller* atau wisatawan Surabaya yang ingin traveling dengan penginapan yang murah dan nyaman.

Dengan beberapa konsep diatas kemudian disusun sebuah konsep perencanaan yakni redesign interior Hotel Grand Sumatera Sebagai Hotel *Backpacker* dengan Konsep Nuansa Indonesia dan *Eco Green Living* agar Hotel Grand Sumatera dapat semakin dikenal secara luas, sebagai pilihan alternatif hotel dengan harga murah dan fasilitas yang nyaman dan sesuai dengan kebutuhan dan selera para *traveller*.

Kata kunci: *hostel; traveller; Nuansa Indonesia; Scandinavian; Green Living*





REDESIGN INTERIOR GRAND SUMATERA HOTEL AS BACKPACKER HOTEL WITH CONCEPTS INDONESIAN VIBES AND ECO GREEN LIVING

Name : Hana Lamria Benedicta

NRP : 3412100016

Lecturer 1 : Firman Hawari, SSn, MDs.

Lecturer 2 : Ir. R. Adi Wardoyo, MMT

ABSTRACT

Tourism in Indonesia is an important economic sector for Indonesia. Based on the data in 2014, the number of foreign wistawan coming to Indonesia amounted to 9.4 million drought or increased by 7,05% compared to previous years. Tourism is identical to an inn. In every tourist destination certainly has many options for lodging or commonly called the hotel. Today, the hotel medium, known as a hostel, not much loved by the tourists. However, a very important role in the hostel for backpackers traveler especially because the price is very cheap. In Surabaya, there is no hostel like this. With the lack of competition, this hostel will attract visitors so that enthusiasts can get a lot of attention from visitors.

The concept of Indonesia and shades of Green Living taken by reason of Surabaya hot conditions can provide "a fresh air" to the concept of Green Living in this hostel. Nuance Indonesia also give identity to a hotel built in Surabaya, Indonesia. The consumer can feel the nuances of Indonesia which is packed with modern concepts in the interior of the hotel. Scandinavian concept selected as a concept in furniture because it is very supportive because the concept is simple, functional and clean this fits with the spirit of a young child or a traveler that is simple and free. With the use of neutral colors, can provide a comfortable and quiet atmosphere for visitors hostel. The hope with these concepts can provide attraction for the traveler or tourists traveling to Surabaya who want a cheap and convenient lodging. Nuance Indonesia also give identity to a hotel built in Surabaya, Indonesia. The consumer can feel the nuances of Indonesia which is packed with modern concepts in the interior of the hotel.

With some of the above concept then organized a planning concept that is redesigning the interior of Hotel Grand Sumatera as Hotel Backpacker Concept Indonesian vibes and Eco Green Living that Hotel Grand Sumatera can be more widely known, as an alternative to hotels with low prices and convenient facilities and in accordance with needs and tastes of the traveler.

Keywords: *hostel; traveller; Indonesia Shade; Scandinavian; Green Living*





DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tema dan Judul	2
1.2.1. Tema	2
1.2.2. Judul	2
1.3. Permasalahan	3
1.3.1. Identifikasi Masalah	3
1.3.2. Batasan Masalah	3
1.3.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan dan Manfaat	4
1.4.1. Tujuan	4
1.4.2. Manfaat	4
BAB II STUDI PUSTAKA	7
2.1. Pengertian Hotel	7
2.2. Karakteristik Hotel	8
2.3. Klasifikasi Hotel	8
2.4. Persyaratan Hotel	12
2.4.1. Persyaratan Pokok Usaha Perhotelan	12
2.4.2. Unsur Persyaratan Fisik	15
2.5. Hotel Grand Sumatera	28
2.6. Pengertian Gaya Scandinavian	31
2.6.1. Karakteristik Gaya Desain Scandinavian	32



2.7. Nuansa Indonesia	33
2.8. Eco Green Living	33
2.8.1. Hemat Energi	34
2.8.2. Penghijauan	35
2.8.3. Recycled Material	36
2.9. Pengertian Warna	36
2.9.1. Peran Warna	36
2.9.2. Tujuan	36
2.9.3. Dampak Psikologis	36
2.9.4. Kesimpulan Warna	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1. Metode Penelitian	41
3.1.1. Flowchart	42
3.2. Objek Penelitian	43
3.3. Tahap Pengumpulan Data	43
BAB IV ANALISA DAN DATA PENELITIAN	47
4.1. Data Penelitian	47
4.2. Hasil Pengumpulan Data	47
4.2.1. Observasi	47
4.2.2. Interview	51
4.2.3. Kuisisioner	51
4.2.4. Studi Aktivitas Ruang	59
4.2.5. Studi Kebutuhan Ruang	60
BAB V KONSEP DESAIN	61
5.1. Landasan Konsep Desain	61
5.2. Konsep Makro	63
5.3. Konsep Mikro	64
5.4. Konsep Aplikasi Interior	65



5.4.1. Dinding	65
5.4.2. Lantai	65
5.4.3. Plafon	66
5.4.4. Furnitur	67
5.4.5. Pencahayaan	67
5.4.6. Penghawaan	68
5.4.7. Elemen Estetis	68
BAB VI PROSES DAN HASIL DESAIN	69
6.1. Alternatif Layout	69
6.1.1. Alternatif Layout 1	69
6.1.2. Alternatif Layout 2	70
6.1.3. Alternatif Layout 3	70
6.2. Alternatif Terpilih	72
6.3. Hasil Desain	77
6.3.1. Lobby dan Lounge Area	77
6.3.2. Area Kamar Hotel	79
6.3.3. Restaurant dan Bar Area	82
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	82
7.1. Kesimpulan	85
7.2. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89



(halaman ini sengaja dikosongkan)



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Hotel Standart Room.....	20
Gambar 2.2.	Hotel Superior Room	20
Gambar 2.3.	Hotel Deluxe Room.....	21
Gambar 2.4.	Hotel Junior Suite Room.....	21
Gambar 2.5.	Hotel Suite Room.....	22
Gambar 2.6.	Hotel Presidential Room / Penthouse.....	23
Gambar 2.7.	Hotel Single Room.....	26
Gambar 2.8.	Hotel Twin Room.....	26
Gambar 2.9.	Hotel Double Room	27
Gambar 2.10.	Hotel Triple Room / Family Room	27
Gambar 2.11.	Tampak Depan Hotel Grand Sumatera	31
Gambar 2.12.	Gambar Logo Dari Hotel Grand Sumatera,	32
Gambar 2.13.	Gambar Area Taman dan Alur Sirkulasi Karyawan	32
Gambar 2.14.	Layout Kamar Mandi	33
Gambar 2.15.	Interior Scandinavian	35
Gambar 2.16.	Interior Ruangan Dengan Sentuhan Nuansa Indonesia.....	37
Gambar 2.17.	Kain Batik dan Tenun Ikat Sebagai Elemen Estetis.....	37
Gambar 2.18.	Interior Eco Green Living	39
Gambar 2.19.	Interior Eco Green Living Yang Diterapkan Pada Café	40
Gambar 2.20.	Penerapan Kontainer Bekas Sebagai Partisi Ruangan	40
Gambar 3.1.	Flowchart Desain Penelitian	48
Gambar 4.1.	Area Lobby dan Resepsionis.....	54
Gambar 4.2.	Lounge Hotel.....	61
Gambar 4.3.	Play Room Di Edu Hostel	62
Gambar 4.4.	Interior Play Room Area Hotel	62
Gambar 4.5.	Visualisasi Rooftop Garden	63
Gambar 4.6.	Visualisasi Rooftop Garden	63
Gambar 4.7.	Visualisasi Bed-bunk Room.....	64
Gambar 5.1.	Kerangka Konsep	70
Gambar 5.2.	Konsep Mikro	72
Gambar 5.3.	Pengaplikasian Bata Putih Pada Interior	73
Gambar 5.4.	Pengaplikasian Lantai Berkonsep Scandinavian.....	74
Gambar 5.5.	Pengaplikasian Gypsum Pada Interior Ruangan	74
Gambar 5.6.	Contoh Furnitur Dengan Konsep Scandinavian.....	75



Gambar 5.7.	Contoh Pencahayaan Alami Dan Buatan.....	75
Gambar 5.8.	Contoh Penghawaan Alami Dan Buatan	76
Gambar 5.9.	Contoh Penerapan Elemen Estetis Pada Interior Ruang.....	76
Gambar 6.1.	Alternatif I Layout Keseluruhan.....	77
Gambar 6.2.	Alternatif 2 Layout Keseluruhan	78
Gambar 6.3.	Alternatif 3 Layout Keseluruhan	79
Gambar 6.4.	Gambar Denah Layout Terpilih.....	80
Gambar 6.5.	Gambar Denah Layout Ruang Terpilih 1	81
Gambar 6.6.	Fasilitas dan Sirkulasi Layout Ruang Terpilih 1	82
Gambar 6.7.	Gambar Denah Layout Ruang Terpilih 2	83
Gambar 6.8.	Fasilitas dan Sirkulasi Layout Ruang Terpilih 2	84
Gambar 6.9.	Visualisasi Capsule Bunk Bed.....	85
Gambar 6.10.	Visualisasi Tampak 1 Lobby Area	86
Gambar 6.11.	Sudut Tampak 1 Lobby Area.....	86
Gambar 6.12.	Visualisasi Tampak 2 Lounge Area	87
Gambar 6.13.	Sudut Tampak 2 Lounge Area.....	87
Gambar 6.14.	Visualisasi Tampak 1 Kamar Hotel.....	88
Gambar 6.15.	Sudut Tampak 1 Kamar Hotel	88
Gambar 6.16.	Visualisasi Tampak 2 Kamar Hotel.....	89
Gambar 6.17.	Sudut Tampak 2 Kamar Hotel	89
Gambar 6.18.	Visualisasi Tampak 3 Kamar Hotel.....	90
Gambar 6.19.	Sudut Tampak 3 Kamar Hotel	90
Gambar 6.20.	Visualisasi Tampak 1 Restaurant dan Bar Area	91
Gambar 6.21.	Sudut Tampak 1 Restaurant dan Bar Area	91
Gambar 6.22.	Visualisasi Tampak 2 Restaurant dan Bar Area	92
Gambar 6.23.	Sudut Tampak 2 Restaurant dan Bar Area	92
Gambar 6.24.	Visualisasi Tampak 3 Restaurant dan Bar Area	93
Gambar 6.25.	Sudut Tampak 3 Restaurant dan Bar Area	93



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Protokol Wawancara Dengan Bapak Adi	51
Tabel 4.1. Tabel Perbandingan Objek Dengan Studi Perbandingan Lain	56
Tabel 4.2. Tabel Studi Aktivitas Ruang	66
Tabel 4.3. Tabel Studi Kebutuhan Ruang	67
Tabel 5.1. Tabel Weighted Method	80



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata sangat identik dengan sebuah penginapan. Di setiap tempat tujuan wisata dipastikan memiliki banyak pilihan penginapan atau yang biasa disebut dengan hotel. Hotel juga memiliki banyak klasifikasi sesuai dengan tingkatan yang ada. Saat ini, hotel menengah kebawah atau yang dikenal dengan hostel, tidak banyak digemari oleh kalangan wisatawan. Salah satu alasannya adalah kurangnya perawatan dan juga kesan suasana yang kurang baik pada hostel tersebut. Backpacker adalah istilah dalam *traveling* yang mengacu pada wisatawan dengan *budget* yang rendah. Karena itu, hostel ini banyak diinginkan oleh para *backpacker* karena harganya yang terjangkau bagi pengunjung yang khususnya para *traveller backpacker*.

Citra sebuah hostel sangat berpengaruh pada minat pengunjung. Suasana yang nyaman dan interior yang di desain secara baik akan mempengaruhi loyalitas pengunjung. Pengambilan gaya desain modern Indonesia dipilih agar dapat memberikan ciri khas yang jelas pada karakter hotel Indonesia. Ruangan dengan sentuhan elemen estetis seperti bantal dengan kain batik dan tenun, atau dengan lukisan pemandangan alam Indonesia dapat memberikan nuansa Indonesia pada ruangan. Hal ini juga dapat dipakai sebagai pengembangan budaya Indonesia terhadap masyarakat luas. Pengunjung hostel yang merupakan warga Indonesia dan warga negara asing dapat merasakan ciri khas dari budaya Indonesia itu sendiri pada ruangan yang di desain. Pemilihan desain *Eco Green Living* ini juga dapat menunjang supaya memberikan kesegaran dan keindahan pada ruangan dengan memberika beberapa area *vertical garden*. Tidak hanya itu, memperbanyak bukaan pada ruangan juga dapat menghemat energi listrik.

Hostel ini menarik untuk menjadi bahan kajian interior karena menarik dan keunikan pada elemen-elemen estetis yang terdapat di dalamnya. Karena berbagai keunikan pada interiornya, perancang tertarik untuk mengkaji lebih jauh. Adapun rumusan masalah yang dikaji adalah mengenai perancangan kembali atau



yang disebut Redesain Interior Hotel Grand Sumatera Dengan Sebagai Hotel Backpacker Dengan Konsep Nuansa Indonesia Dan *Eco Green Living*. Perancangan ini dilakukan dengan tujuan agar hasil yang didapat dapat menjadi menunjang hasil desain perancangan selanjutnya.

1.2 Tema dan Judul

1.2.1. Tema

Desain Interior Hotel Grand Sumatera ini menggunakan konsep Hotel Backpacker dengan perpaduan konsep Modern Indonesia dan Eco Green Living. Hotel Backpacker merupakan penginapan dengan konsep dormitory sehingga didapatkan harga sewa kamar yang terjangkau. Dengan sentuhan nuansa Indonesia dapat memberikan ciri khas mengenai budaya Indonesia dan sentuhan tanaman pada sudut ruangan.

1.2.1.1. Latar Belakang Tema

Hotel ini terletak di pusat kota, di Jalan Sumatera no 89, Surabaya. Konsep yang diusung pada perancangan kali ini adalah hotel backpacker yaitu hotel dengan kamar berkonsep dormitori. Konsep ini diambil karena melihat banyaknya hotel yang ada di Surabaya, namun belum ada hotel dengan budget yang minim dengan fasilitas yang memadai dan interior yang sudah di desain dengan baik.

1.2.2. Judul

Redesain Hotel Grand Sumatra Sebagai Hotel Backpacker Dengan Konsep Nuansa Indonesia Dan Eco Green Living

1.2.3. Definisi Judul

“Redesain Hotel Grand Sumatra Sebagai Hotel Backpacker Dengan Konsep Nuansa Indonesia Dan Eco Green Living.” memiliki definisi sebagai berikut :



Redesain :

Redesain adalah sebuah proses perencanaan dan perancangan untuk melakukan suatu perubahan pada struktur dan fungsi suatu benda, bangunan, maupun sistem untuk manfaat yang lebih baik dari desain sebelumnya.

Interior :

(1) bagian dalam gedung (ruang, dsb.) (2) tatanan perabot (hiasan, dsb.) di dalam ruang dalam gedung dsb. (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

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.

Grand Sumatera :

Nama objek eksisting yang akan dirancang oleh penulis.

Hotel Backpacker :

Hostel atau hotel backpacker pada intinya adalah sebuah bangunan yang menawarkan sebuah tempat untuk singgah atau menginap dengan sistem kamar tidur dormitory dan harga sewa kamar murah.

Nuansa Indonesia :

Memberikan nuansa Indonesia pada ruangan sehingga dapat memberikan rasa yang nyaman bagi para pengunjung hotel dengan memberikan elemen estetis khas Indonesia salah satunya adalah batik. Sebagai salah satu media untuk mengenalkan budaya Indonesia ke masyarakat luas.-

Eco Green Living :

Yang dimaksudkan dalam konsep *Eco Green Living* adalah konsep yang tidak hanya menyelamatkan bumi dari kehancuran tetapi juga merupakan cara untuk hidup lebih hemat, tidak hanya hemat energi tapi



juga hemat air, melestarikan sumber daya alam dan meningkatkan kualitas udara

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan :

- a. Membangun karakter backpacker yang kuat pada hotel tersebut sebagai identifikasi hotel.
- b. Menunjang sistem kerja dalam hotel agar sesuai dengan karakter backpacker hotel.
- c. Memberikan corporate image / identitas yang jelas pada hotel agar lebih dikenal masyarakat luas.
- d. Memberikan konsep atau ide baru pada owner hotel dan masyarakat Surabaya sebagai penginapan yang memiliki kualitas servis yang baik dengan harga yang terjangkau.
- e. Mendatangkan profit bagi pemilik hotel.

1.3.2 Manfaat :

1. Bagi Mahasiswa :

Memberikan pengalaman kepada penulis untuk menerapkan dan memperluas wawasan penerapan teori dan pengetahuan yang telah diterima di dalam perkuliahan pada kegiatan nyata.

2. Bagi Pemilik Hotel :

Menawarkan alternatif desain denah hotel dengan konsep yang baru sehingga dapat memberikan pemilik hotel ide-ide baru ketika ingin memperbaiki hotel. Hotel dengan konsep hotel backpacker ini di desain sesuai dengan latar belakang hotel yang pernah menjadi tempat penginapan berkonsep dormitori. Dengan menambahkan fasilitas-fasilitas baru sehingga dapat menambah daya tarik pengunjung yang ingin menginap di hotel tersebut sehingga dapat mendatangkan profit yang lebih besar bagi pemilik hotel.

3. Bagi Tamu Hotel :

Dapat memberikan suasana hotel dengan konsep baru yang nyaman dan dengan harga yang murah. Sehingga dapat menunjang para



backpacker yang ingin menginap di sebuah hotel dengan fasilitas lengkap namun dengan harga sewa kamar yang terjangkau.

1.4 Permasalahan

1.4.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain:

- a. Hotel belum menjadi pilihan utama wisatawan domestik maupun internasional.
- b. Perubahan layout eksisting sangat dibutuhkan guna meningkatkan kenyamanan dan efisiensi.
- c. Hotel membutuhkan perubahan interior guna meningkatkan kenyamanan serta nilai estetika.

1.4.2 Batasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan dalam mengerjakan Riset Interior Hotel Grand Sumatera Surabaya, penulis membatasi permasalahan dalam hal:

- a. Tidak mengubah saluran plumbing dan air.
- b. Batasan bangunan minimal 800 m²
- c. Harus menyesuaikan konstruksi arsitektur bangunan
- d. Memiliki kompleksitas yang cukup tinggi

1.4.3 Rumusan Masalah

Dengan permasalahan yang ada maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengelola kembali layout Hotel Grand Sumatera dengan mengubah dan membuat konsep baru yaitu hotel backpacker
- b. Bagaimana memaksimalkan layout yang ada dengan kebutuhan kamar yang lebih besar.
- c. Bagaimana mengolah dan merubah fungsi hotel backpacker dengan konsep Modern Indonesia dan Eco Green Living sehingga dapat menjadikan hasil desain yang menarik dan selaras.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1. Pengertian Hotel

Hotel merupakan salah satu jenis akomodasi yang sangat dikenal oleh masyarakat, di samping akomodasi komersil lainnya. Usaha perhotelan sekarang ini sudah merupakan suatu industri hotel yang memerlukan sumber dana dan sumber daya manusia dalam jumlah besar, dengan resiko kerugian atau keuntungan yang besar pula¹.

Hotel adalah sarana tempat tinggal umum untuk wisatawan dengan memberikan pelayanan jasa kamar, penyedia makanan dan minuman serta akomodasi dengan syarat pembayaran².

Sebagai suatu industri jasa, usaha perhotelan dalam menyelenggarakan pelayanannya harus didukung oleh sarana dan fasilitas yang memadai, antara lain fasilitas penginapan, ruang tamu, tempat parkir, makan dan minum, rekreasi, perlengkapan telekomunikasi, tenaga kerja, dan lain-lain. Sehingga usaha perhotelan benar - benar menjadi usaha komersial yang mampu mendapatkan keuntungan yang sebesar - besarnya, sekaligus menunjang pembangunan negara dimana hotel itu berada. Dalam menunjang pembangunan negara usaha perhotelan dapat berperan aktif dalam berbagai hal antara lain meningkatkan industri rakyat, menciptakan lapangan kerja, membantu usaha pendidikan latihan, meningkatkan pendapatan daerah atau negara, meningkatkan devisa negara dan meningkatkan hubungan antar bangsa³.

Menurut kamus umum : bisnis adalah secara dagang, secara perdagangan, usaha dagang, bidang usaha⁴. Secara umum bisnis berarti komersial, Perdagangan atau kegiatan keuangan yang mempergunakan waktu, perhatian tenaga kerja, dan penanaman modal demi perbaikan atau kemajuan⁵. Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa : Hotel bisnis adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa

¹ Rumekso SE, Housekeeping Hotel, 2001, hal. 32

² Lawson Fred, Hotels, Motels And Condominiums: Design, Planning And Maintenance, 1976, hal. 27

³ Marpaung, 1990, hal. 39

⁴ Atmajaya Brata H, Kamus Umum, 1994

⁵ Encyclopedia America, 1982



penginapan, makan dan minum, sarana, fasilitas pelengkap lainnya serta jasa bagi umum yang dapat mendukung dan memperlancar kegiatan bisnis para tamu (seperti *meeting room*, *bussines centre*, *exhibition room* dan sebagainya), yang dikelola secara komersil serta memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.

2.2. Karakteristik Hotel

Perbedaan antara hotel dengan industri lainnya adalah :

- a. Industri hotel tergolong industri yang padat modal serta padat karya yang artinya dalam pengelolaannya memerlukan modal usaha yang besar dengan tenaga pekerja yang banyak pula.
- b. Dipengaruhi oleh keadaan dan perubahan yang terjadi pada sektor ekonomi, politik, sosial, budaya, dan keamanan dimana hotel tersebut berada.
- c. Menghasilkan dan memasarkan produknya bersamaan dengan tempat dimana jasa pelayanannya dihasilkan.
- d. Beroperasi selama 24 jam sehari, tanpa adanya hari libur dalam pelayanan jasa terhadap pelanggan hotel dan masyarakat pada umumnya.
- e. Memperlakukan pelanggan seperti raja selain juga memperlakukan pelanggan sebagai patner dalam usaha karena jasa pelayanan hotel sangat tergantung pada banyaknya pelanggan yang menggunakan fasilitas hotel tersebut.

Karakteristik luas ruang dalam hotel:

1. Penginapan dengan kamar , ruang minimum, koridor, ruang minum, pelayanan hotel sekitar 50-60%.
2. Ruang tamu terbuka, ruang penenerimaan, lobi, ruang tunggu 4-7%
3. Ruang perjamuan, restaurant, ruang untuk tamu dalam dan tamu dari luar 4-8%
4. Ruang perjamuan dengan banqet, dan ruang konferensi sekitar 4-12.
5. Ruang rumah tangga seperti ruang makan, dapur, pegawai, gudang 9-14%
6. Ruang administrasi, ruang direktur, dan sekretaris 1-2%
7. Ruang teknik dengan mesin dan ruang perawatan sekitar 1-2%



8. Ruang animasi, ruang santai, ruang olahraga, toko, salon, ruang khusus seperti tempat seminar ruang terbuka 2-10%

2.3. Klasifikasi Hotel

A. Luas dan Jumlah Kamar

1. *Small Hotel* adalah hotel yang memiliki lebih dari 25 kamar atau kurang dari 100 kamar.
2. *Above Average Hotel* adalah hotel yang memiliki lebih dari 100 kamar dan kurang dari 300 kamar.
3. *Large Hotel* adalah hotel yang memiliki lebih dari 300 kamar.

B. Jenis tamu yang menginap:

1. *Family Hotel* adalah hotel yang dirancang untuk family.
2. *Business Hotel* adalah hotel yang dirancang untuk para wisatawan.
3. *Transit Hotel* adalah hotel yang dirancang khusus untuk orang – orang yang sedang menginginkan penyembuhan dari suatu penyakit atau peningkatkan kesehatannya.

C. Lama tamu menginap

1. *Transit Hotel*, adalah hotel dimana para tamunya menginap hanya untuk satu atau dua malam.
2. *Semi – residential hotel* adalah hotel dimana para tamunya lebih dari 12 malam sampai satu minggu.
3. *Residential hotel*, adalah hotel dimana para tamunya menginap untuk jangka waktu lama lebih satu minggu.

D. Lokasi

1. *Mountain hotel* adalah hotel yang terletak di daerah pegunungan.
2. *Beach hotel* adalah hotel terletak di tepi pantai.
3. *City hotel* adalah hotel yang berlokasi di perkotaan.
4. *Highway hotel* adalah hotel yang terletak ditepi jalan bebas hambatan dan biasanya diantara dua kota.
5. *Airport hotel* adalah hotel terletak tidak jauh dari bandara.
6. *Resort hotel* adalah hotel yang berlokasi dikawasan wisata.



E. Lamanya buka dalam setahun

1. *Seasonal hotel* yaitu hotel yang hanya buka pada waktu –waktu tertentu dalam setahun (3 bulan, 6 bulan, 9 bulan).
2. *Year – round hotel* yaitu hotel yang dibuka sepanjang tahun.

F. Berdasarkan tarif kamar

1. *Economy class hotel* adalah hotel yang memiliki tarif kamar kelas ekonomi (harga kamar relatif murah).
2. *First class hotel*, yaitu hotel dengan tarif kamar mahal.
3. *Deluxe / luxury hotel* yaitu hotel yang memiliki harga kamar sangat mahal.

G. Berdasarkan Bintang (*Star*)

Menurut keputusan direktorat Jendral Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi no 22/U/VI/1978 tanggal 12 Juni 1978 (Endar Sri, 1996 : 9), klasifikasi hotel dibedakan dengan menggunakan simbol bintang antara 1-5. Semakin banyak bintang yang dimiliki suatu hotel, semakin berkualitas hotel tersebut. Penilaian dilakukan selama 3 tahun sekali dengan tatacara serta penetapannya dilakukan oleh Direktorat Jendral Pariwisata. Persyaratan hotel berbintang:

1. Dikatakan hotel berbintang satu apabila sekurang-kurangnya memiliki 15 kamar, satu kamar *suite room*, memiliki *restaurant* dan *bar*.
2. Dikatakan hotel berbintang dua apabila sekurang-kurangnya memiliki 20 kamar, dua *suite room*, memiliki *restaurant* dan *bar*.
3. Dikatakan hotel berbintang tiga apabila sekurang-kurangnya memiliki 30 kamar, tiga *suite room*, memiliki *restaurant* dan *bar*.
4. Dikatakan hotel berbintang empat apabila sekurang-kurangnya memiliki 50 kamar, empat *suite room*, memiliki *restaurant* dan *bar*.
5. Dikatakan hotel berbintang lima apabila sekurang-kurangnya memiliki 100 kamar, lima *suite room*, memiliki *restaurant* dan *bar*.

Berdasarkan SK Menparpostel RI No. PM/PW 301/PHB-77 hotel diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Klasifikasi Hotel Berbintang 1, persyaratan:
 - a. Jumlah kamar standar 15 kamar
 - b. Kamar mandi berada di dalam
 - c. Luas kamar standar minimum 20m²



2. Klasifikasi Hotel Berbintang 2, persyaratan:
 - a. Jumlah kamar standar, minimum 20 kamar
 - b. Kamar *suite* minimum 1 kamar
 - c. Kamar mandi di dalam
 - d. Luas kamar standar minimum 22m²
 - e. Luas kamar *suite* minimum 44m²
3. Klasifikasi Hotel Berbintang 3, persyaratan:
 - a. Jumlah kamar standar minimum 30 kamar
 - b. Kamar *suite* minimum 2 kamar
 - c. Kamar mandi di dalam
 - d. Luas kamar standar minimum 24m²
 - e. Luas kamar *suite* minimum 48m²
4. Klasifikasi Hotel Berbintang 4, persyaratan:
 - a. Jumlah kamar standar minimum 50 kamar
 - b. Kamar *suite* minimum 3 kamar
 - c. Kamar mandi di dalam
 - d. Luas kamar standar minimum 24m²
 - e. Luas kamar *suite* minimum 48m².
5. Klasifikasi Hotel Berbintang 5, persyaratan:
 - a. Jumlah kamar standar minimum 100 kamar
 - b. Kamar *suite* minimum 4 kamar
 - c. Kamar mandi di dalam
 - d. Luas kamar standar minimum 26m²
 - e. Luas kamar *suite* minimum 52m²

H. Unsur atau komponen harga kamar (type of plan)

1. *European plan* hotel adalah hotel yang menetapkan bahwa harga kamar hanya untuk kamar saja.
2. *Continental plan* hotel adalah hotel yang menetapkan bahwa harga termasuk makan pagi.
3. *Modified American plan* hotel adalah hotel yang menetapkan bahwa harga kamar termasuk dua kali makan (makan pagi, siang atau malam).

I. Sistem operasional



- a. *Franchised operation system.*
 - b. *Reveral operation system.*
 - c. *Chain hotel operation system.*
- J. Maksud dari kegiatan selama tamu menginap
- a. *Sport hotel*, yaitu hotel yang berada pada kompleks kegiatan olahraga.
 - b. *Ski hotel*, yaitu hotel yang menyediakan area bermain ski.
 - c. *Conference hotel*, yaitu hotel yang menyediakan fasilitas lengkap untuk konferensi.
 - d. *Pilgrim hotel*, yaitu hotel yang sebagian tempatnya berfungsi sebagai fasilitas ibadah.
 - e. *Casino hotel*, yaitu hotel yang sebagian tempatnya berfungsi untuk kegiatan berjudi.
 - f. *Convention hotel*, yaitu hotel sebagai bagian dari kompleks kegiatan konvensi.

Berdasarkan studi hotel dan pengertian hotel diatas, maka Hotel Grand Sumatera termasuk hotel berbintang dua karena Hotel Grand Sumatera memiliki fasilitas kamar sebanyak 23 kamar, tiga *suite room*, memiliki *restaurant* dan *bar* serta *meeting room*.

2.4. Persyaratan Hotel

2.4.1 Persyaratan Pokok Usaha Perhotelan

1. Persyaratan awal suatu usaha hotel, khususnya di Indonesia harus mengikuti perundangan – perundangan yang berlaku, misalnya bentuk usaha (CV, PT, dll);
2. Bangunan :
 - a. Harus permanen, didesain sesuai dengan tema hotel
 - b. Sesuai dengan perencanaan kita / daerah setempat.
3. Fasilitas untuk tamu
 1. Area parkir
 2. *Lobby*
 11. Pelayanan telpon, faksimili, dll
 12. *Health center*



- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| 3. Kamar hotel | 13. <i>Business center</i> |
| 4. <i>Restaurant</i> | 14. <i>Drugstore</i> |
| 5. <i>Room service</i> | 15. <i>Souvenir store</i> |
| 6. <i>Bar</i> | 16. <i>Baby sitting</i> |
| 7. <i>Meeting room</i> | 17. <i>Massage</i> |
| 8. <i>Fitness</i> | 18. <i>Airport transfer</i> |
| 9. <i>Laundry / dry cleaning</i> | 19. <i>Sauna</i> |
| 10. Fasilitas hiburan | 20. <i>Money Changer</i> |

4. Personalia

Sebuah hotel tertentu harus memiliki karyawan yaitu para staff yang akan menjalankan pekerjaan operasional.

Syarat umum petugas hotel antar lain:

- a. Mampu melayani tamu dengan perasaan tulus
- b. Memiliki pengetahuan, ketrampilan dan perilaku sesuai dengan jabatan perusahaannya.
- c. Mempunyai perasaan memiliki (*sense of belonging*) dan tanggung jawab terhadap pekerjaan.
- d. Harus menyadari bahwa pengembangan karir kerja di hotel sangat tergantung pada banyaknya tamu yang menggunakan jasa hotel tersebut.
- e. Harus dapat berkomunikasi dengan baik.

5. Manajemen

- a. Tim manajemen adalah kumpulan orang – orang yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan pengelolaan sebuah organisasi.
- b. Tim manajemen ini harus menguasai kegiatan *planning* , *organizing*, *actuating* , *controlling* dan *evaluating*.

6. Memiliki Struktur Organisasi

a. *Front Office Department*

Peranan dan fungsi utama dari bagian kantor depan hotel adalah menjual (dalam arti menyewakan) kamar kepada para tamu. Oleh karena fungsinya itu, maka lokasi atau letak kantor depan hotel seharusnya berada di tempat yang mudah dilihat atau diketahui oleh tamu. Untuk membantu pelaksanaan fungsi bagian kantor depan hotel terbagi menjadi beberapa sub-bagian yang masing-



masing sub-bagian memiliki fungsi pelayanan yang berbeda, karena peranan dan fungsi utama bagian kantor depan hotel adalah pelayanan penjualan kamar, maka penggunaan *Yield Managment* sebagai strategi penjualan akan banyak berkaitan dengan sub-bagian pelayanan pemesanan kamar (*reservation*).

b. *Housekeeping Department*

Bagian tata graha (*housekeeping*) adalah salah satu bagian yang mempunyai peranan dan fungsi yang cukup vital dalam memberikan pelayanan kepada para tamu, terutama yang menyangkut pelayanan kepada para tamu, terutama yang menyangkut pelayanan kenyamanan dan kebersihan ruang hotel. Dalam melaksanakan tugas-tugas dibidang pelayanan kenyamanan dan kebersihan ruang hotel, maka bagian tata graha juga harus melakukan kerjasama dengan bagian-bagian lainnya yang terdapat di hotel, seperti bagian kantor depan hotel (*Front office*), bagian makanan dan minuman (*Food & Beverage*), bagian mesin (*Engineering*), bagian akunting, dan bagian personel.

Tanggung jawab bagian tata graha dapat dikatakan mulai dari pengurusan tentang bahan-bahan yang terbuat dari kain seperti taplak meja (*table cloth*), sprei, sarung bantal, korden, menjaga kerapihan dan kebersihan ruangan beserta perlengkapannya, sampai pada program pengadaan/penggantian peralatan dan perlengkapan, serta pemeliharaan seluruh ruangan hotel. Melihat ruang lingkup tanggung jawab bagian tata graha tersebut, maka yang dimaksud ruangan-ruangan hotel terdiri dari kamar-kamar tamu, ruang rapat, ruang umum seperti *lobby*, *Corridor*, restoran yang kesemuanyaitu disebut sebagai *front of the house*. Disamping itu, bagian tata graha juga bertanggung jawab terhadap kebersihan dan kerapihan bagian *back of-the-house* seperti bagian dapur, ruang makan karyawan, ruang ganti pakaian karyawan, ruang kantor dan sebagainya.

Berkaitan dengan peranan dan fungsi bagian tata graha, maka para karyawan bagian tata graha dituntut untuk memiliki perilaku, pengetahuan, dan keterampilan tentang bagaimana menjaga kerapihan dan kebersihan ruangan hotel dengan menggunakan teknik dan prosedur serta peralatan yang benar. Dengan demikian dapat menjamin kualitas pelayanan yang sesuai dengan keinginan tamu.



c. *Food & Beverage Department*

Bagian makanan dan minuman merupakan salah satu bagian yang terdapat di hotel, yang mempunyai fungsi melaksanakan penjualan makanan dan minuman. Sekalipun melakukan fungsi menjual makanan dan minuman, tetapi dibalik itu semuanya terdapat kegiatan-kegiatan yang sangat kompleks. Kegiatan itu adalah melaksanakan usaha pengembangan produk makanan dan minuman, merencanakan kegiatan-kegiatan yang dapat menarik tamu untuk makan dan minum di restoran hotel, melakukan pembelian bahan-bahan makanan dan minuman, penyimpanan bahan-bahan makanan dan minuman, melakukan pengolahan, penyajian makanan dan minuman serta penghitungan produk.

d. *Accounting Department*

Merupakan sebuah pusat bagi perusahaan hotel dalam menyelenggarakan penyusunan, pencatatan dan administrasi keuangan, dengan adanya departemen ini maka pihak manajemen akan dapat mengetahui seberapa banyak pendapatan yang telah diperoleh serta bagaimana perkembangan perusahaan tersebut untuk masa yang akan datang.

e. *Engineering Department*

Departemen ini bertanggung jawab dalam kegiatan yang berhubungan dengan perencanaan dan konstruksi bangunan hotel, selain itu juga bagian ini peralatan dan perlengkapan hotel yang bersifat mekanik (mesin) serta mengurus pengadaan dan pemeliharaan instalasi listrik dan pengadaan air bersih untuk keperluan tamu maupun untuk keperluan karyawan hotel.

Disamping fungsi dan tugas diatas, *departemen engineering* juga mengurus perlengkapan dan peralatan yang bisa digunakan dalam hal yang berhubungan dengan pencegahan dan penanggulangan kebakaran maupun yang berhubungan dengan keselamatan kerja.

f. *Sales & Marketing Department*

Bagian ini berfungsi dalam memasarkan produk hotel, serta kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pemasaran hotel, dengan berbagai cara bagian ini berusaha untuk mendapatkan tamu sebanyak mungkin ke dalam hotel, agar dapat menentukan banyaknya peningkatan pendapatan yang diperoleh melalui tamu-tamu yang menginap dan menggunakan fasilitas-fasilitas hotel.



g. *Human Resource Department*

Bagian ini berfungsi melakukan kegiatan yang ada kaitannya dengan sumber daya manusia yang ada di lingkungan kerja hotel. Departement ini juga memiliki tugas dalam mengembangkan tenaga kerja yang ada serta mengatur dan menyelenggarakan pendidikan maupun latihan kerja bagi kariyawan dari semua tingkatan.

h. *Security Department*

Bagian ini bertugas dalam hal yang berhubungan dengan masalah yang ada kaitannya dengan keamanan di dalam hotel maupun di luar hotel serta memelihara ketertiban di wilayah kerjanya.

2.4.2 Unsur Persyaratan Fisik

1. Lokasi dan lingkungan

- a. Mudah dicapai kendaraan umum atau pribadi roda empat ke area hotel
- b. Hotel harus menghindari pencemaran yang diakibatkan gangguan luar dari suara bising, bau tidak sedap, debu, asap, serangga, dll.

2. Taman

- a. Taman di dalam atau diluar bangunan
- b. Terpelihara bersih dan rapih, taman yang memiliki kolam hias harus diberi ikan

3. Tempat parkir

- a. Kapasitas 1 tempat parkir per 6 kamar hotel
- b. Rambu lalu lintas satu arah *in-out*
- c. Pos jaga atau ruang tunggu dengan tempat duduk
- d. Tidak becek atau tersedianya saluran air

4. Olahraga dan rekreasi

- a. Kolam renang dewasa dan anak-anak terpisah atau digabung dilengkapi pengaman
- b. Fasilitas *pool deck* sekeliling kolam, locker terpisah untuk pria dan wanita, toilet umum terpisah untuk pria dan wanita, luas locker dan toilet umum masing-masing 0,6m /kamar, shower untuk pria dan wanita, gudang perawatan baha, air, dan perawatnya, petunjuk yang jelas tentang kedalaman kolam



renang, tempat cuci kaki, penjaga keselamatan, lampu di dalam kolam dan *life saving equipment* (ban dan tali)

- c. Hotel menyediakan 2 sarana olahraga dan rekreasi lainnya yang merupakan pilihan dari: *fitness center, sauna, squash, gameroom, bowling*, atau *tennis*.

5. Bangunan

- a. Keadaan bangunan bersih dan terawat dengan baik (tidak berdebu, berlumut, sarang laba-laba dan lain sebagainya)
- b. Pengaturan hotel ditata sesuai dengan fungsinya sehingga memudahkan arus tamu, arus karyawan, dan arus barang atau produksi hotel,
- c. Unsur dekorasi Indonesia dapat tercermin dalam ruang *lobby* atau *restaurant* atau kamar tidur *function room*.
- d. Peralatan teknis bangunan terdiri dari:
- Tersedia air cukup dan memenuhi persyaratan kesehatan.
 - Transportasi mekanis / lift / elevator untuk 4 lantai ke atas. Lift tamu dipisahkan dengan lift pelayan, kapasitas setiap lift minimal 6 orang/ beban 450kg.
 - Kapasitas minimal 750/kamar/hari
 - Tersedia pembangkit listrik cadangan dengan kapasitas minimal 50% dari kapasitas PLN.
 - Pendingin ruangan /AC dengan sistem central atau AC Unit. Untuk ruangan tanpa AC, ventilasinya harus baik.
 - Tersedianya ruangan mekanik atau workshop.
 - Tersedia telepon 6 saluran untuk sambungan lokal, interlokal dan internasional.
 - Tersedia saluran telepon dalam (house phone) dengan saluran minimal sama dengan jumlah kamar.
 - Tersedia alat deteksi dini (asap/panas) di setiap ruangan.
 - Tersedia alat pencegah pemadam kebakaran *fire extinguiser, fire hydrant, sprinkler.system*, dan alat kontrol lokasi kebakaran.
 - Tersedia petunjuk cara menyelamatkan diri di setiap koridor.
 - Tersedia pintu dan tangga darurat yang jelas dengan tanda yang jelas.



- Untuk hotel yang lebih dari empat lantai, kamarnya harus dilengkapi dengan pintu tahan api.

6. Kamar tamu

Jenis kamar hotel menurut Charles E. Steadmon bisa beragam berkisar dari standard *single* sampai *luxurious suite of rooms*. Walaupun hotel sering kali mendefinisikan jenis-jenis kamar mereka secara berbeda, definisi kamar hotel dipaparkan sebagai berikut:

- Single*, sebuah kamar yang ditempati oleh satu orang. Kamar biasanya memiliki satu tempat tidur *single* atau lebih.
- Double*, sebuah kamar ditempati oleh dua orang. Kamar bisa memiliki satu tempat tidur atau lebih.
- Queen*, sebuah ruangan dengan sebuah tempat tidur berukuran *Queen*. Kamar ini bisa ditempati oleh dua orang atau lebih.
- King*, sebuah ruangan dengan sebuah tempat tidur berukuran *King*. Kamar ini bisa ditempati satu atau dua orang.
- Triple*, sebuah kamar yang ditempati oleh tiga orang. Kamar ini bisa mempunyai satu *double bed* dan satu *roll away* atau dua tempat tidur dan satu *roll away*.
- Quad* atau *Quadruple*, sebuah kamar yang ditempati oleh empat orang. Kamar ini bisa memiliki satu tempat tidur atau lebih.
- Twin double*, atau *double-double*, sebuah kamar dengan dua *double bed*. Kadang-kadang memiliki dua *Queen size bed*. Kamar ini bisa ditempati dua orang atau lebih.
- Studio*, sebuah ruangan dengan *studio bed*. Yaitu sebuah sofa yang bisa dialih fungsikan sebagai tempat tidur. Kamar ini juga bisa memiliki ruang tidur lain.
- Mini Suite* atau *Junior Suite*, kamar *single* dengan tempat tidur dan tempat duduk. Kadang-kadang kamar jenis ini memiliki sebuah kamar tidur kecil terpisah yang dihubungkan dengan ruang tamu yang dihubungkan dengan satu atau lebih kamar tidur berukuran *fullsized*.
- Twin*, kamar dengan ruang tidur berukuran sama. Kamar ini dapat ditempati satu, maupun dua orang atau lebih.



- k. *Connecting room*, dua kamar atau lebih dengan beberapa pintu masuk dari luar dan sebuah pintu yang berada di antara kamar tersebut dimana para tamu dapat keluar tanpa harus meninggalkan pintu utama.
- l. *Adjoining room*, kamar-kamar memiliki pintu penghubung yang berada di dekat kamar tersebut.

Tipe kamar hotel sendiri dapat dibagi berdasarkan 2 hal, yakni jumlah ranjang di dalam kamar dan fasilitas yang disediakan oleh sebuah hotel.

Biasanya pemesanan dilakukan berdasarkan pada fasilitas.

- a. Berdasarkan fasilitas
 1. *Standard room*
 2. *Superior/Premium room*
 3. *Deluxe room*
 4. *Junior Suite/Studio room*
 5. *Suite room*
 6. *Presidential/penthouse room*
- b. Berdasarkan jumlah ranjang
 1. *Single room*
 2. *Twin room*
 3. *Double room*
 4. *Triple room*

A. Berdasarkan fasilitas

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, tipe-tipe kamar di hotel dapat dibagi berdasarkan fasilitasnya, dan hal ini-lah yang biasa paling umum digunakan dalam memesan kamar. Karena itu kita akan membicarakannya terlebih dahulu dimulai dari yang termurah.



1. *Standart room*



Gambar 2.1. Hotel Standart Room

Sumber : www.google.com, 2016.

Standard Room atau kamar standard merupakan sebutan kamar paling murah di sebuah hotel dan biasanya merupakan istilah di hotel-hotel Amerika. Tetapi berbeda dari kamar single (*single room*), kamar *standard* untuk setiap hotel itu berbeda-beda. Terkadang memiliki satu ranjang *king-size*, *double* dengan 2 ranjang *queen-size*, atau bahkan memang hanya satu ranjang seperti *single room*.

Kamar *Standard* memiliki fasilitas yang paling dasar, biasanya sebuah televisi, pembuat kopi, telepon, meja, kloset dan kamar mandi. Fasilitas tambahannya juga tergantung dari hotel tersebut. Tentunya hotel bintang 2 dengan hotel bintang 5 memiliki fasilitas standard yang berbeda. Tapi memang *standard room* merupakan kamar paling murah dari suatu hotel.

2. *Superior room/ premium room*



Gambar 2.2. Hotel Superior Room

Sumber : www.google.com, 2016.

Biasanya kamar tipe *Superior* ini memiliki definisi yang berbeda-beda di setiap hotel. Terkadang merupakan kamar standard dengan ukuran dan fasilitas



yang lebih. Atau juga terkadang mungkin merujuk ke kamar khusus dengan pemandangan atau lokasi yang lebih baik. Biasanya dikenal juga dengan nama *Premium Room*.

Sederhanya adalah merupakan kamar yang dilihat hotel lebih baik daripada *Standard Room*. Cara terbaik tentunya lebih baik Anda menanyakan terlebih dahulu fasilitas kamar Superior di hotel terkait.

3. *Deluxe room*



Gambar 2.3. Hotel Deluxe Room

Sumber : www.google.com, 2016.

Kamar ini didesain untuk terlihat lebih berkelas dalam berbagai hal dimulai dari penampilan, ukuran dan lokasinya. Akan tetapi, dalam beberapa hotel terkadang kamar tipe *Deluxe* dikategorikan di bawah kamar tipe *Superior*.

4. *Junior suite room/ studio*



Gambar 2.4. Hotel Junior Suite Room

Sumber : www.google.com, 2016.



Sebuah ruangan besar yang dimana ruang tidur dan ruang duduk (seating area) terpisah. Walaupun biasanya muncul dalam bentuk kamar single, ia tetap memiliki pemisah kecil antara ruang duduk dan ruang tidur.

Anda mungkin juga pernah mendengar mengenai ukuran Studio, sebenarnya kamar dengan tipe Studio tidaklah begitu berbeda jauh dengan kamar tipe junior suite. Hanya saja ukurannya lebih besar karena adanya tambahan dapur dan fasilitas memasak di dalamnya, dan harganya-pun terkadang lebih mahal daripada kamar tipe Suite.

5. *Suite room*



Gambar 2.5. Hotel Suite Room

Sumber : www.google.com, 2016.

Kamar tipe *Suite* dapat dikatakan seperti apartemen kecil di dalam sebuah hotel. Dengan ukuran yang jauh melebihi ukuran standard. Memiliki ruang tidur, ruang tamu dan ruang memasaknya sendiri. Biasanya kamar ini digunakan oleh orang-orang bisnis dan keluarga yang tinggal di hotel untuk periode yang agak lebih lama.

Bahkan dalam beberapa kasus untuk hotel yang benar-benar kelas atas, *Suite Room* merupakan kamar termurah mereka. *Suite Room* sendiri dapat diperluas menjadi tipe *Executive* yang biasanya untuk manajer kelas atas dan *Presidential*, dimana akan kita bahas lebih lanjut di tipe *Presidential*.



6. *Presidential room/penthouse*



Gambar 2.6. Hotel Presidential Room / Penthouse

Sumber : www.google.com, 2016.

Seperti yang telah dibicarakan tadi, *Suite Room* dapat diperluas menjadi *Presidential Suite*. Biasanya dikenal juga dengan nama *Penthouse* yang dimana merupakan lantai teratas dari hotel. Dengan ruangan yang lebih besar, pemandangan dan perlengkapan terbaik yang ditawarkan sebuah hotel dan merupakan kamar termahal dari suatu hotel.

Suite Room didefinisikan sebagai ruang tamu yang dihubungkan dengan satu/dua kamar tidur. Hotel yang lebih besar kadang-kadang memberikan hirarki suite, mulai dari satu modul sampai dengan beberapa modul, yang termasuk ruang makan, konferensi dan beberapa tempat tidur. Pengguna unit suite pada hotel diperkirakan 10% dari jumlah seluruh pengunjung, dan biasanya diletakkan di lantai paling atas. Selain ruang yang besar, Suite juga diberikan fasilitas-fasilitas penunjang spesial seperti *check-in* cepat, *check-out private*, *conciierge* dan *butler service*, *mini-bar* atau *private lounge seating area*.

Elemen pendukung interior dalam sebuah suite antara lain;

1. *Furnishing*

- a. *Casepiece* : Meja kerja, Lemari pakaian, meja makan, nakas, tempat tidur, tempat TV
- b. *Soft Goods* : Seprai, *Bedcover*, *Upholstery*, Karpét, Tirai
- c. *Lighting*: *Sidetable lamp*, *standing lamp* di area duduk
- d. Aksesoris : Cermin, *Artwork*, Tempat sampah, asbak, rak bagasi

2. *Guest Room Finishes*



- a. *Floor* : Secara umum karpet, maupun batu alam untuk daerah tropis. Tetapi disesuaikan lagi dengan lokasi hotel, terkait dengan kemudahan perawatan.
- b. *Wall* : *Wallpaper*, *Vynil*, atau Plaster dan Cat emulsi.
- c. *Ceiling* : Gypsum akustik
- d. Pintu : Kayu solid maupun Kayu lapis fin. *Exotic veneer*
- e. Kusen pintu / *door frame* : Dicocokkan dengan tema desain/finishing ruang, kayu solid.

3. *Bathroom Finishes*

- a. *Floor* : Marmer/Granit, Batu alam
- b. *Walls* : Marmer/Granit, Batu alam
- c. *Ceiling* : Cat emulsi

4. Akustik kamar

Di desain dengan kriteria STC rating 48

5. *Mechanical/Electrical*

- a. *Power Outlet* : Minimal 5 saklar double, 2 di dekat tempat tidur, dan satu di masing-masing di area meja kerja, lemari pakaian, dan area duduk
- b. *Cable* : Kabel TV, Telepon, Alarm kebakaran, Sistem komunikasi lain
- c. HVAC diintegrasikan dengan area tidur, dan area kamar mandi terintegrasikan dengan exhaust fan.
- d. *Fire Protection*, memiliki satu detektor panas atau asap dan satu sprinkler di ruang tidur. Seluruh finishing mebel di cek jenis bahan mudah terbakar/kimia berbahaya.

Kamar pun memiliki beberapa pemandangan berbeda disesuaikan dengan lingkungannya, apakah menghadap jalan besar, pengunungan, kolam renang taman, dan lainnya. Tinggi kamar minimal 250cm dengan tinggi langit-langit 200-230cm di atas pintu masuk yang biasanya disediakan untuk menempatkan saluran utilitas/instalasi teknis. Untuk hotel-hotel yang berfungsi sebagai tempat istirahat, biasanya kamar-kamar hotel disediakan dengan balkon. Sedangkan untuk hotel bisnis tidak disediakan balkon, atas pertimbangan ekonomis dan perawatan.



Proporsi ruang untuk kamar hotel ini biasanya sekitar 20% terpakai untuk sirkulasi dengan pintu-pintu penghubung, sehingga untuk mengurangi adanya gangguan yang muncul perlu dipasang dua daun pintu untuk mengurangi bising yang berasal dari koridor kamar. Penyebaran kebisingan antar kamar maupun dengan koridor dapat diperkecil hingga 45-50dB.

Sistem pencahayaan dalam kamar tidur sebaiknya dirancang dengan meletakkan cukup satu saklar utama saja dekat pintu dan di atas ujung kepala tempat tidur. Atau dapat ditambahkan beberapa saklar yang disesuaikan kebutuhannya menurut jenis hotel itu.

Aksen atau sirkulasi untuk *house keeping* dan *room service* harus diperhatikan untuk meyakinkan efisiensi tanpa mengganggu tamu yang sedang beristirahat.

Pada kamar tidur tamu, terdapat kamar mandi *private (bathroom)* yang merupakan fasilitas yang disediakan hotel untuk tamunya. Kamar mandi ini biasanya dilengkapi dengan *toilet, bathtub, shower*, ataupun bidet (tergantung jenis dan tarif setiap kamar).

Kamar mandi harus direncanakan dengan teliti terutama menyangkut peletakan saluran-saluran pembuangan dan instalasi pengatur udara. Biasanya saluran utilitas ini ditempatkan dengan mengikuti letak struktur bangunan.

B. Berdasarkan Jumlah Ranjang

Tipe-tipe kamar hotel sendiri dapat dibagi berdasarkan jumlah ranjang dalam suatu kamar seperti *single room, double room* dan seterusnya. Pemesanannya biasa digabungkan dengan fasilitasnya, seperti *Single Suite Room* dan sejenisnya.



1. *Single Room*

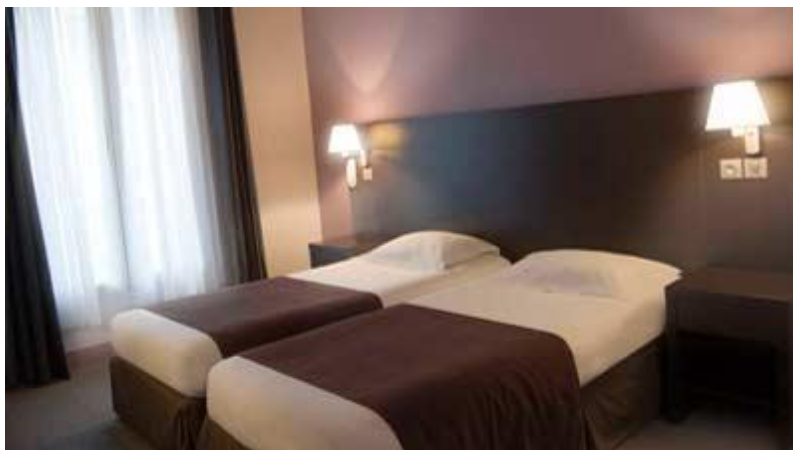


Gambar 2.7. Hotel Single Room

Sumber : www.google.com, 2016.

Merupakan kamar untuk satu orang yang dilengkapi dengan satu buah tempat tidur berukuran single untuk satu orang.

2. *Twin room*



Gambar 2.8. Hotel Twin Room

Sumber : www.google.com, 2016.

Sebuah kamar untuk dua orang yang dilengkapi dengan dua buah tempat tidur masing-masing berukuran single.



3. Double room



Gambar 2.9. Hotel Double Room

Sumber : www.google.com, 2016.

Merupakan sebuah kamar yang dilengkapi dengan satu buah tempat tidur berukuran double (ranjang besar yang muat untuk dua orang).

4. Triple room/ family room



Gambar 2.10. Hotel Triple Room / Family Room

Sumber : www.google.com, 2016.

Kamar untuk 3 orang yang biasa disebut juga dengan nama *family room*, merupakan kamar dengan satu buah tempat tidur berukuran *double* dan satu buah tempat tidur berukuran *single*, atau sebuah kamar yang dilengkapi 3 buah tempat tidur masing-masing berukuran *single*. Biasanya *family room* memiliki ruangan yang lebih besar.



Dapat disimpulkan dalam sebuah hotel memiliki persyaratan sebagai berikut:

- a. Minimal kamar standar 100 kamar
- b. Semua kamar dilengkapi dengan kamar mandi dalam
- c. Luas minimal kamar standart 26m dan kamar suite 52m
- d. Tinggi kamar minimal 2,60m
- e. Kamar harus kedap suara, terhindar dari sumber kebisingan dari luar maupun dalam hotel sendiri.
- f. Ukuran tempat tidur 1 orang : 200 x 100 cm, untuk 2 orang : 200 x 160 cm.
- g. Ruang makan yang terdiri;
 1. Restoran minimal 3 buah dengan jenis yang berbeda *coffee shop, speciality (grill, chinese, japanese)* dan satu restaurant lainnya.
 2. Jumlah dan tempat duduk sebanding dengan luas restaurant : 5m/ tempat duduk
 3. Tinggi restoran minimal 2,6m
 4. Restoran yang letaknya tidak berdampingan dengan *lobby* dilengkapi dengan *toilet* umum terpisah untuk pria dan wanita.
- h. Bar
 1. Hotel menyediakan 1 bar yang terpisah dengan restaurant
 2. Jumlah tempat duduk sebanding dengan luas bar: 1,1 m /tempat duduk
- i. *Function room*
 1. Hotel menyediakan *function room* minimal 1 buah dengan pintu terpisah dari *lobby*
 2. Tersedia pre function room
- j. Area publik
 1. *Lobby*

Persyaratan pada perencanaan dari lobi hotel hampir mirip pada setiap tipe hotel. Sebagai tambahan untuk memberikan citra pada hotel, lobi hotel dijadikan sebagai sirkulasi utama ruang, mengarahkan tamu ke *front desk, lift, food and beverages outlets, meeting*, dan fasilitas *banquet, health club*, dan area publik lainnya. Selain itu, lobi juga berfungsi sebagai titik kontrol keamanan, dimana staf dapat menyaksikan langsung akses yang digunakan oleh tamu atau pengunjung



dalam hotel. Beberapa hal penting yang harus diperhatikan yang ada dalam lobi hotel:

1. *Entrances*: area tambahan eksterior pintu masuk pada lobi utama, fasilitas *banquet*, restoran, *health club*, atau area lain yang memiliki lalu lintas tinggi.
2. Lokasi *front desk*: meja yang mudah terlihat oleh tamu hotel yang memasuki hotel dan staf yang bekerja juga dapat dengan mudah melihat akses tamu hotel ke lift.
3. *Office access*: pintu masuk ke *front office*, *safe deposit area*, *executive offices*, dan *sales and catering offices*.
4. *Guest elevators*: lift dekat dengan *front desk* dan pintu masuk utama dan menyediakan ruang yang cukup untuk mengatur koper-koper.
5. *Seating area*: area duduk yang dekat dengan meja dan pintu masuk, termasuk beberapa tempat duduk privat.
6. *Circulation*: jalur yang kosong ke *front desk*, lift, restoran dan bar, dan jika memungkinkan memisahkan lalu lintas tamu hotel dengan pengunjung konferensi.
7. *Retail areas*: area sewa dekat dengan sirkulasi tamu atau dekat dengan bagian depan.
8. *Bellman/luggage*: tempat pos *bellman* dekat dengan *front desk*, *elevators*, dan pintuk masuk depan; tempatkan juga penyimpanan koper dekat dengan pos.
9. *Support functions*: berhubungan dengan ruang satu dengan yang lainnya seperti toilet, *meeting directory*, dan meja asisten manajer

Berikut fasilitas-fasilitas yang ada dan dibutuhkan dalam sebuah lobi hotel:

Tabel 2.1. Tabel Fasilitas Lobby Hotel

NO	Area	Fasilitas
1.	<i>Front Desk Area</i>	Pos untuk registrasi, kasir, informasi
		Meja asisten manajer
		Pos <i>bellman</i> , tempat penyimpanan troli koper
		Tempat penyimpanan koper
2.	<i>Seating Area</i>	Tipe dan kapasitas tempat duduk
		<i>Food or beverage service</i>



		<i>Water feature or other focus</i>
3.	Sirkulasi	Akses ke lift public
		Akses ke restoran dan <i>lounges</i>
		Akses ke <i>functions room</i>
		Akses ke fasilitas rekreasi
		Akses ke toko <i>retail</i> dan area publik lainnya
		Akses ke tempat parkir
4.	<i>Retail Area</i>	Toko serba-serbi (kios koran, peralatan mandi, souvenir)
		Travel (<i>city tours, airlines, penyewaan kendaraan bermotor</i>)
		Pakaian (pria, wanita, spesialis)
		Oleh-oleh (perhiasan, bunga, mainan, buku)
		Servis lainnya (bank, fotokopi)

Sumber : Penulis, 2016

Dapat disimpulkan syarat dalam lobi hotel sebagai berikut :

- a. Hotel menyediakan lounge dengan meja dan kursi
- b. Toilet umum pria dengan minimal urinoar empat buah, wc dua buah, tempat cuci tangan, sabun dan kaca rias, alat pengering tangan, asbak, kertas wc dengan tempatnya serta tempat sampah yang tertutup.
- c. Toilet umum wanita dengan minimal wc tiga buah, keran wc dan tempatnya, ruang rias dengan keadaan kursi rias, tempat cuci tangan, asbak dan tempat sampah yang ditutup.
- d. Lebar koridor minimal 1,8m dan tingkat kebisingan 40dB
- e. Ruang yang disewakan, minimal 3 ruangan untuk kegiatan yang berbeda: drugstore, bank / money changer, biro perjalanan, agen penerbangan , souvenir shop, perkantoran, butik dan salon kecantikan.
- f. Tersedia poliklinik dan paramedic
- g. Dapur
 - Luas minimum 40% dari luas restaurant
 - Terdiri dari ruang persapan, ruang pengolahan, ruang penyimpanan bahan makanan, ruang administrasi atau *chief*, ruang pencucian dan peralatan dan ruang penyimpanan bahan bakar gas.



h. Area administrasi

Front office dengan tempat penerimaan tamu, informasi, kasir, ruang penitipan barang berharga, tempat penitipan arang tamu, ruang pemesanan kamar hotel, ruang pimpinan front office, dan ruang operator telepon.

Kantor pengelola hotel terdiri dari pimpinan hotel, wakil pimpinan hotel, pimpinan restaurant dan bar, kantor pemasaran, kantor personalis, kantor pembelaan atau pengadaan dan kantor keuangan.

2.5 Hotel Grand Sumatera

1. Deskripsi Objek



Gambar 2.11. Tampak Depan Hotel Grand Sumatera

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2015

Hotel Grand Sumatera adalah sebuah penginapan berbintang dua terletak di tengah kota yang menawarkan sebuah kamar tidur simpel dan sebuah restaurant. Hotel ini berjarak sangat dekat dari Stasiun Gubeng. Hotel yang memiliki layanan resepsionis yang buka selama 24 jam dan hotel ini juga menyediakan Wi-Fi gratis di area hotel. Hotel ini sangat dekat dengan Stasiun Kereta Api Gubeng, Monumen Kapal Selam, dan Teater Cak Durasim yang dapat dicapai dengan dalam waktu 5 menit, berkendara dari Hotel Grand Sumatera. Setiap kamar dilengkapi AC dan TV kabel layar datar serta area tempat duduk. Fasilitas membuat kopi/teh dan minibar tersedia di beberapa kamar tertentu, sedangkan kamar mandi pribadi tersedia dengan di semua kamar dengan fasilitas *shower*. Staf di meja resepsionis dapat mengatur penyewaan mobil dan penjemputan Bandara. Hotel ini memiliki fasilitas ruang rapat dan juga menawarkan layanan binatu dan antar-jemput dengan biaya tambahan.



2. Studi *Coorporate Image*



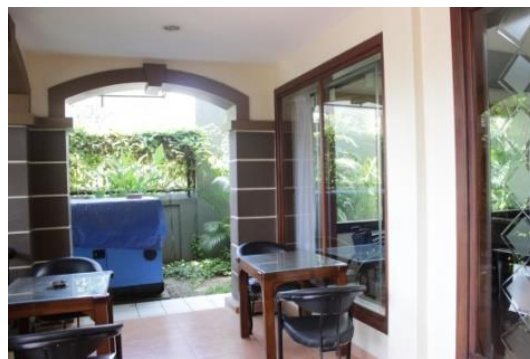
Gambar 2.12. Gambar Logo Dari Hotel Grand Sumatera,

Sumber : www.agoda.com, 2016.

Logo Hotel Grand Sumatera pada plang diatas diisi oleh tiga warna yaitu coklat, kuning, dan putih. Tetapi, warna yang paling mendominasi adalah warna coklat karena warna coklat dapat membawa suasana nyaman dan akrab, terlebih bagi pengguna hotel tersebut. Untuk itu warna yang paling ditonjolkan dalam *image* Hotel Grand Sumatera Surabaya adalah warna biru

3. Studi Alur dan Sirkulasi

Analisa alur dan sirkulasi berdasarkan pada aktivitas pengguna dan karyawan hotel. Alur dan sirkulasi ruangan hotel cukup baik karena ruangan terasa cukup luas dengan layout yang tidak terlalu padat sehingga memudahkan pengguna hotel untuk berinteraksi. Alur dan akses karyawan hotel juga sangat baik karena tersedia jalur khusus langsung mengarah pada area karyawan.



Gambar 2.13. Gambar Area Taman dan Alur Sirkulasi Karyawan

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2015



Akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yakni restoran yang masih terasa kurang dinamis dan jarak kenyamanan antara satu meja dengan meja lainnya harus lebih diperhatikan. Pada layout kamar juga cahaya pada kamar tidur terasa kurang terang sehingga memberikan kesan kamar yang kurang nyaman. Layout kamar mandi juga harus lebih diperhatikan, karena adanya *shower box* memberikan kesan ruangan menjadi lebih sempit. Penggunaan kaca sebagai material pemisah seharusnya dapat dipertimbangkan sehingga layout akan terasa lebih maksimal.

Pada ruang rapat banyak area – area kosong yang tidak dipergunakan dengan baik. Ruang – ruang kosong ini seharusnya dapat dialihfungsikan untuk hal – hal baru seperti *lounge* atau area bermain bagi para pengguna hotel.



Gambar 2.14. Layout Kamar Mandi

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2015

4. Studi Fasilitas

Fasilitas yang tersedia di Hotel Grand Sumatera adalah area parkir, area teras, area lobby, area restoran, area kamar termasuk kamar mandi, ruang meeting, area gudang, dan area karyawan. Studi dilakukan sesuai dengan alur aktivitas konsumen mulai dari masuk hingga keluar hotel yakni:



- Konsumen yang datang langsung ke resepsionis untuk memesan kamar hotel. Jika sudah memesan kamar hotel secara online, konsumen bisa langsung menghubungi karyawan Hotel untuk mendapatkan kunci kamar.
- Konsumen yang sudah mendapatkan kunci kamar, bisa langsung menuju kamar sesuai dengan nomor yang tertera pada kunci kamar.
- Konsumen meletakkan barang-barang bawaan pada lemari yang tersedia pada salah satu sisi kamar.
- Konsumen dapat langsung beristirahat atau dapat menggunakan fasilitas kamar mandi untuk membersihkan diri.
- Konsumen yang ingin memesan makanan dapat memesan di restoran Hotel yang terletak pada bagian depan Hotel.
- Konsumen bisa menggunakan fasilitas ruang rapat, namun harus terlebih dahulu menginfokan hal tersebut pada karyawan Hotel Grand Sumatera.
- Apabila sudah habis masa sewa kamar, konsumen dapat melakukan *check out* pada area resepsionis dengan membawa barang bawaan masing-masing.

2.6. Pengertian Gaya Desain Scandinavian

Skandinavian desain adalah sinonim dari kesederhanaan dan keanggunan. Gaya ini sangat dipengaruhi oleh gerakan modernis & Bauhaus dan ditandai dengan fungsi dan produksi massal yang terjangkau tanpa mengorbankan kualitas atau menghilangkan keindahannya. Musim dingin panjang dan minimnya sinar matahari menginspirasi desainer Skandinavia untuk menciptakan lingkungan dengan kesan terang, ringan dan praktis dengan garis yang bersih. Desain Skandinavia memanfaatkan banyak kayu dengan bentuk-ditekan dan kayu. Desainer Skandinavia terkenal antara lain: Verner Panton, Arne Jacobsen, Eero Aarnio, Alvar Aalto dan Eero Saarinen.

Latar belakang ideologi Skandinavian Desain ini muncul karena pengaruh demokrasi sosial di tahun 1950-an, serta peningkatan ketersediaan bahan murah dan metode baru untuk produksi massal. Desain Skandinavia sering memanfaatkan material kayu press, plastik, aluminium atau baja. Style Scandinavian Design muncul pertama kalinya pada tahun 1950 khususnya di negara-negara bagian Scandinavia (Eropa Utara) seperti Denmark, Norwegia,



Swedia, dan Finlandia. Pergerakan desain ini ditandai dengan karakteristik desain yang sederhana dan mengedepankan fungsi.



Gambar 2.15. Interior Scandinavian

Sumber : www.wordpress.com, 2016.

Gaya *Scandinavia* adalah ramah lingkungan dan sehat, maka tidak mungkin untuk membayangkan ruangnya tanpa banyak tanaman hias dan bunga, terutama mengingat cuaca yang ekstrim dan kurangnya tanaman hijau subur dan bunga berwarna-warni di jalan. Tanaman hias dapat menghiasi sebagian besar kamar dan terletak di tempat yang nyaman.

2.6.1. Karakteristik Gaya Desain Scandinavian

1. Warna netral mendominasi desain Scandinavian.

Warna netral seperti putih dan abu-abu terang menjadi ciri utama. Warna netral yang digunakan memberikan kesan ruangan tampak luas dan elegan. Walaupun desain interior gaya *Scandinavia* bukan gaya modern namun tampak seperti desain modern.

2. Jendela yang lebar dari kaca.

Pengaruh dari jendela yang lebar dengan kaca bening biasa membuat cahaya matahari menjadi penerangan utama di siang hari. Bahkan tidak memerlukan penerangan lampu. Model seperti ini sudah tentu akan menghemat energy listrik karean pada siang hari tidak ada lampu yang dinyalakan.

3. Penggunaan kayu berwarna putih pada lantai , plafon dan tembok.

Ini adalah ciri khusus yang tidak dimiliki desain yang lain. Penggunaan kayu sebagai material mungkin kurang bijaksana disaat ini seiring kampanye



perlindungan hutan. Namun sebenarnya bisa menggunakan keramik yang mempunyai kemiripan dengan kayu.

4. Pemandangan alam.

Jendela yang lebar digunakan sebagai masuknya cahaya juga sebagai alat untuk menikmati pemandangan hijau di luar rumah. Orang *Scandinavia* menyukai pemandangan halaman depan atau halaman rumahnya yang lain yang banyak tumbuhannya.

5. Menekankan pada fungsi desain interior *Scandinavia* memiliki ciri khusus yaitu menggunakan perabot dan furnitur seperlunya dan sesuai dengan fungsinya.

6. Furnitur yang sederhana furnitur *Scandinavia* cocok sekali dengan *urban style* (interior gaya *urban*). Interior urban lebih dinamis dengan model furniture yang ramping demikian juga dengan furnitur *Scandinavia*. Meskipun terkesan minimalis namun furniture *Scandinavia* punya nilai seni yang tinggi.

7. *Eco-friendly* (Ramah lingkungan) Desain interior *Scandinavia* merupakan salah satu model yang ramah terhadap alam. Suasana alam pedesaan dan pencahayaan ruangan yang memanfaatkan cahaya matahari merupakan bentuk atau upaya pemukiman yang menjaga kelestarian alam.

2.7. Nuansa Indonesia

Nuansa Indonesia dalam rancangan ini dijadikan sebagai pelestarian budaya Indonesia. Dengan memberikan sentuhan nuansa Indonesia, pengunjung hotel akan merasakan ciri khas dari Indonesia yang diolah melalui elemen estetis ruangan seperti kain batik pada bantal dan lukisan-lukisan khas Indonesia. Berikut merupakan salah satu contoh pengaplikasian nuansa Indonesia pada interior ruangan :



Gambar 2.16. Interior Ruang Dengan Sentuhan Nuansa Indonesia

Sumber : www.pinterest.com, 2016.



Gambar 2.17. Kain Batik dan Tenun Ikat Sebagai Elemen Estetis

Sumber : www.pinterest.com, 2016.

2.8. *Eco Green Living*

Eco Green Living merupakan konsep yang tidak hanya menyelamatkan bumi dari kehancuran tetapi juga merupakan cara untuk hidup lebih hemat, tidak hanya hemat energi tapi juga hemat air, melestarikan sumber daya alam dan meningkatkan kualitas udara..

Eco Green Living merupakan konsep hidup yang berkelanjutan yang memiliki syarat sebagai berikut:



- **Material:** material yang digunakan harus ramah lingkungan dan terbuat dari alam yang sumber energinya terbarukan dan dikelola secara berkelanjutan namun daya tahannya tetap teruji dan bila memungkinkan mengandung unsur system daur ulang untuk mengurangi sampah.

- **Energi:** Bangunan selayaknya dilengkapi dengan jendela yang optimal agar mampu menghemat penggunaan sumber daya listrik (ber efek pada lampu dan pendingin ruangan atau AC). Jendela pun dapat meningkatkan kesehatan serta produktifitas penghuninya. Bila memungkinkan sebaiknya gunakan lampu hemat energi, peralatan hemat energi serta teknologi yang terbarukan, seperti memakai teknologi surya

- **Air:** Air hujan pun bisa dipakai untuk menghemat air, dengan mendaur ulang untuk menyiram tanaman dan sebagainya serta menggunakan system flush pada penyiraman toilet dan memasang pemasang air tanpa listrik (menggunakan sinar matahari). Salah satu penampungan air hujan bisa dengan membuat lubang resapan biopori yang dapat meningkatkan daya resapan air

Perilaku manusia yang tidak bersahabat dengan alam menyebabkan bumi kita tidak lagi ‘hijau’. Bumi mengalami pemanasan global akibat fenomena alam, seperti efek rumah kaca (*greenhouse effect*). Gerakan ramah lingkungan mulai digalakan (*eco-friendly*). Warga masyarakat diajak untuk mencintai lingkungan kita, ini adalah untuk kita sendiri dan generasi setelah kita. Kita harus berusaha hidup untuk ‘menghijaukan’ bumi kita ini, dengan istilah ‘green living’. Mungkin kita tidak harus menanam pohon sendiri. Mungkin kita tidak membuang sampah ke TPA sendiri, tetapi kita bisa berbuat yang terbaik untuk kehidupan keluarga kita dan lingkungan terdekat.

2.8.1 Hemat Energi

1. Penggantian lampu biasa dengan lampu *LED*
2. Dapat menghemat energi sampai dengan 60% karena lampu *LED* 4 watt setara dengan lampu pijar 24 watt. Lampu *LED* memang lebih mahal daripada lampu pijar, tetapi untuk pemakaian pada jangka panjang, pemakaian listrik akan lebih murah.



3. Penggunaan smartstrip pada setiap kontak listrik
4. Penggunaan teknologi terkini yaitu smartstip dapat menghemat energi sampai &% setiap harinya karena *smartstrip* mengurangi beban aliran listrik. Smartrip juga dapat mendeteksi otomatis apakah alat tersebut sedang hidup atau mati, ketika mati maka aliran listrik akan terputus.
5. *Open space area*, memberikan kesan luas dan juga hemat energi, karena pada siang hari tidak memerlukan cahaya buatan / lampu untuk memberikan kesan terang pada ruangan.



Gambar 2.18. Interior Eco Green Living

Sumber : www.pinterest.com, 2016.

2.8.2 Penghijauan

Perluasan penghijauan di luar dan di dalam gedung, misalnya *vertical gaden*. Secara psikologis warna hijau dapat memberikan ketenangan, sehingga baik untuk mengurangi stress dan juga memberikan kesan nyaman dan segar bagi para pengunjung hotel.



Gambar 2.19. Interior Eco Green Living Yang Diterapkan Pada Café

Sumber : www.pinterest.com, 2016.

2.8.3 *Recycled Material*

1. Menggunakan kembali material lama seperti kontainer dijadikan partisi
2. Memakai bahan kayu / besi bekas layak pakai



Gambar 2.20. Penerapan Kontainer Bekas Sebagai Partisi Ruangan

Sumber : www.pinterest.com, 2016.

2.9. **Pengertian Warna**

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang di pancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh



mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

2.9.1 Peran Warna

Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain.

2.9.2 Tujuan

Warna juga digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut.

2.9.3 Dampak Psikologis

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda (desain).

2.9.3.1 Dampak Warna Putih Bagi Psikologis

Putih, melihat warna ini akan memberikan pengertian tentang keaslian, kemurnian, kesucian, tentang kesan ringan, kepolosan, dan kebersihan. Dalam makna negatifnya, kita bisa merasakan perasaan dingin, steril, atau terisolasi dengan penggunaan warna putih.

Secara psikologis, putih bisa memberikan efek meredakan rasa nyeri, steril, menghadirkan aura kebebasan dan keterbukaan. Alasan ini salah satu yang mendasari kebanyakan rumah sakit dan pekerja rumah sakit menggunakan warna putih. Disisi lain, warna putih yang berlebihan dapat pula memberi efek rasa sakit kepala dan kelelahan mata, karena cahaya yang dipantulkan warna ini.

Bentuk-bentuk minimalis dan simpel biasa dilahirkan dengan penggunaan warna ini. Penggunaan warna putih yang digunakan dengan tepat juga mampu memberikan efek keyakinan akan kualitas yang tidak akan mengecewakan.

2.9.3.2 Dampak Warna Coklat Bagi Psikologis

Coklat selalu identik dengan stabilitas, dan keadaan dimana kita dapat meletakkan kepercayaan pada obyek-obyek berwarna coklat. Warna yang menjadi simbol warna Bumi atau biasa juga bersanding dengan warna hijau sebagai warna alam, memberikan kehangatan, dukungan, rasa nyaman, dan rasa aman. Selain itu



kesan sederhana sering muncul pada penggunaan warna ini. Coklat sering mengesankan kondisi matang atau tua, sehingga bisa menimbulkan kesan dapat diandalkan, elegan, akrab dan kuat.

Sedangkan pada pemaknaan negatifnya, coklat yang terlalu banyak sering kali dimaknai sebagai tidak berperasaan, kurang toleran, menguasai, berat, kaku, malas, kolot, dan pesimis.

2.9.3.3 Dampak Warna Merah Bagi Psikologis

Bersemerang, enerjik, dinamis, komunikatif, aktif, kegembiraan, dan mewah. Itulah beberapa sifat yang tergambar dengan penggunaan warna merah. Warna merah memiliki efek untuk menstimulasi sebuah perhatian atau ketercapaian, serta merangsang kelenjar adrenal, hingga meningkatkan detak jantung. Sehingga merah biasa digunakan untuk menarik perhatian. Merah juga sering kali dimaknai cinta, kekuatan, percaya diri, dramatis, panas, perjuangan, dan berani. Khusus untuk warna merah terang, warna ini bisa menggambarkan kerasnya cita-cita atau keinginan. Disisi negatifnya, penggunaan terlalu banyak warna merah cenderung menunjukkan sifat agresif dan menuntut. Kemarahan dan nafsu juga adalah emosi lain yang umumnya tergambar dari penggunaan warna merah. Beberapa pemaknaan negatif lain yang bisa muncul dari penggunaan warna merah adalah dominasi, teriakan, persaingan, kekerasan dan penolakan/pertentangan.

2.9.3.4 Dampak Warna Biru Bagi Psikologis

Ketenangan, kepercayaan, keyakinan, keseriusan, dan profesional menjadi gambaran yang nampak dari penggunaan warna biru, hal ini membuatnya menjadi salah satu warna yang sering kali dikaitkan dengan dunia bisnis, khususnya bisnis-bisnis yang mengedepankan keseriusan dalam pekerjaannya. Penggunaan warna biru yang lebih muda akan memberikan efek kepercayaan yang lebih dominan, sedangkan warna biru gelap lebih cenderung meningkatkan kesan cerdas pada penggunaannya.

Biru adalah warna langit yang mampu memberikan kesan stabil. Secara umum, biru akan diasosiasikan dengan Kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, protektif, refleksi, kooperatif, integritas, dan sensitif.



Gambaran negatif yang cenderung digambarkan dari penggunaan warna ini adalah sikap dingin, keras kepala, bangga diri, acuh tak acuh, tak ramah, kurang emosi. Meski demikian, biru adalah warna yang paling banyak disukai di dunia.

2.9.3.5 Dampak Warna Ungu Bagi Psikologis

Warna yang sering bermakna magis, terasa memancarkan aura spiritualitas, misterius, menarik perhatian, memancarkan kekuatan, meningkatkan daya imajinasi, sensitivitas dan obsesif. Arti yang dapat dimunculkan dari penggunaan warna ini adalah ambisius, martabat, kebenaran, kualitas, independen, kebijaksanaan, kesadaran, visioner, orisinalitas, kekayaan, dan kemewahan.

Ungu adalah warna yang unik, salah satunya karena jarang ditemukan di alam. Penggunaan warna ini menggambarkan pengharapan yang besar dan kepekaan. Disisi negatifnya, ungu cenderung menampakkan kesan kurang teliti dan kesendirian.

2.9.3.6 Dampak Warna Kuning Bagi Psikologis

Kuning adalah warna yang ceria, melukiskan kegembiraan, suasana penuh suka cita, berenergi, dan antusiasme. Secara alami kuning mampu memberikan efek psikologi berupa kegembiraan, kegembiraan yang ditimbulkan warna ini sendiri adalah yang paling besar jika dibandingkan dengan warna lainnya. Warna ini juga mampu menarik perhatian, meskipun tidak sebesar warna merah. Childish atau kekanak-kanakan adalah pelambangan berikutnya yang sesuai dengan warna ini. Warna ini mampu memancarkan kehangatan, memberi inspirasi, mendorong pengekspresian diri, dan kemampuan intelektual.

Warna kuning secara umum dapat mencakup makna kekeluargaan, persahabatan, keleluasaan, santai, spontanitas, sosial, mendominasi, toleran, rasa ingin tahu, hingga cita-cita, optimisme, kepercayaan diri, harga diri, ekstraversi, kekuatan emosional, keramahan, kreativitas, imajinatif, masa muda, kedermawanan, dan semangat yang tinggi.

Sedangkan sisi negatifnya, kuning akan memberikan penilaian berupa sikap yang berubah-ubah, dan kurang dapat dipercaya. Makna-makna negatif lain yang bisa timbul dari warna ini adalah antara lain: Irasionalitas, ketakutan, kerapuhan, emosional, depresi, kecemasan, bunuh diri.



2.9.3.7 Dampak Warna Abu-abu Bagi Psikologis

Warna abu-abu adalah warna yang menggambarkan keseriusan, kemandirian, dan keluasan. Warna abu-abu yang merupakan salah satu warna alam ini cenderung memiliki pemaknaan abstrak, atau tidak menyatakan tujuan dengan jelas. Namun, penggunaan warna ini akan memberikan keyakinan bahwa pengguna warna dapat diandalkan dan memiliki sifat stabil. Secara umum, abu-abu bermakna netral, tidak memihak.

Kesan bertanggung jawab dapat ditunjukkan juga dengan penggunaan warna ini. Namun, pada sisi negatifnya, warna Abu yang digunakan dengan terlalu mendominasi akan memberikan kesan tidak komunikatif atau membosankan. Selain itu, beberapa makna negatif yang bisa ditimbulkan dari penggunaan warna ini adalah kurang percaya diri, kelembaban, depresi, hibernasi, dan kekurangan energi.

2.9.3.8 Dampak Warna Hijau Bagi Psikologis

Hijau juga adalah salah satu warna alam, sehingga membuatnya selalu nampak bersahabat dengan alam. Memancarkan kesegaran, ketenangan, dan kesejukan. Warna ini mampu menurunkan stress, dan melambangkan penyembuhan atau kesehatan. Di sisi lain warna ini jua mendorong perasaan empati. Secara umum warna ini bisa diartikan sebagai keberuntungan, kehidupan, fertilitas, uang, harmoni, keseimbangan, cinta universal, istirahat, pemulihan, jaminan, kesadaran, lingkungan, keamanan, kedamaian, keinginan, ketabahan dan kekerasan hati.

Sedangkan, disisi negatif, warna ini mampu menimbulkan rasa terperangkap/tersesat, kebosanan, stagnasi, superior, ambisi, keserakahan, dan kelemahan.

2.9.3.9 Dampak Warna Orange Bagi Psikologis

Orange merupakan simbol interaksi yang bersahabat, penuh percaya diri, keramahan, penuh harapan, dan kreativitas. Warna orange yang merupakan gabungan antara merah dan kuning ialah warna yang kuat dan hangat, membuat penggunaan warna ini memberi rasa nyaman. Secara umum, penggunaan warna ini akan menampakkan makna berupa kenyamanan, makanan, kehangatan, keamanan, gairah, kelimpahan, dan kesenangan.



Orange yang berlebihan mampu merangsang perilaku hiperaktif, atau menampakkan makna gaduh. Selain itu, sisi negatif yang bisa muncul dengan penggunaan warna orange adalah perampasan, frustrasi, kesembronoan, kurangnya intelektualisme, dan ketidak dewasaan.

2.9.3.10 Dampak Warna Merah Muda Bagi Psikologis

Merah muda atau Pink merupakan warna yang feminin, dalam kondisi normal warna ini hampir selalu berkaitan dengan sesuatu yang bersifat kewanitaan. Warna ini menampakkan sifat kelembutan, dan mampu menenangkan. Secara umum, merah muda bisa berarti cinta atau kasih sayang, romantisme, ketenangan fisik, memelihara, kehangatan, kewanitaan, simbol kelangsungan hidup manusia.

Disisi negatifnya, warna ini kurang bersemangat dan menyebabkan melemahnya energi.

2.9.3.11 Dampak Warna Hitam Bagi Psikologis

Hitam adalah warna yang merepresentasikan kekuatan, percaya diri, glamor, keamanan, emosional, efisiensi, substansi, maskulin, keabadian, sifat dramatis, melindungi, kemisteriusan, klasik, dan kecanggihan. Warna hitam sering nampak sebagai warna suram dan menakutkan, namun hitam dengan penggunaan yang tepat akan mampu menimbulkan kesan elegan. Jika digunakan dalam intensitas besar warna ini mampu menimbulkan perasaan tertekan. Disisi lain, hitam jua melambangkan berhentinya kehidupan, yang bisa memberikan pemaknaan kondisi hampa, kematian, kegelapan, kebinasaan, kerusakan, duka, kemurungan, atau kepunahan.

2.9.4. Kesimpulan Warna

Berdasarkan studi warna diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dari warna-warna tersebut yang merupakan warna untuk objek perancangan pada Hotel Grand Sumatera ini adalah warna coklat. Karena warna coklat merupakan warna dari corporate logo yang dipajang pada bagian depan Hotel Grand Sumatera. Warna coklat yang memberikan kesan hangat dan nyaman pada ruangan cocok sebagai warna corporate yang dipakai pada Hostel Backpacker tersebut. Warna coklat juga dapat memberikan kesan akrab pada ruangan,



sehingga diharapkan pemilihan warna coklat sebagai warna corporate dapat memberikan kesan nyaman, hangat pada ruangan dan memberikan rasa keakraban bagi para pengguna Hostel Backpacker ini.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian adalah proses mempelajari, memahami, menganalisis, serta memecahkan masalah berdasarkan fenomena yang ada dan juga merupakan rangkaian proses yang panjang dan terkait secara sistematis.

Agar penelitian berjalan dengan baik dan teratur maka diperlukan kerangka penelitian yang didalamnya berisi langkah-langkah dalam melakukan penelitian, dari tahap awal sampai hasil akhir.

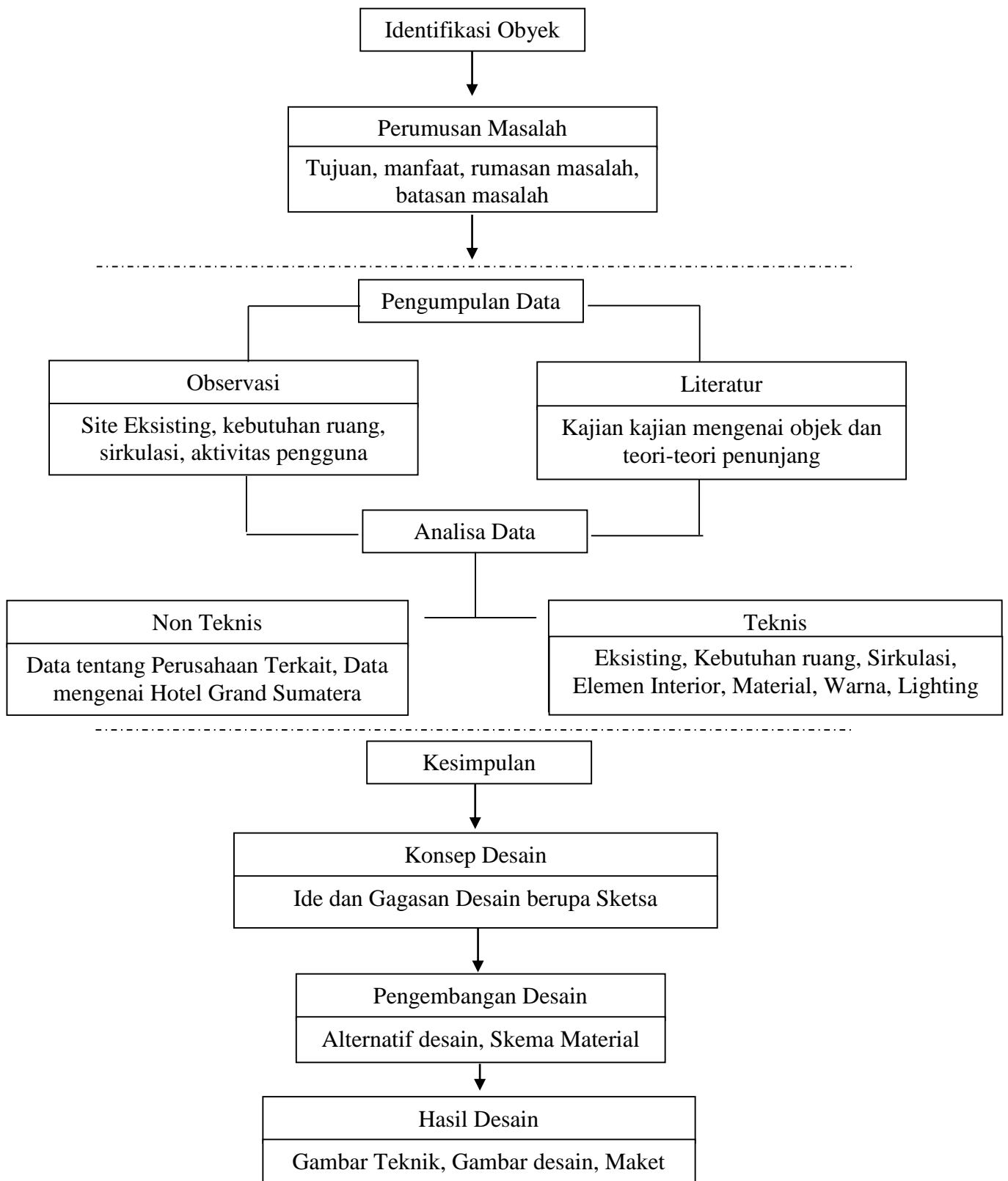
Penelitian dilaksanakan di Hotel Grand Sumatera, Surabaya yang terletak di Jl. Sumatera no 89.

Adapun area-area yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Parkiran
2. Teras
3. Lobby
4. Restaurant & FB Area
5. Kamar Hotel
6. Ruang Meeting
7. Dapur



3.1.1 Flowchart



Gambar 3.1. Flowchart Desain Penelitian

Sumber: Hana Lamria Benedicta, 2016



3.2 Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di Hotel Grand Sumatera, Surabaya yang terletak di Jalan Sumatera no. 89, Surabaya.

3.3 Tahap Pengumpulan Data

Tahap ini digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data informasi yang relevan dari berbagai sumber, adapun data yang dikumpulkan berupa data primer dan data sekunder.

1. Data primer

- Observasi

Metode observasi dilakukan pada awal penelitian. Observasi dilakukan dengan cara meneliti dan mengamati lingkungan objek yang dipilih. Hasil observasi tersebut dianalisa untuk diangkat dan dianalisa masalah yang terdapat di dalamnya. Observasi tersebut dilakukan di Hotel Grand Sumatera

- *Interview*

Pengambilan data *interview* dilakukan untuk mendapatkan hasil yang mendalam. Dengan memberi pertanyaan tentang keinginan dari karyawan yang meliputi staff/dari hotel sebagai obyek perancangan.

A. *Interview* dengan pengelola dari Hotel Grand Sumatera

Interview dilakukan pada pengelola Hotel Grand Sumatera untuk mengetahui hal-hal yang diinginkan oleh pengelola terhadap perkembangan hotel.

Narasumber : Bapak Adi

Pekerjaan : Operational Manager

Hari : Sabtu, 12 September 2015

Pukul : 12.00 – 14.00

Lokasi : Hotel Grand Sumatera

Berikut merupakan protocol wawancara terhadap Bapak Adi :



Tabel 3.1. Protokol Wawancara Dengan Bapak Adi

Fokus Penelitian	Fasilitas dan Keadaan dari Hotel Grand Sumatera
Jenis Data	Perkembangan di Hotel Grand Sumatera
Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fasilitas apa saja yang ada pada Hotel Grand Sumatera? 2. Pada keadaan seperti apa Hotel Grand Sumatera mengalami pelonjakan pengunjung? 3. Berapakah jumlah staff dari Hotel Grand Sumatera 4. Siapa saja yang menginap di Hotel Grand Sumatera? 5. Apakah yang diharapkan untuk desain Hotel Grand Sumatera? 6. Apakah anda setuju jika Hotel Grand Sumatera di desain dengan konsep sebuah hostel?

Sumber : Penulis, 2016

- Kuisisioner

Pengambilan data kuisisioner dilakukan dengan membuat susunan pertanyaan berupa kuisisioner yang ditujukan kepada pengunjung dan peminat traveling mengenai obyek perancangan.

Dibawah ini adalah penjelasan mengenai pertanyaan penelitian yang diajukan kepada responden dalam bentuk kuisisioner:

- Jenis Kelamin

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui presentase segmen pria dan wanita calon pengunjung yang diwakili oleh responden yang mengisi kuisisioner. Responden kuisisioner ini terdiri 20 perempuan dan 56 laki-laki.

- Umur

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui presentase segmen umur calon pengunjung yang diwakili oleh responden yang telah mengisi kuisisioner. Responden kuisisioner ini diisi oleh 1 orang berusia < dari 18 tahun, 73 orang berusia 18-24 tahun, 1 orang berusia 25-34 tahun dan 1 orang diatas 45 tahun. Dengan demikian hasil dari kuisisioner ini dapat digunakan dengan tepat karena responden sesuai dengan rentang usia dari target market yg diinginkan yaitu para traveler yang berusia dan berjiwa muda.



- Pekerjaan

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui presentase jenis pekerjaan calon pengunjung yang berdampak pada kisaran gaji yang akan dihabiskan untuk menginap di hotel. Responden kuisisioner ini terdiri dari 66 orang mahasiswa, 7 orang karyawan atau pegawai dan 1 orang pengusaha dan 1 orang guru.

2. Data Sekunder

Berupa data literatur yang diperoleh dari berbagai sumber referensi teks baik yang bersifat teori kualitatif, perhitungan kuantitatif, dan spesifikasi teknis yang banyak diambil dari sumber media elektronik maupun media cetak.

c. Tahap Analisa

Dalam tahap ini berbagai permasalahan diuraikan untuk mendapatkan gambaran obyek secara menyeluruh. Dari uraian tersebut akan ditentukan parameter tentang keberhasilan suatu obyek berdasarkan pemenuhan standar pada analisa beberapa faktor untuk menghasilkan suatu produk yang optimal, meliputi:

- Analisa arsitektur dan desain yang telah dibuat

Bentuk arsitektur gedung menganalogikan dari konsep gedung yang di desain dengan begitu sederhana, tanpa adanya gaya desain yang begitu terlihat, dengan sentuhan sedikit klasik pada beberapa furnitur. Interior pada hotel tersebut belum terdesain dengan baik, dilihat juga dengan minimnya pengaturan tata layout yang kurang maksimal sehingga banyak area yang tidak digunakan dengan baik.

- Analisa aktivitas pengguna dan fungsi

Yaitu analisa tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan user, dimana studi aktifitas dilakukan untuk mengetahui kebutuhan ruang, besaran ruang, sirkulasi ruang, hubungan antar ruang dan kebutuhan furniturnya.

- Analisa pembanding

Yaitu analisa terhadap hotel dan hostel backpacker lainnya pada bagian area tertentu. termasuk pada furnitur dan elemen pendukung lainnya.



- Analisa teknologi

Yaitu analisa tentang penggunaan teknologi dalam mendukung aktifitas kerja karyawan hotel dan kebutuhan konsumen dalam sebuah ruang. Penerapan elemen interior yang bersifat teknis meliputi pengaturan kembali tata ruang dan layout hotel, penggunaan material, pemilihan warna pada elemen interior, pencahayaan dan mekanikal elektrikal.

d. Kesimpulan

Dalam tahap ini berisi hasil analisa data-data yang sudah dikumpulkan dan menghasilkan kesimpulan berupa gagasan baru dari permasalahan yang ada.

e. Tahap Penentuan Konsep

Dalam tahap ini berisi berbagai ide perancangan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada (diketahui dari hasil analisa), dari berbagai ide itu dibuat beberapa alternatif hingga terpilih salah satunya sebagai ide/konsep desain terbaik yang selanjutnya akan dibawa ketahap berikutnya yaitu aplikasi pada desain.

f. Tahap Perancangan/Desain

Pada tahap ini berisi aplikasi dari konsep pada desain (bentuk, furnitur, warna, material, mekanikal elektrikal dan elemen–elemen lainnya)



BAB IV

ANALISA DAN DATA PENELITIAN

4.1 Data Penelitian

Data penelitian merupakan sampel data yang dibutuhkan untuk dianalisa sebagai jawaban dari permasalahan yang akan menghasilkan kesimpulan yang menunjuk pada konsep desain. Berikut ini beberapa aspek pertanyaan yang diajukan kepada responden:

1. Pertanyaan untuk mengetahui alasan utama pengunjung ke hostel.
2. Pertanyaan untuk mengetahui bersama siapa pengunjung menghabiskan waktunya menginap di hostel.
3. Pertanyaan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang ingin dilakukan oleh pengunjung selama berada di dalam hostel.
4. Pertanyaan untuk mengetahui tema dan dekorasi apa yang diinginkan oleh kalangan traveler sebagai target pasar.
5. Pertanyaan untuk mengetahui harapan dan keinginan pengunjung akan fasilitas hostel.

Dari aspek pertanyaan diatas akan diketahui keinginan dan harapan pengunjung terhadap konsep desain dan fasilitas hotel yang diinginkan oleh pengunjung hotel kalangan *traveller*.

4.2 Hasil Pengumpulan Data

4.1.1 Observasi

Observasi dilakukan pada eksisting objek desain yaitu Hotel Grand Sumatera dan analisa pembanding yakni Edu Hostel dan Six Degrees Hostel. Berikut merupakan analisa yang dilakukan dalam proses observasi :

1. Analisa Fasilitas

Fasilitas yang tersedia di Hotel Grand Sumatera adalah area lobby, area restaurant, area kamar hotel, dan ruang meeting. Analisa dilakukan sesuai dengan alur aktivitas konsumen mulai dari melakukan pemesanan kamar hingga ke kamar hotel yakni :



- Konsumen yang datang langsung menuju area resepsionis jika ingin langsung memesan kamar. Sedangkan jika tidak, konsumen bisa menunggu di lobby, dekat dengan area resepsionis.
- Konsumen yang sudah melakukan transaksi dan ingin check in ke kamarnya, bisa langsung menuju kamar. Bila mendapat kamar di lantai satu, konsumen langsung menuju lorong dan memasuki kamar sesuai dengan pemesanan. Jika konsumen mendapatkan kamar di lantai dua, konsumen harus naik melewati tangga dan menuju kamar yang di pesan.



Gambar 4.1. Area Lobby dan Resepsionis

Sumber : Hana Lamria Benedicta, 2015

2. Analisa Alur dan Sirkulasi




Analisa alur dan sirkulasi berdasarkan aktivitas konsumen dan karyawan hotel. Alur dan sirkulasi dari hotel cukup baik. Karena dirasa ruangan tidak terasa sempit. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada area restoran karena jarak antar kursi dengan yang lainnya kurang ergonomis. Dan masih menggunakan beberapa furniture dengan ukuran yang mempersempit luasnya ruangan.

3. Analisa Perbandingan










Untuk mendapatkan referensi dari hostel, maka dilakukan observasi terhadap hostel lainnya yang dijadikan acuan untuk meningkatkan konsep desain :

Tabel 4.1. Tabel Perbandingan Objek Dengan Studi Perbandingan Lain



No	Pembanding	Hotel Grand Sumatera	Edu Hostel	Six Degrees Hostel
1.	Lokasi	Pusat Kota (Dekat Stasiun Gubeng)	Pusat Kota (Area Turis)	Pusat Kota
2.	Eksterior	 <p>Kesan klasik terlihat sangat kental dari tampak depan. Namun, bentuknya yang seperti rumah ini menampilkan tampak yang jauh dari kesan bangunan hotel. Hotel ini memiliki banyak bukaan dan tanaman yang cukup rimbun sehingga tidak terasa panas.</p>	 <p>Bangunan yang megah, tinggi dan besar menekankan hostel ini jauh dari “kesan murah”. Warna yang cukup mencolok juga dapat menjadi daya tarik bagi konsumen yang kesulitan untuk mencari hostel tersebut.</p>	 <p>Bangunan dengan warna yang biru dan kuning yang mencolok dapat menjadi daya tarik dari bangunan hostel ini. Tampak depan hostel ini terlihat sangat jelas karena kaca besar yang menghias keseluruhan bangunan.</p>
3.	Fasilitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir 2. Teras 3. Area Resepsionis dan Lobby 4. Area Restoran 5. Kamar Hotel 6. Ruang Meeting 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir 2. Area Resepsionis dan Lobby 3. Lounge dan Playroom 4. Restoran 5. Kamar Hotel 6. Rooftop 8. Kolam Renang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir 2. Resepsionis 3. Lounge dan Playroom 4. Dapur 5. Restoran 6. Kamar Hotel 7. Kamar Mandi 6. Rooftop



<p>4.</p>	<p>Interior</p>	 <p>Area Resepsionis dan Lobby yang terlihat lapang dan luas. Void pada area ini memberikan kesan luas dan megah pada ruangan.</p>  <p>Area kamar hotel terlihat mengikuti standart hotel dengan tempat tidur dan meja kecil pada setiap ruangan. Pada setiap kamar terdapat jendela yang dapat memberikan pencahayaan alami pada ruangan.</p>	 <p>Lounge terasa luas dan besar dengan desain yang modern disertai penggunaan warna-warna primer.</p>  <p>Kamar tidur dengan fasilitas tempat tidur yang nyaman dan modern.</p>	 <p>Desain lobby terasa modern dan urban mengikuti dengan gaya hidup masyarakat urban.</p>  <p>Ruangan kamar tidur yang nyaman dan cukup untuk kebutuhan pengguna, seperti terdapat lampu dan listrik pada setiap bilik tempat tidur.</p>
<p>5.</p>	<p>Outdoor</p>			



6.	Penghawaan	Menggunakan AC pada setiap ruangan	Menggunakan AC pada setiap ruangan	Menggunakan AC pada setiap ruangan
7.	Pencahayaan	Menggunakan pencahayaan alami (pada siang hari) dan pada malam hari menggunakan pencahayaan buatan	Menggunakan pencahayaan buatan	Menggunakan pencahayaan buatan

Sumber : Penulis, 2016

Dari perbandingan objek diatas, diketahui bahwa hostel saat ini yang diminati oleh masyarakat dan para traveller adalah hostel yang modern diimbangi dengan nuansa natural dengan fasilitas lounge atau rooftop yang cukup besar untuk berkumpul. Penggunaan penghawaan alami dan pencahayaan alami cukup diminati para pengguna hostel. Nuansa natural dengan sentuhan warna-warna alam sangat diminati oleh masyarakat perkotaan karena pepohonan yang sudah mulai berkurang.

4.1.2 Interview

1. Interview dengan *Operational Manager* dari Hotel Grand Sumatera :

- Fasilitas yang terdapat pada Hotel Grand Sumatera adalah teras, lobby, restoran, kamar tidur dan ruang meeting.
- Hotel Grand Sumatera mengalami pelonjakan pengunjung pada akhir pekan. Namun tidak menutup kemungkinan di hari lainnya karena sering dipakai oleh perusahaan yang sedang ingin melakukan training pada karyawan kantor.
- Staff dari Hotel Grand Sumatera berjumlah 12 orang.
- Pada umumnya, target dari Hotel Grand Sumatera adalah masyarakat perkotaan yang sedang melakukan dinas pekerjaan, atau rombongan dari suatu perusahaan.



- Harapan pada desain Hotel Grand Sumatera direncanakan sebuah desain yang modern dan nyaman bagi para pengunjung hotel, agar para konsumen merasa Hotel Grand Sumatera adalah rumah bagi setiap pengunjung.
- Pada dasarnya, Hotel Grand Sumatera dalam beberapa acara tertentu ruang meeting dijadikan sebagai hostel.

4.1.3 Kuisisioner

Pertanyaan penelitian adalah pertanyaan yang diajukan oleh penulis kepada responden sebagai calon pengunjung hostel melalui pengisian kuisisioner. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bertujuan untuk mendapatkan hal-hal apa saja yang menarik pengunjung datang ke hotel, berlama-lama di hotel dan akan kembali lagi ke hotel yang sama. Dari pertanyaan penelitian juga akan diketahui konsep desain apa yang sesuai untuk Grand Sumatera Hostel berdasarkan dengan keinginan dan harapan dari pengunjung kalangan di kalangan anak muda penyuka *travelling*.

Dibawah ini adalah penjelasan mengenai pertanyaan penelitian yang diajukan kepada responden dalam bentuk kuisisioner:

1. Pernahkah anda menginap / berkunjung di Hotel Grand Sumatera Surabaya?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa banyak kalangan traveler yang pernah mengunjungi Surabaya yang pernah menginap di Grand Sumatera. Dari hasil kuisisioner, 88,2 % menjawab tidak pernah menginap di Hotel Grand Sumatera. Dan 11,8 % menjawab pernah menginap di Hotel Grand Sumatera.

2. Apakah anda puas dengan interior Hotel Grand Sumatera sekarang ini?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui kepuasan responden dan pengunjung yang pernah menginap di Grand Sumatera. Dari hasil kuisisioner, 21,1% menjawab puas dengan interior Hotel Grand Sumatera. Sedangkan 63,2% menjawab kurang puas dan 15,8% menjawab tidak puas dengan interior eksisting pada Hotel Grand Sumatera.

3. Jika tidak, menurut anda apa yang harus dirubah dari Hotel Grand Sumatera ini?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui alasan responden yang merasa kurang puas dengan interior Hotel Grand Sumatera. Sebagian besar responden



merasa interior dari Hotel Grand Sumatera kurang modern. Pencahayaan dan suasana ruangan terlihat kurang menarik.

4. Apakah anda menyukai *traveling*?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa banyak responden yang menyukai *traveling*. Hasil dari kuisioner, 96.1% menjawab menyukai *traveling* dan 3.9% menjawab tidak menyukai *traveling*.

5. Dengan siapa anda biasanya pergi *traveling*?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui bersama siapa responden lebih sering menghabiskan waktu untuk *traveling*, apakah teman, keluarga, saudara atau pasangan. Sebanyak 47 dari 76 responden menjawab menyukai *traveling* bersama teman yang jika dipresentasikan sebesar 61.8%. Sisanya 27.6% menyukai *traveling* bersama keluarga, 5.3% menyukai *traveling* sendiri atau bersama kekasih.

6. Range harga yang pas untuk hotel/penginapan saya ketika *traveling*?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui range harga hotel yang disukai responden. Hasil dari kuisioner, 34.2% menjawab < dari Rp 150.000,00. 30.3 % menjawab range harga sekitar Rp 150.000,00-Rp250.000,00. Sebanyak 21.1% menjawab range harga Rp 250.000,00-RP 350.000,00. Sisanya, sebanyak 3.9% menjawab Rp 350.000,00-Rp450.000,00 dan 10.5% menjawab lebih dari Rp 450.000,00.

7. Jika pernah, anda menginap di hostel / hotel backpacker?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui dimana hostel mana saja responden pernah menginap. Jawaban yang didapat bermacam-macam seperti Holiday Inn, Edu Hostel Jogja, Bukit Dago Hotel, The Munajat Jogja, The Pod Singapore, Wake Up Jogja Lestari.

8. Mengapa anda memilih menginap di sebuah hostel / hotel backpacker?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui alasan responden memilih hostel atau hotel backpacker dibandingkan dengan hotel lainnya. Hasil dari kuisioner tersebut adalah 83,8% menjawab menyukai hostel karena harganya murah, 8.1% menjawab karena lokasinya strategis, 2.7% menjawab karena fasilitas yang didapatkan.

9. Fasilitas apa yang paling anda sukai dari hostel / hotel backpacker?

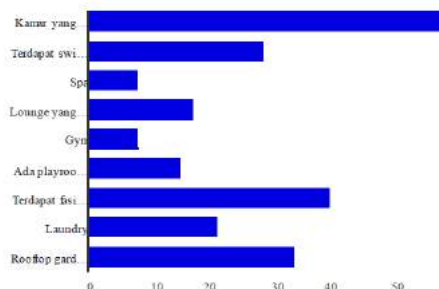


Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui fasilitas apa saja yang disukai responden yang ada didalam hostel atau hotel backpacker. Hasil dari kuisioner tersebut adalah dengan urutan sebagai berikut :

1. Lounge yang besar
2. Terdapat kitchen untuk memasak sendiri
3. Kamar tidur dengan sistem bunk bed
4. Play games area
5. Colokan dalam kamar yang memadai

10. Jika ada sebuah hotel backpacker baru (yang akan di desain lebih baik), fasilitas apa saja yang saya inginkan selain dari harga yang murah?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui fasilitas apa saja yang diinginkan responden yang ada didalam hostel atau hotel backpacker. Hasil pilihan responden dengan pilihan 3 tingkat teratas adalah kamar tidur yang bersih dan nyaman dengan presentase 77.6%, terdapat fasilitas dapur dengan presentase sebesar 52.6% dan fasilitas rooftop garden dengan rpresentase sebesar 44.7%.

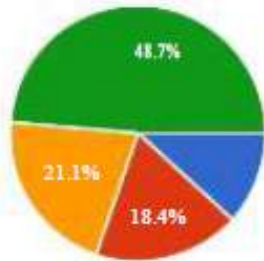


11. Dari gambar-gambar diatas, manakah yang paling anda sukai sebagai area lounge hostel?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui fasilitas duduk dan meja yang seperti apa yang dirasa nyaman bagi calon pengunjung. Sebagai fasilitas penunjang yang menarik bagi pengunjung harus memperhatikan furnitur yang nyaman yang dapat digunakan sebagai area beristirahat dan bermain bagi para pengunjung. Persentase terbesar 48,7% menyatakan bahwa area lounge yang menghadap ke jendela dengan pemandangan yang menarik dipilih responden sebagai pilihan terbanyak. Sebanyak 21.1% responden memilih area lounge



dengan sofa yang nyaman disertai fasilitas buku sehingga area *lounge* juga dapat dijadikan sebagai area beristirahat dan membaca buku serata bersantai.



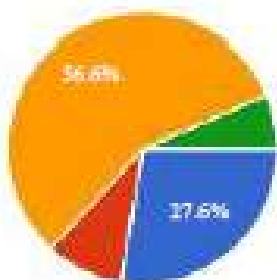
Lounge 1	9	11.8%
Lounge 2	14	18.4%
Lounge 3	16	21.1%
Lounge 4	37	48.7%



Gambar 4.2. Lounge Hotel

Sumber : www.pinterest.com, 2016.

12. Dari gambar-gambar diatas, manakah yang paling anda sukai sebagai *play room* pada hostel?



Playing Room 1	21	27.6%
Playing Room 2	7	9.2%
Playing Room 3	43	56.6%
Playing Room 4	5	6.6%

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui gambaran fasilitas bermain yang diinginkan oleh para responden. Fasilitas area bermain ini dapat memberikan area saling bercengkrama sesama pengunjung hotel. Persentase terbesar 56,6% menyatakan bahwa area bermain yang luas dan disediakan tempat duduk



disekitarnya. Sebesar 27,6% visualisasi area bermain yang dipilih adalah area bermain yang *playfull* dan penuh warna.



Gambar 4.3. Play Room Di Edu Hostel

Sumber : www.eduhostels.com, 2016.

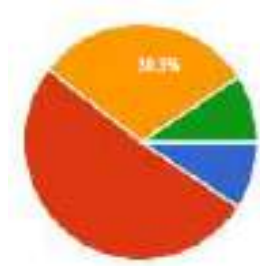


Gambar 4.4. Interior Play Room Area Hotel

Sumber : www.pinterest.com, 2016.

13. Dari gambar-gambar diatas, manakah yang paling anda sukai sebagai *rooftop garden* pada hostel?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui gambaran *rooftop garden* yang diinginkan oleh para responden. Fasilitas area bermain ini bias disebut dengan area *lounge* yang didapatkan di lantai bagian paling atas hotel dengan atap terbuka sehingga dapat menghasilkan pemandangan yang indah. Persentase terbesar 51,3% menyatakan bahwa rooftop garden dengan tempat duduk besar dan nyaman disertai tanaman hijau. Sebesar 30,3% visualisasi area *rooftop garden* yang diinginkan oleh responden yaitu dengan bench besar dan nyaman sehingga para pengunjung bisa beristirahat dan bermain di area tersebut.



Rooftop Garden 1	7	9.2%
Rooftop Garden 2	39	51.3%
Rooftop Garden 3	23	30.3%
Rooftop Garden 4	7	9.2%



Gambar 4.5. Visualisasi Rooftop Garden

Sumber : www.pinterest.com, 2016.



Gambar 4.6. Visualisasi Rooftop Garden

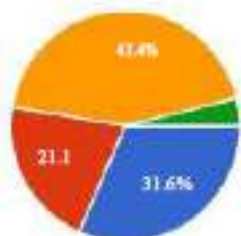
Sumber : www.pinterest.com, 2016.

14. Dari gambar-gambar diatas, manakah yang paling anda sukai sebagai visualisasi kamar pada hostel?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui gambaran kamar tidur dengan fasilitas tempat *bed-bunk* yang diinginkan oleh para responden. Persentase terbesar 43,4% menyatakan bahwa gambaran kamar tidur yang diinginkan adalah kamar tidur dengan tempat tidur yang tertutup dengan warna kamar yang netral dan suasana kamar yang nyaman dan bersih. Sebesar 31,6% visualisasi area kamar



tidur dengan *bed-bunk* yang simple dengan dominan warna kayu dan putih dan fasilitas lampu pada setiap tempat tidurnya.



Room 1	24	31.6%
Room 2	16	21.1%
Room 3	33	43.4%
Room 4	3	3.9%



Gambar 4.7. Visualisasi Bed-bunk Room

Sumber : www.pinterest.com, 2016.

15. Jenis Kelamin

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui presentase segmen pria dan wanita calon pengunjung yang diwakili oleh responden yang mengisi kuisisioner. Responden kuisisioner ini terdiri 20 perempuan dan 56 laki-laki.

16. Umur

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui presentase segmen umur calon pengunjung yang diwakili oleh responden yang telah mengisi kuisisioner. Responden kuisisioner ini diisi oleh 1 orang berusia < dari 18 tahun, 73 orang berusia 18-24 tahun, 1 orang berusia 25-34 tahun dan 1 orang diatas 45 tahun. Dengan demikian hasil dari kuisisioner ini dapat digunakan dengan tepat karena responden sesuai dengan rentang usia dari target market yg diinginkan yaitu para traveler yang berusia dan berjiwa muda.



17. Pekerjaan

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui presentase jenis pekerjaan calon pengunjung yang berdampak pada kisaran gaji yang akan dihabiskan untuk menginap di hotel. Responden kuisisioner ini terdiri dari 66 orang mahasiswa, 7 orang karyawan atau pegawai dan 1 orang pengusaha dan 1 orang guru.

4.1.4 Studi Aktivitas Ruang

Tabel 4.2. Tabel Studi Aktivitas Ruang

Studi Aktivitas					
NO	Pelaku	Aktivitas Umum	Ruang yang Diperlukan	Aktivitas Khusus	Ruang yang Diperlukan
1.	Pengunjung Hotel	Check-in	Area Resepsionis	-	Mushola
		Menunggu Check-in Kamar	Area Lobby		Toilet
		Menaruh Barang di Kamar	Kamar Hotel		Area Baca
		Istirahat			
		Membersihkan Diri	Kamar Mandi		
Bersantai	Lounge dan Area Bermain				
2.	Pengunjung Restoran	Makan-minum	Dining Area	Sholat	Mushola
		Bersantai	Bar Area	Toilet	Toilet
	Manager Hotel	Bekerja – Koordinasi	Office Area	Toilet	Toilet
		Mengecek Kinerja Staff	Area Lobby dan Lounge	Sholat	Mushola
		Menemui Tamu	R. Manager		
		Meletakkan Barang Bawaan	Locker		
		Menuju Area Kerja	Office Staff		
3.	Bagian Gudang	Cek Stok Gudang	Gudang	Sholat	Mushola
		Mengambil Barang Keperluan Service		Toilet	Toilet
4.	Karyawan Restoran	Memasak	Dapur	Sholat	Mushola
		Mencuci Piring dan Gelas		Toilet	Toilet
		Membuat Minuman	Bar Area		
		Menyajikan Makanan	Dining Area		
5.	Staff Hotel	Bekerja – Koordinasi	Office Staff	Sholat	Mushola
		Bersantai		Toilet	Toilet
		Makan – Minum	Pantry Office		

Sumber : Hasil Analisa Penulis, 2016



4.1.5 Studi Kebutuhan Ruang

Tabel 4.3. Tabel Studi Kebutuhan Ruang

NO	Ruang & Aktivitas Ruang	Furniture	Dimensi (cm)	Jumlah (unit)	Kebutuhan Area (m)	Total Kebutuhan (m ²)	Rasio		Luas (m ²)
							Furniture	Sirkulasi	
Lobby									
1.	Menerima Pengunjung	Sofa	200x700	4	5,6	7,86	1	4	31,44
		Cofee Table	60x60	2	0,72				
		Meja Resepsionis	220x70	1	1,54				
Lounge									
2.	Menonton TV	TV	76x53	1	0,4	10,1	1	4	40,4
	Duduk Santai	Sofa	200x70	2	2,8				
		Bean Bag	100x110	4	4,4				
		Stool/Pouffee	50x50	6	1,5				
		Coffee Table	100x50	2	1				
Kamar Tidur									
3.	Menyimpan Barang	Lemari	60x90	6	3,24	15,4	1	3	46,2
	Istirahat	Capsule Bunk Bed	200x80	12	9,6				
		Bean Bag	100x110	2	2,2				
		Coffee Table	60x60	1	0,36				
Kamar Mandi									
4.	Mandi	Shower	30x25	2	0,14	1,78	1	2	3,56
	Buang Air	WC	62x55	2	0,68				
	Mencuci Tangan	Wastafel	40x40	2	0,32				
		Ambalan Storage	80x40	2	0,64				
Restaurant									
5.	Bar Area	Kursi Bar	45x55	4	9,9	46,9	1	2	93,8
		Meja Bar	300x70	1	21				
		Storage	100x40	4	16				
5.	Dining Area	Meja Makan	75x65	8	39	214	1	2	428
		Meja Makan	130x75	4	39				
		Meja Bench	180x70	2	25,2				
		Bench	170x45	2	15,3				
		Kursi Makan	50x45	38	85,5				
		Meja Saji	250x40	1	10				
5.	Dapur (Memasak)	Sinks	200x55	1	11	76,32	1	3	228,96
		Dish Rack	75x55	1	4,12				
		Work Table	150x60	2	18				
		Kulkas	70x75	2	10,5				
		Freezer	55x90	1	4,95				
		Stoves	75x45	2	6,75				
		Deep Fry Stoves	40x75	1	3				
		Meja Saji	120x50	1	6				
		Storage	100x120	1	12				
Luas Keseluruhan								872,36	



	Sirkulasi Antar Ruang (40 %)	348,94
	Total Kebutuhan Ruang	1.221,3

Sumber : Hasil Analisa Penulis, 2016



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Landasan Konsep Desain

Hotel adalah salah satu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau keseluruhan bagian untuk jasa pelayanan penginapan, penyedia makanan dan minuman serta jasa lainnya bagi masyarakat umum yang dikelola secara komersil. Kota Surabaya merupakan salah satu kota metropolitan di Indonesia yang memiliki banyak cerita sejarah dan wisata mulai dari wisata religi hingga wisata kuliner yang terkenal. Banyak pelancong yang mayoritas anak muda yang menginginkan tempat menginap yang murah dengan fasilitas yang baik, namun tidak ada hotel di Surabaya yang menyediakan fasilitas tersebut.

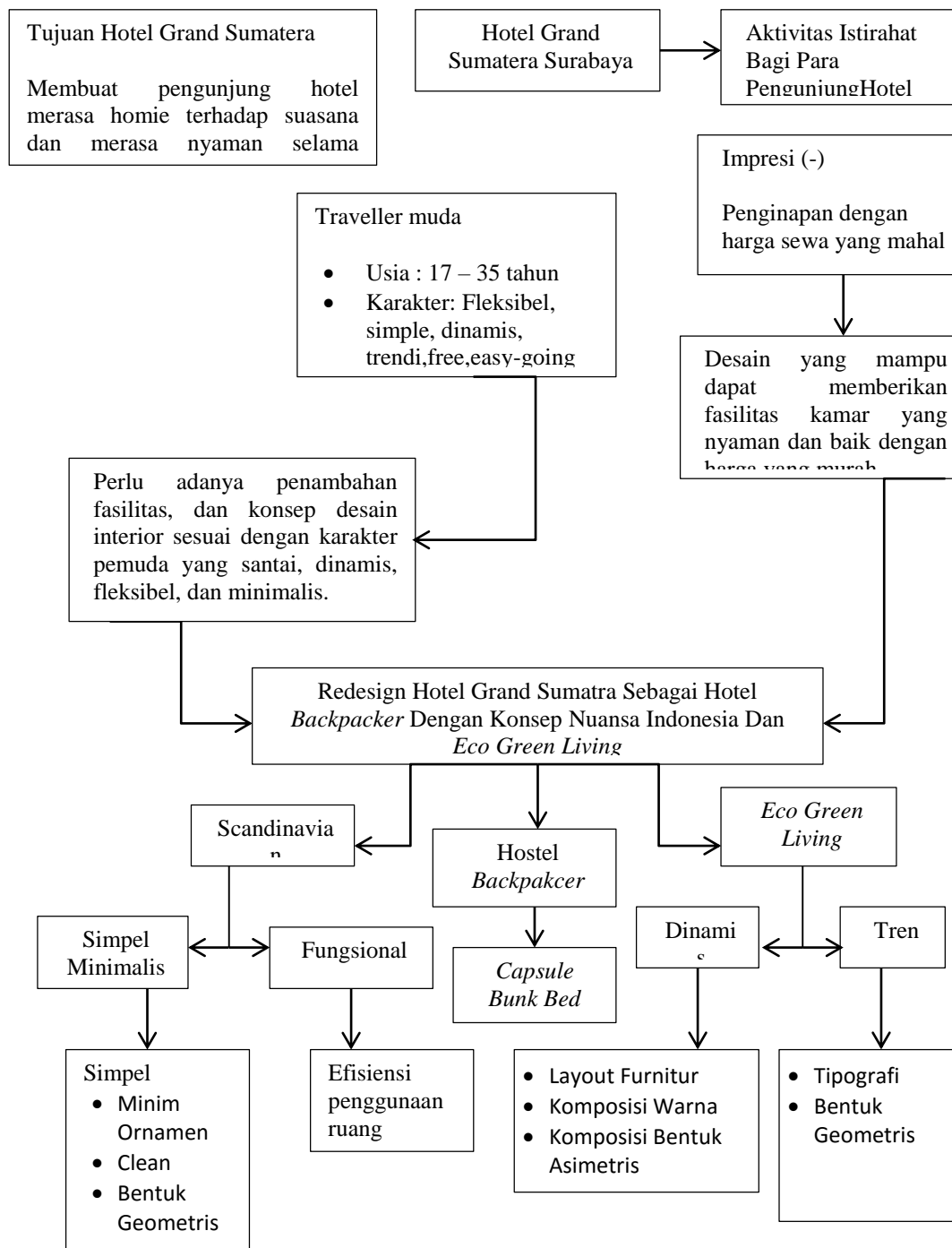
Pada konsep desain ini, Hotel Grand Sumatera adalah salah satu hotel yang sudah ada sejak lama di Surabaya. Konsep rancangan interior Hotel Grand Sumatera adalah konsep hotel dengan harga yang sangat murah dengan memberikan fasilitas yang baik layaknya hotel berbintang lainnya. Konsep desain pada rancangan hotel ini mengusung Nuansa Indonesia dan Eco Green Living yang cocok untuk kalangan anak muda baik warga Indonesia maupun warga negara asing dengan rentang umur 17-35 tahun sebagai target market pengunjung hotel yang memiliki jiwa yang bebas dan penuh semangat. Dengan target market tersebut, diharapkan Hotel Grand Sumatera mampu menjadi jawaban atas kesulitan anak muda yang mencari hotel dengan harga murah yang tetap memiliki fasilitas yang baik dan nyaman layaknya hotel berbintang. Lokasi dari Hotel Grand Sumatera yang berada di tengah kota dengan pemandangan kota Surabaya, dapat memberikan suasana yang baru bagi para traveler di kalangan anak muda untuk menjadikan hotel ini menjadi tempat beristirahat yang nyaman.

Berikut merupakan factor-faktor yang melandasi konsep desain Hotel Grand Sumatera :

- Memberikan layanan fasilitas hotel yang lengkap dan nyaman dengan harga yang sangat murah.
- Surabaya merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia yang memiliki daya tarik wisata yang cukup tinggi.



- Memaksimalkan fungsi dari Hotel Grand Sumatera tidak hanya sebagai tempat untuk beristirahat, namun memberikan suasana nyaman sama seperti berada dirumah sendiri.



Gambar 5.1. Kerangka Konsep

Sumber : Hana Lamria Benedicta, 2016



5.2 Konsep Makro

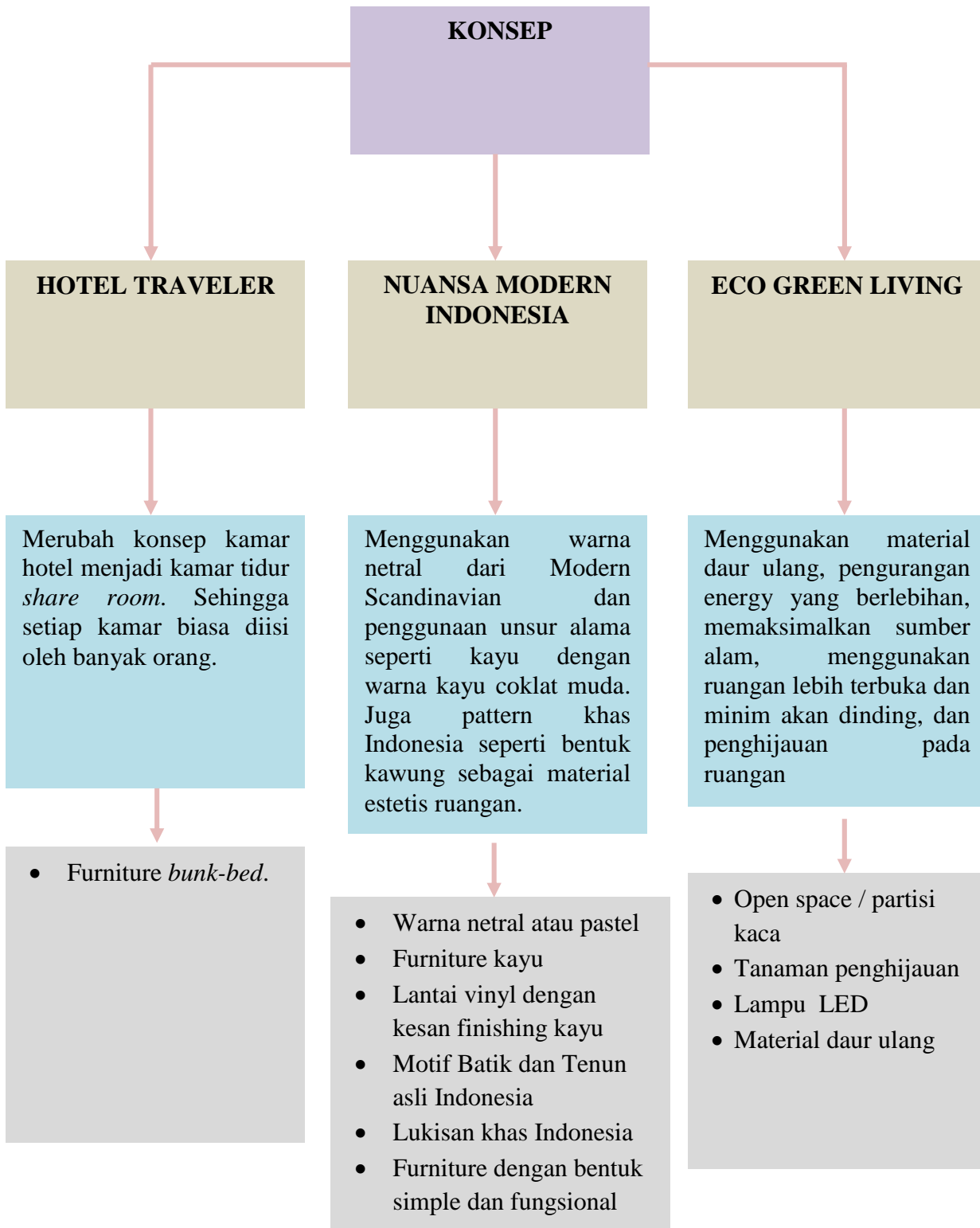
Konsep desain interior Hotel Grand Sumatera ini berfokus pada memberikan dekorasi baru yang akan menarik perhatian pengunjung khususnya anak muda sehingga memiliki keinginan untuk menginap di hotel ini. Konsep interior ini juga akan memberikan fasilitas penunjang lainnya yang biasanya tidak ada di dalam hotel dengan harga yang murah yaitu area lounge disertai dengan playroom yang diisi dengan permainan *playstation* atau *wii*. Hotel ini juga memberikan fasilitas kamar yang nyaman dengan fasilitas hotel berbintang. Sehingga pengunjung yang menginap di hotel ini dapat menikmati fasilitas yang baik dan nyaman dengan harga sewa kamar yang terjangkau.

Konsep nuansa Indonesia ini dapat memberikan status pada hostel ini. Hostel ini memiliki konsumen yang tidak hanya warga negara Indonesia, namun juga warga negara asing. Sehingga desain dengan nuansa Indonesia ini mejadi daya tarik bagi pengunjung hostel Keseluruhan gaya pada furniturnya adalah perpaduan kesederhanaan dengan kenyamanan yang menawan, menarik dan nyaman. Tampilannya kasual yang merupakan kombinasi desain dari Swedia, Norwegia, dan Denmark. Dan juga campuran menarik dari ide-ide desain baru dengan nuansa Indonesia dapat menjadi elemen estetis bagi interior hostel.

Konsep Eco Green Living ini mengacu pada penghematan daya energy dengan cara : Penggantian lampu biasa dengan lampu LED. Lampu LED dapat menghemat energi sampai dengan 60% karena lampu LED 4 watt setara dengan lampu pijar 24 watt. Lampu LED memang lebih mahal daripada lampu pijar, tetapi untuk pemakaian pada jangka panjang, pemakaian listrik akan lebih murah, membuat area lebih terbuka dengan mendesain open space sehingga pada siang hari tidak perlu membutuhkan sumber cahaya buatan sehingga dapat menghemat energi. Memberikan sentuhan tanaman pada interior ruangan juga dapat membantu memberikan suasana segar dan nyaman bagi pengunjung.



5.3 Konsep Mikro



Gambar 5.2. Konsep Mikro

Sumber : Hana Lamria Benedicta, 2016



5.4 Konsep Aplikasi Interior

5.4.1 Dinding

Dinding pada konsep ini menggunakan bata putih untuk memberikan kesan alami dengan warna yang bersih. Sehingga akan menampilkan kesan Scandinavian yang kental karena menggunakan dinding dengan warna cerah atau pastel. Penggunaan warna putih juga dapat memberikan kesan luas dan nyaman di interior hotel tersebut. Selain itu, meminimalisir penggunaan tembok sebagai dinding yang akan diganti dengan partisi kaca sehingga dapat memberikan kesan ruangan lebih luas dan juga cocok dengan konsep desain Eco Green Living dengan meminimalisir energi buatan yang akan diganti dengan sumber cahaya matahari.



Gambar 5.3. Pengaplikasian Bata Putih Pada Interior

Sumber : www.pinterest.com, 2016.

5.4.2 Lantai

Lantai pada Hotel Grand Sumatera akan menggunakan lantai dari parquet atau vinyl dengan kesan kayu natural. Aplikasi ini untuk menunjukkan unsur alami dari konsep kontemporer pada desain hotel.



Gambar 5.4. Pengaplikasian Lantai Berkonsep Scandinavian

Sumber : www.pinterest.com, 2016.

5.4.3 Plafon

Plafon pada Hotel Grand Sumatera akan menggunakan gypsum. Aplikasi ini untuk menunjukkan kesan bersih dan rapih seperti pada konsep Scandinavian.



Gambar 5.5. Pengaplikasian Gypsum Pada Interior Ruangan

Sumber : www.pinterest.com, 2016.



5.4.4 Furnitur

Furnitur dengan gaya scandinavian sangat simple bentuknya. Tidak memakai banyak dan menggunakan unsur alam yaitu kayu atau besi.



Gambar 5.6. Contoh Furnitur Dengan Konsep Scandinavian

Sumber : www.pinterest.com, 2016.

5.4.5 Pencahayaan

Dalam teori interior, ada tiga tipe pencahayaan berdasarkan fungsinya yaitu general lighting, task lighting dan accent lighting. Untuk mendapatkan nuansa ruangan yang diinginkan, penggabungan ketiga jenis pencahayaan tersebut adalah salah satu cara yang dapat dilakukan. Karena pencahayaan dapat mempengaruhi mood dari pengunjung yang berada di dalam ruangan. Konsep pencahayaan pada Hotel Grand Sumatera dengan 2 macam yaitu alami dan buatan. Cahaya alami didapatkan dari cahaya matahari yang masuk kedalam ruangan melalui bukaan jendela, pintu dan partisi yang bermaterialkan kaca. Tipe pencahayaan ini dapat difungsikan pada pagi hingga siang hari. Cahaya merata akan digunakan pada arena boling arena pada malam hari.



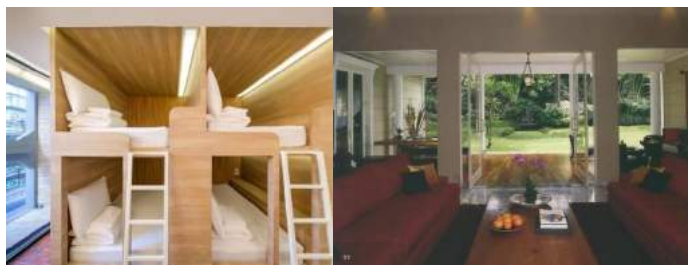
Gambar 5.7. Contoh Pencahayaan Alami Dan Buatan

Sumber : www.pinterest.com, 2016.



5.4.6 Penghawaan

Konsep penghawaan pada desain interior Hotel Grand Sumatera ini dibagi menjadi dua yaitu penghawaan alami dan buatan. Untuk penghawaan outdoor seperti pada cafe area outdoor dan rooftop garden akan memanfaatkan penghawaan alami dari angin yang berhembus. Sedangkan untuk area indoor seperti lobby, lounge, restaurant, dan kamar tidur akan menggunakan penghawaan buatan yaitu AC. Jenis AC yang digunakan adalah AC central karena luas ruangan yang cukup luas sehingga pengunjung maupun para staf akan nyaman didalam ruangan.



Gambar 5.8. Contoh Penghawaan Alami Dan Buatan

Sumber : www.pinterest.com, 2016.

5.4.7 Elemen Estetis

Elemen estetis pada konsep ini yaitu dengan menambahkan pigura-pigura dengan pattern khas Scandinavian, mural, kain batik sebagai sentuhan nuansa Indonesia, atau dengan sentuhan tanaman pada interior sehingga memberikan rasa hijau dan bersih pada ruangan.



Gambar 5.9. Contoh Penerapan Elemen Estetis Pada Interior Ruangan

Sumber : www.pinterest.com, 2016.



BAB VI

PROSES DAN HASIL DESAIN

6.1. Alternatif Layout

Pada bangunan Hotel Grand Sumatera Surabaya layout ruang cukup baik sesuai dengan alur dan sirkulasi, sehingga alternatif layout difokuskan pada layout furnitur pada ruang-ruang yang perlu dioptimalkan dan juga menyesuaikan dengan bentuk furnitur *bed bunk*.

6.1.1. Alternatif Layout 1

Pada desain layout alternatif 1 lantai 1 **Gambar 6.1** peletakkan *locker* pada kamar tidur sebagai area simpan terletak pada sisi sebelah pintu. Area restoran dan *lounge* pada lantai 3 menggunakan tambahan luasan sehingga layout ini menambah lantai yang difungsikan sebagai restoran, *lounge*, serta area bermain. Pada desain layout alternatif 1 lantai 2 **Gambar 6.1** menunjukkan area meeting sesuai dengan layout eksisiting yang terletak pada lantai 2 bangunan Hotel Grand Sumatera.



Gambar 6.1. Alternatif I Layout Keseluruhan



6.1.2. Alternatif Layout 2

Pada desain layout alternatif 2 lantai 1 **Gambar 6.2** peletakkan locker pada kamar tidur diletakkan pada sisi sebelah tempat tidur. Layout ruang juga dibuat lebih terbuka dengan menggabungkan dua ruang kamar tidur menjadikan sebuah kamar tidur sehingga didapatkan area ruangan yang lebih luas. Pada desain layout alternatif 2 lantai 3 **Gambar 6.2** terdapat partisi pemisah antara lounge dan area bermain sehingga ruangan lebih terlihat dari segi fungsi.



Gambar 6.2. Alternatif 2 Layout Keseluruhan

6.1.3. Alternatif Layout 3

Pada desain layout alternatif 3 lantai 1 **Gambar 6.3** locker diletakkan diantara pintu kamar. Layout dua buah kamar yang digabung menjadi satu juga menjadi alternatif layout ini. Pada layout alternatif lantai 3 **Gambbar 6.3** menggambarkan furnitur pada area bermain lebih diminimalisir sehingga pada area duduk lebih banyak *stool* untuk dipakai oleh para pengunjung hotel dan pada area bermain sirkulasi lebih terasa luas karena minimnya furnitur.



Gambar 6.3. Alternatif 3 Layout Keseluruhan

Tabel 5.1. Tabel Weighted Method

Objektif	A	B	C	Jumlah	Ranking	Bobot	Bobot Relatif
A. SIRKULASI	-	1	1	2	I	8	8/20 0.4
B. CAPACITY	0	-	1	1	iii	5	5/20 0.25
C. STANDAR EGNOMI	1	1	-	2	ii	7	7/20 0.35
JUMLAH						20	1

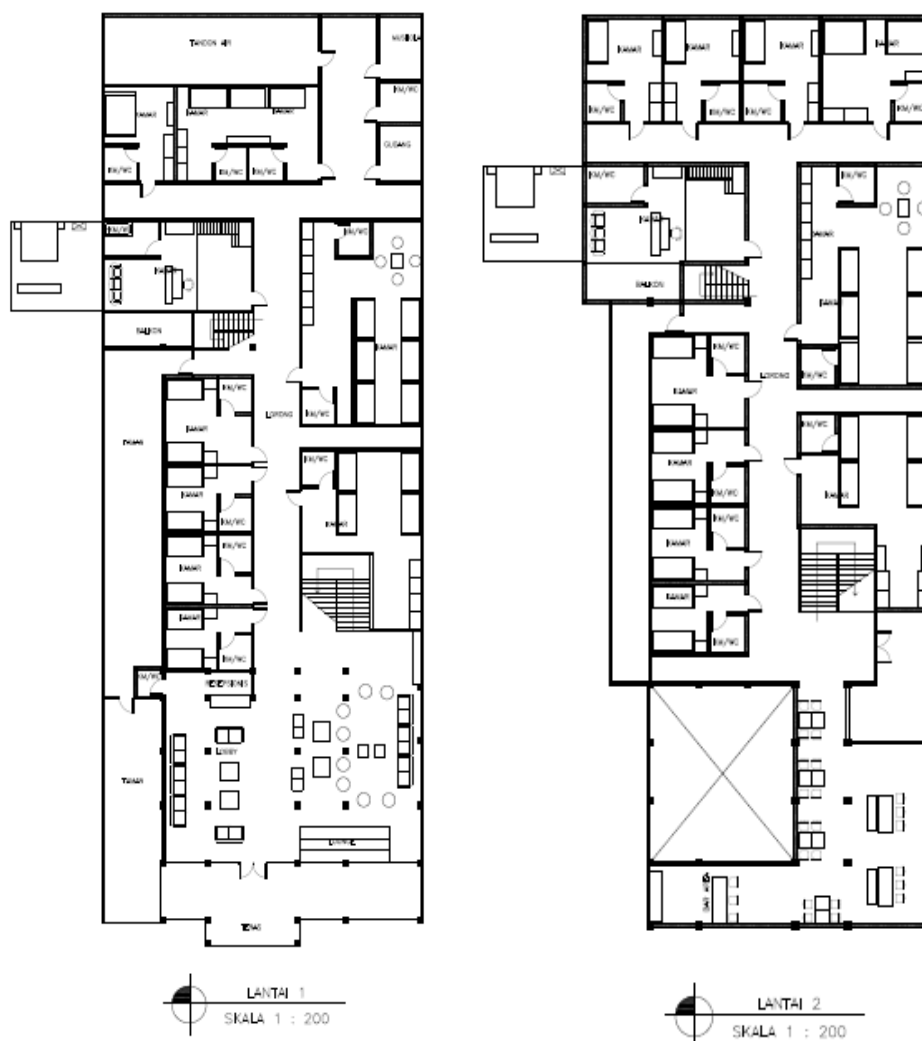
Objektif	Bobot	Aspek Penilaian	Room 1			Room 2			Room 3		
			Mag	Score	Value	Mag	Score	Value	Mag	Score	Value
SIRKULASI	0.4	Sirkulasi antara satu area/furnitur terasa nyaman	Good	6	2.4	Good	6	1.8	Very good	7	2.8
CAPACITY	0.25	Kapasitas dari kamar hotel	Good	6	1.5	Good	5	1.25	Very Good	8	2
STANDAR ERGONOMI	0.35	Tingkat kenyamanan sesuai dengan standar ergonomi	Very Good	7	2.45	Good	6	2.1	Good	6	2.1
					6.35			5.15			6.9

Sumber : Penulis, 2016



6.2. Alternatif Terpilih

Dari hasil penelitian, diperoleh desain layout alternatif 3 merupakan desain yang paling baik dan memenuhi ketiga kriteria yang ada. Alternatif denah terpilih juga ditentukan berdasarkan dari layout ruangan yang dipilih menggunakan weight method. Namun pada layout ini mengalami perbaikan pada fungsi dan luasan ruang sehingga luasan ruang tetap menggunakan luasan eksisting Hotel Grand Sumatera dengan beberapa pertimbangan yang lebih matang.

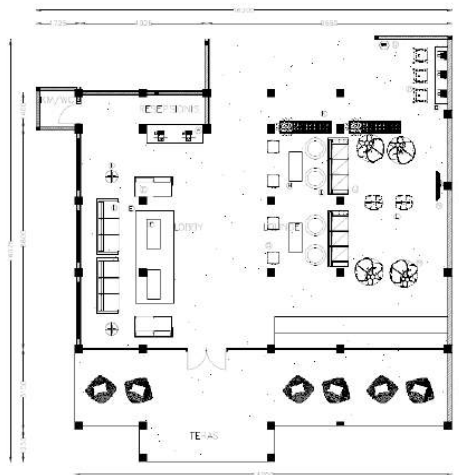


Gambar 6.4. Gambar Denah Layout Terpilih



Pengembangan desain yang sesuai dengan konsep yang telah di dapat melalui proses analisa data yang kemudian akan di terapkan pada desain lain layout terpilih sebagai berikut:

1. Lobby dan Lounge Area

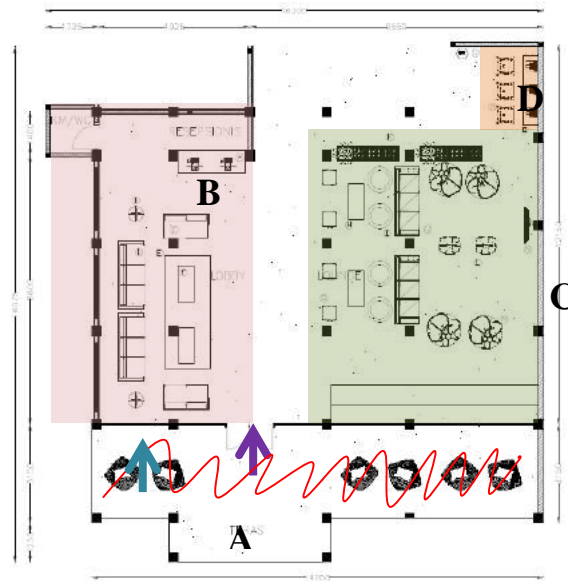


Gambar 6.5. Gambar Denah Layout Ruang Terpilih 1

Area lobby merupakan tempat menunggu konsumen dari Hotel Grand Sumatera ketika melakukan kegiatan pada resepsionis ketika memesan sewa kamar atau menunggu untuk *check in*. Area *lounge* merupakan tempat bagi para pengguna hotel untuk bersantai sambil bermain dengan para pengguna hotel lainnya yang juga menginap di tempat yang sama yaitu di Hotel Grand Sumatera. Konsumen juga bisa bermain pada area *lounge* ini sesuai dengan fasilitas yang disediakan oleh pihak hotel.



a. Fasilitas dan Sirkulasi



Gambar 6.6. Fasilitas dan Sirkulasi Layout Ruang Terpilih 1

Sirkulasi menjadi kriteria utama dalam proses mendesain hotel. Pada hotel backpacker ini juga harus mengutamakan kenyamanan dari pengguna hotel. Pengguna hotel harus mendapatkan nyaman dan privasi layaknya kamar milik pribadi. Harga sewa kamar yang murah tidak menjadi halangan untuk memberikan design yang simple serta nyaman bagi pengguna. Panah berwarna ungu merupakan alur sirkulasi pengunjung hotel yang datang dan ingin melihat langsung ke dalam Hotel Grand Sumatera. Panah biru merupakan alur sirkulasi khusus staff hotel.

- Area A

Area *outdoor* salah satu fasilitas yang disediakan pada hotel bagi agar konsumen yang mempunyai kebiasaan merokok dapat bersantai tanpa asap rokok yang akan mengganggu konsumen lain. Terdapat kursi santai untuk menunggu sambil menikmati pandangan ke arah *vertical garden* pada area parkir.

- Area B

Area resepsionis yang juga digunakan oleh konsumen hotel untuk menunggu ketika akan masuk ke kamar hotel yang dipesan. Desain yang simple dengan



kursi tunggu yang besar dan nyaman akan membuat para konsumen tetap merasa nyaman apabila harus menunggu dengan jangka waktu yang panjang.

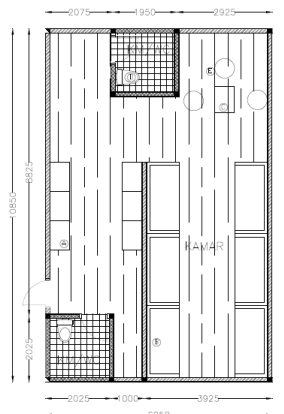
- Area C

Area lounge yang digunakan sebagai area bersantai bagi para pengguna hotel diisi dengan furnitur yang fleksibel seperti *bean bag* atau *stool* sehingga pengguna dapat menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan tanpa harus kesulitan memindahkan furnitur tersebut.

- Area D

Area D merupakan fasilitas hotel bagi konsumen hotel untuk menggunakan fasilitas laptop dengan jaringan internet secara gratis. Konsumen dapat menggunakannya untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

2. Area Kamar Hotel

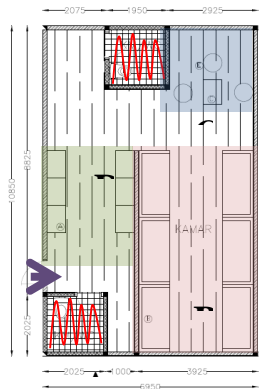


Gambar 6.7. Gambar Denah Layout Ruang Terpilih 2

Area kamar hotel merupakan tempat bagi para konsumen beristirahat dan melakukan kebutuhan pribadi. Kamar tidur hotel diisi dengan fasilitas tempat tidur tingkat atau yang biasa disebut dengan *bunk bed*, *locker* pribadi, dan kamar mandi. Seperti pada **Gambar 6.6** ruangan terpilih kamar hotel ini dilengkapi juga dengan fasilitas mini lounge pada sehingga konsumen bisa bersantai sambil berkenalan dengan pengguna lainnya.



a. Fasilitas dan Sirkulasi



Gambar 6.8. Fasilitas dan Sirkulasi Layout Ruang Terpilih 2

Area Kamar Hotel merupakan sebuah kamar tidur yang diisi dengan tempat tidur bunk, locker, area santai, dan kamar mandi. Pada ruang terpilih ini terdapat dua buah kamar mandi dan 12 bunk bed. Panah berwarna biru merupakan sirkulasi pengguna kamar tidur.

- Area A

Merupakan kamar mandi yang terdapat di dalam kamar tidur sehingga pengguna akan terasa lebih nyaman dan aman dibandingkan dengan kamar mandi umum. Pada ruang terpilih ini, kamar mandi terdapat 2 buah yang dapat digunakan oleh 12 pengguna kamar tersebut.

- Area B

Area B merupakan area tempat tidur yang berbentuk capsule bunk bed. *Capsule bunk bed* ini adalah tempat tidur bertingkat yang berbentuk kotak tertutup sehingga pengguna tetap merasa nyaman, aman. Tempat tidur ini dapat meminimalisir ketidaknyamanan pengguna karena bentuknya yang tertutup dan memiliki fasilitas lampu dan kontak listrik di tiap masing-masing *capsule bunk bed*.



Gambar 6.9. Visualisasi Capsule Bunk Bed

Sumber : www.peicehostel.com, 2016.

- Area C

Area C merupakan lounge dengan skala kecil yang digunakan sebagai area bersantai bagi para pengguna kamar hotel diisi dengan furnitur yang fleksibel seperti *bean bag* dan *coffee table* sehingga pengguna dapat menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan tanpa harus kesulitan memindahkan furnitur.

- Area D

Area D merupakan fasilitas locker bagi konsumen hotel yang terdapat pada setiap kamar. Konsumen akan mendapat kartu akses untuk menggunakan loker tersebut. Dengan kartu akses tersebut, pengguna akan merasa aman untuk menyimpan barang-barang milik pribadi tanpa harus meresahkan sisi keamanan.

6.3. Hasil Desain

Dari proses membuat gagasan-gagasan ide yang kemudian dilakukan pengolahan ide kembali untuk menghasilkan aplikasi konsep desain yang sesuai pada interior dan kebutuhan dan fungsi hotel backpacker itu sendiri. Berikut adalah desain akhir dari proses desain yang telah dilewati.

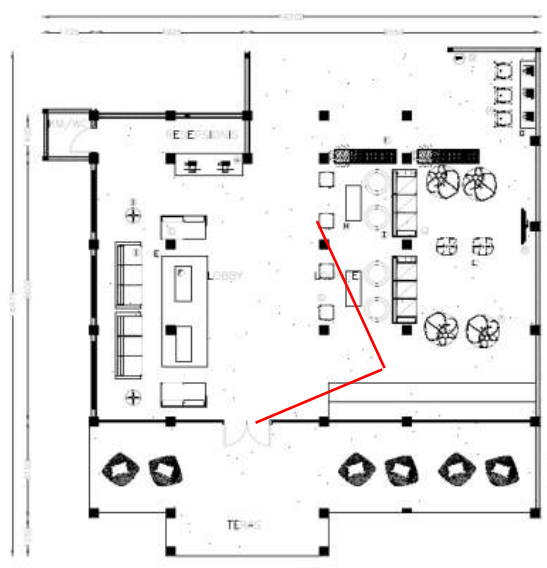


6.3.1. Lobby dan Lounge Area

1. View 1 lobby dan resepsionis pada Hotel Grand Sumatera Surabaya.



Gambar 6.10. Visualisasi Tampak 1 Lobby Area



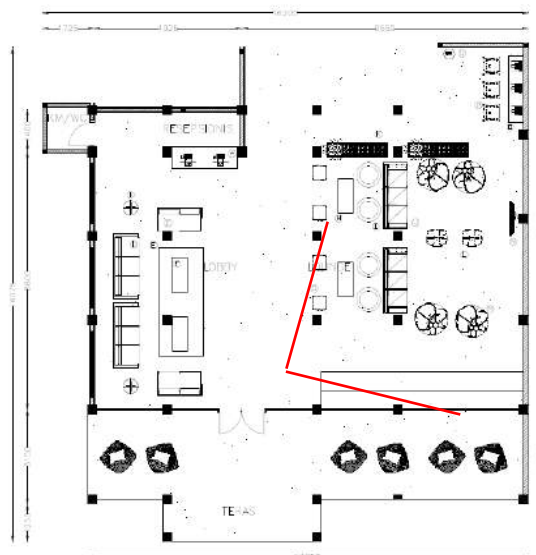
Gambar 6.11. Sudut Tampak 1 Lobby Area



2. View 2 lounge Hotel Grand Sumatera Surabaya.



Gambar 6.12. Visualisasi Tampak 2 Lounge Area



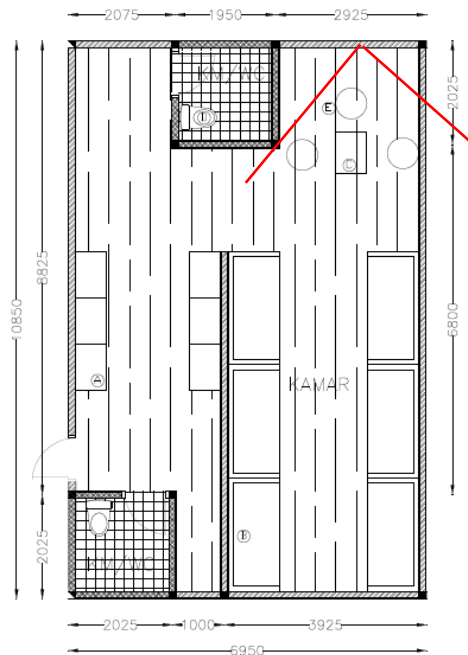
Gambar 6.13. Sudut Tampak 2 Lounge Area



3. View 1 Kamar Tidur Hotel Grand Sumatera Surabaya



Gambar 6.14. Visualisasi Tampak 1 Kamar Hotel



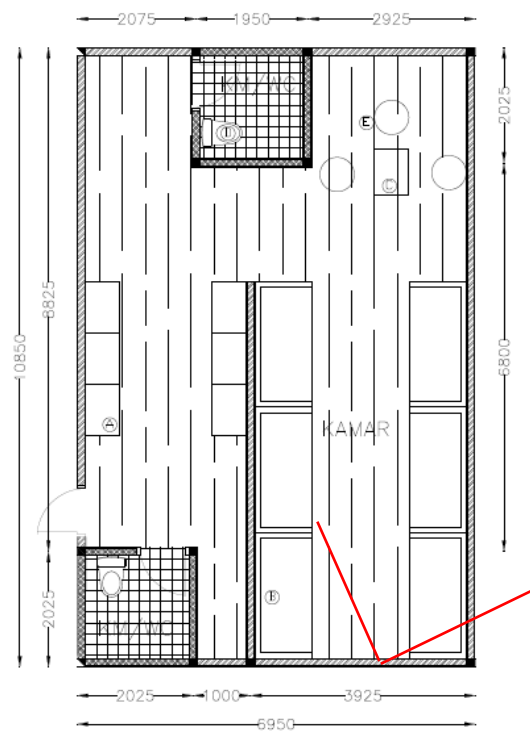
Gambar 6.15. Sudut Tampak 1 Kamar Hotel



4. View 2 Kamar Tidur Hotel Grand Sumatera Surabaya



Gambar 6.16. Visualisasi Tampak 2 Kamar Hotel



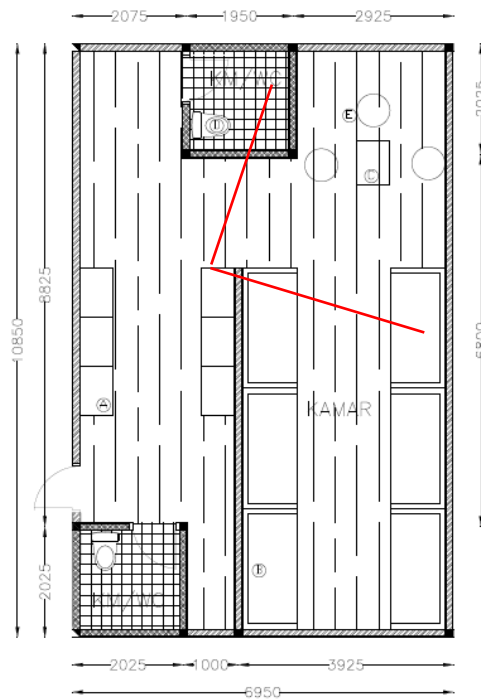
Gambar 6.17. Sudut Tampak 2 Kamar Hotel



5. View 3 Kamar Tidur Hotel Grand Sumatera Surabaya



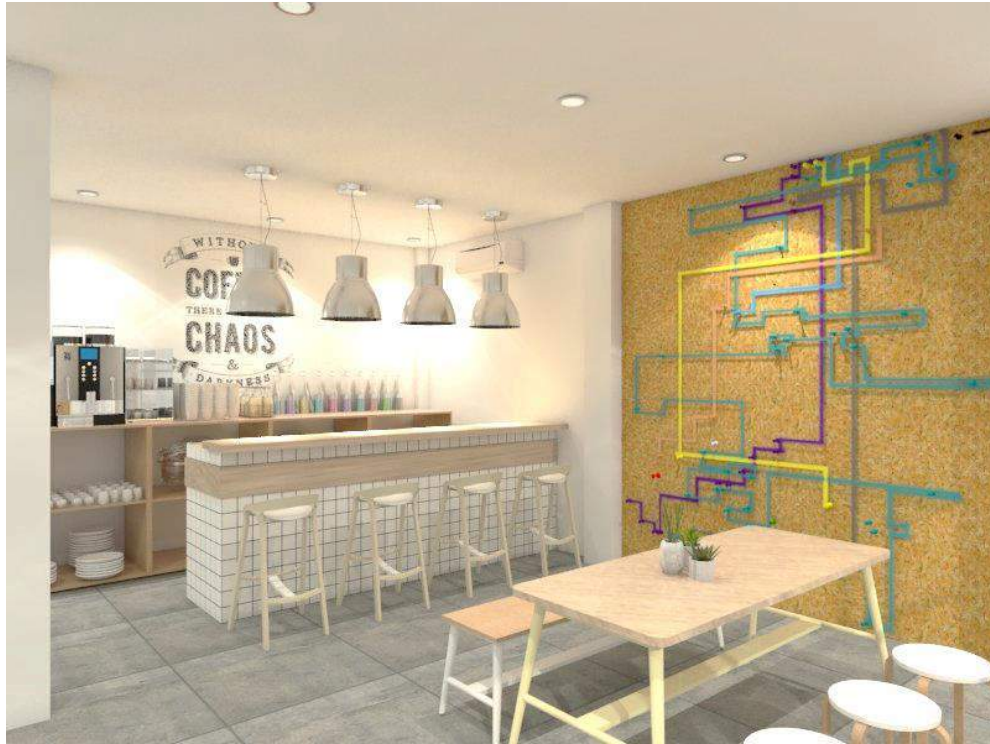
Gambar 6.18. Visualisasi Tampak 3 Kamar Hotel



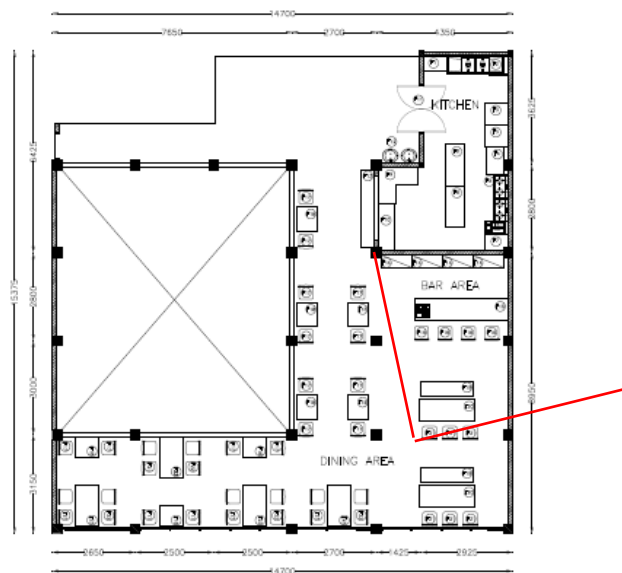
Gambar 6.19. Sudut Tampak 3 Kamar Hotel



6. View 1 Restaurant dan Bar Area



Gambar 6.20. Visualisasi Tampak 1 Restaurant dan Bar Area



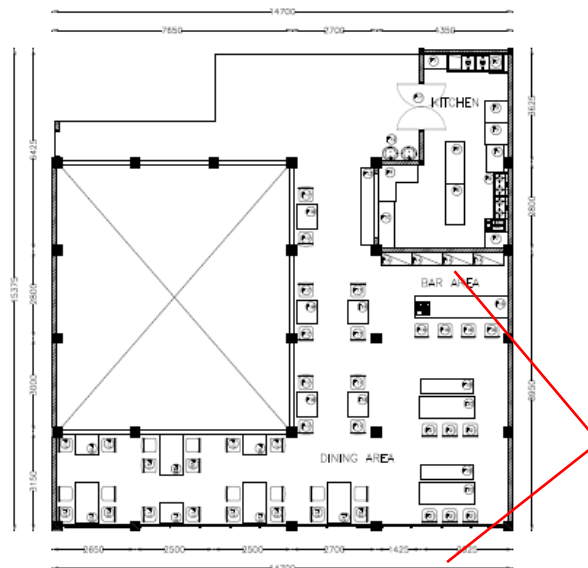
Gambar 6.21. Sudut Tampak 1 Restaurant dan Bar Area



7. View 2 Restaurant dan Bar Area



Gambar 6.22. Visualisasi Tampak 2 Restaurant dan Bar Area



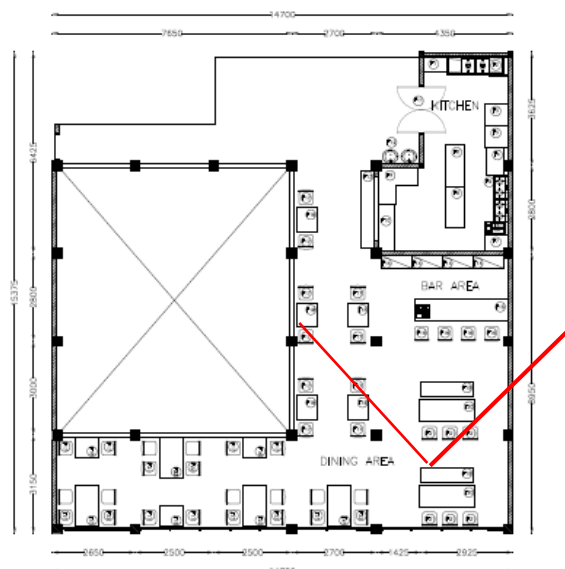
Gambar 6.23. Sudut Tampak 2 Restaurant dan Bar Area



8. View 3 Restaurant dan Bar Area



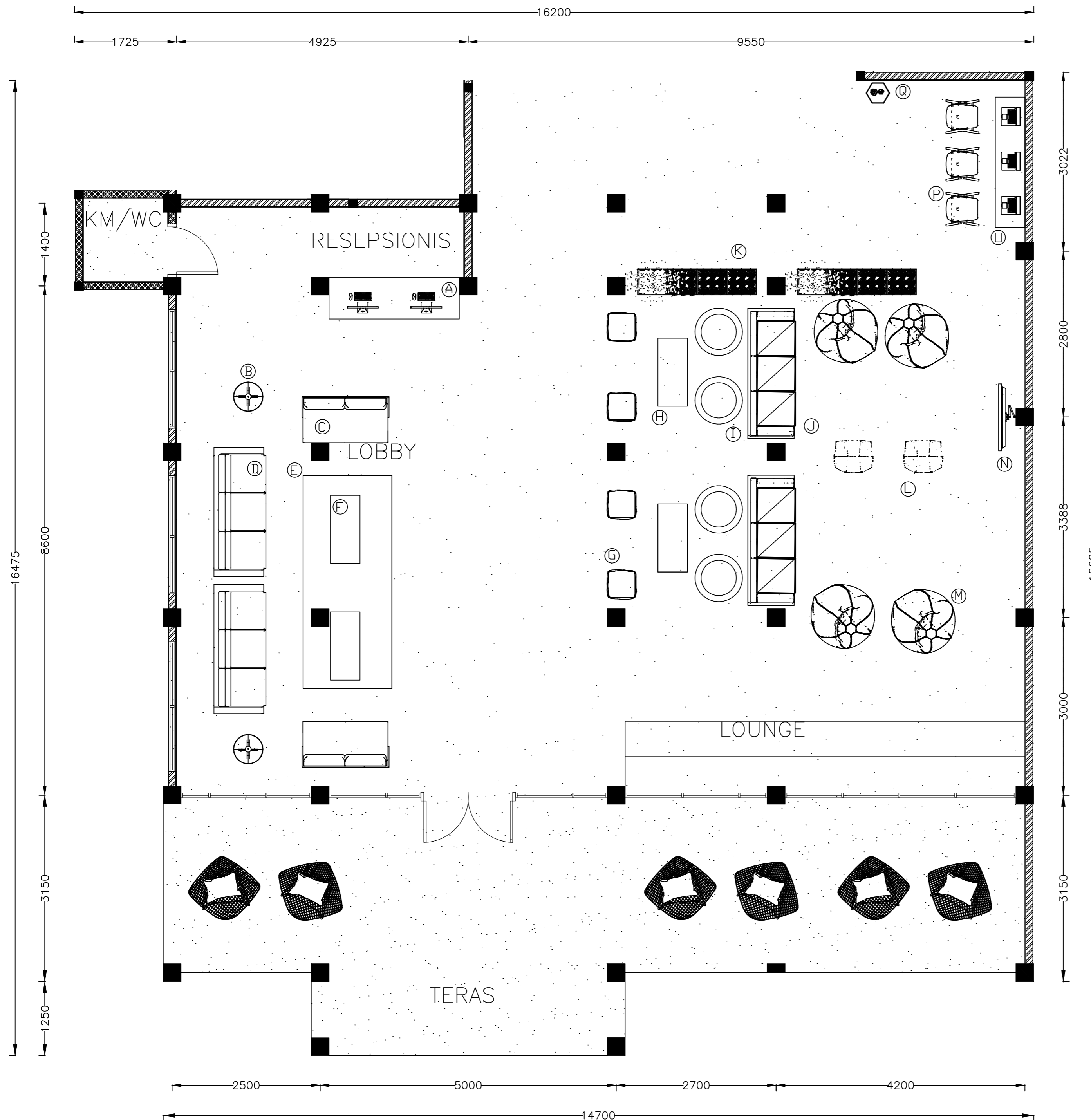
Gambar 6.24. Visualisasi Tampak 3 Restaurant dan Bar Area



Gambar 6.25. Sudut Tampak 3 Restaurant dan Bar Area



(halaman ini sengaja dikosongkan)



JURUSAN DESAIN INTERIOR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

Redesign Hotel Grand Sumatra Berkonsep
 Hotel Backpacker Dengan Sentuhan Nuansa
 Indonesia dan Eco Green Living

DOSEN KOORDINATOR

Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

Firman Hawari, SSn, MDS

NAMA MAHASISWA

Hana Lamria Benedicta / 3412100016

NAMA GAMBAR

Denah Furniture Ruang Terpilih 1

KETERANGAN

- A. MEJA RESEPSIONIS
- B. FLOOR LAMP
- C. SOFA 2 SEAT
- D. SOFA 3 SEAT
- E. KARPET
- F. COFFEE TABLE
- G. STOOL
- H. COFFEE TABLE
- I. POUFFE
- J. SOFA 3 SEAT
- K. VERTICAL GARDEN
- L. STOOL
- M. BEAN BAG
- N. TV 42 INCH
- O. AMBALAN MEJA
- P. HIGH STOOL
- Q. TANAMAN HIAS

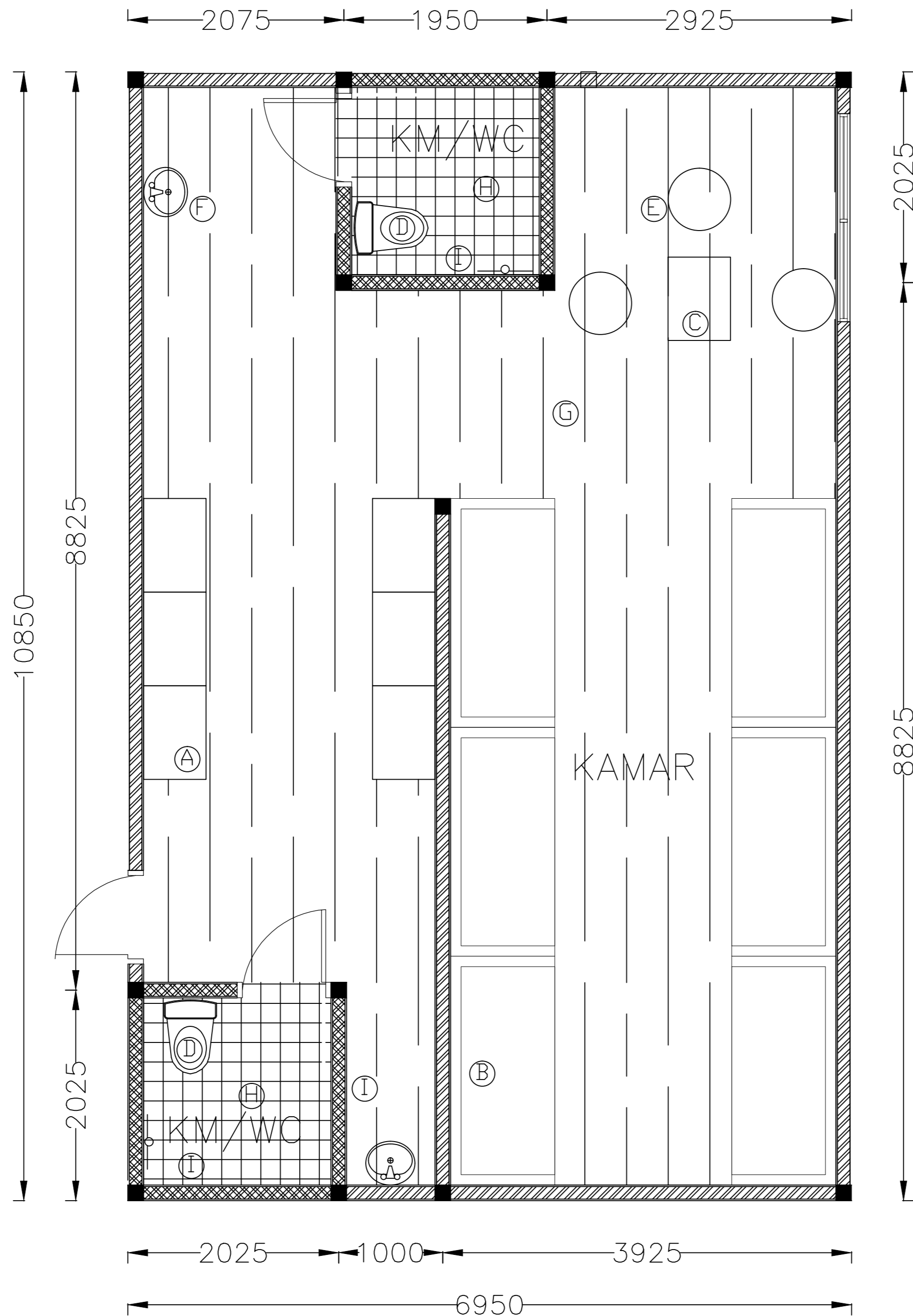
SKALA

1:50

TANGGAL

NO.GAMBAR

11



JURUSAN DESAIN INTERIOR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
 PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

Redesign Hotel Grand Sumatra
 Berkonsep Hotel Backpacker Dengan
 Sentuhan Nuansa Indonesia dan Eco
 Green Living

DOSEN KOORDINATOR

Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

Firman Hawari, SSn, MDS

NAMA MAHASISWA

Hana Lamria Benedicta / 3412100016

NAMA GAMBAR

Denah Furniture Ruang Terpilih 2

KETERANGAN

- A. LOCKER WARDROBE (1000 x 670 x 2110 mm)
- B. CAPSULE BUNK BED (2080 x 980 x 3000 mm)
- C. ROUND COFFEE TABLE (diameter 650 mm, t = 450 mm)
- D. BEAN BAG (1200 x 1400 x 900 mm)
- E. TOILET (TOTO)
- F. WASTAFEL
- G. LANTAI VYNIL RESPONSIVE AFRICAN WALLNUT
- H. KERAMIK ROMAN MOZAIK GREY UKURAN 200 x 200 mm
- I. SHOWER
- J. DINDING KAMAR MANDI KERAMIK MOZAIK PLATINUM TILES MOZAIK WHITE UKURAN 200 x 200 mm
- H. DINDING CAT PUTIH.

SKALA

1:25

TANGGAL

NO.GAMBAR

21

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

Redesign Hotel Grand Sumatra Berkonsep
 Hotel Backpacker Dengan Sentuhan Nuansa
 Indonesia dan Eco Green Living

DOSEN KOORDINATOR

Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

Firman Hawari, SSn, MDS

NAMA MAHASISWA

Hana Lamria Benedicta / 3412100016

NAMA GAMBAR

Denah Furniture Ruang Terpilih 3

KETERANGAN

- F1 RAK PIRING BASAH
- F2 SINK
- F3 KULKAS
- F4 FREEZER
- F5 STOFES WITH EXHAUST HOOD
- F6 DEEP FRYING STOVE
- F7 MEJA SAJI
- F8 WORK TABLE
- F9 DRY STORAGE
- F10 FOOD SERVICE COUNTER
- F11 SWING DOOR
- F12 WASTAFEL
- F13 MEJA SAJI
- F14 BAR STORAGE
- F15 MEJA BAR
- F16 KURSI BAR
- F17 DINING TABLE (2 SEATS)
- F18 BENCH (4 SEATS)
- F19 BENCH TABLE (3 SEATS)
- F20 DINING CHAIR
- F21 DINING TABLE (4 SEATS)
- F22 DINING TABLE (4 SEATS)

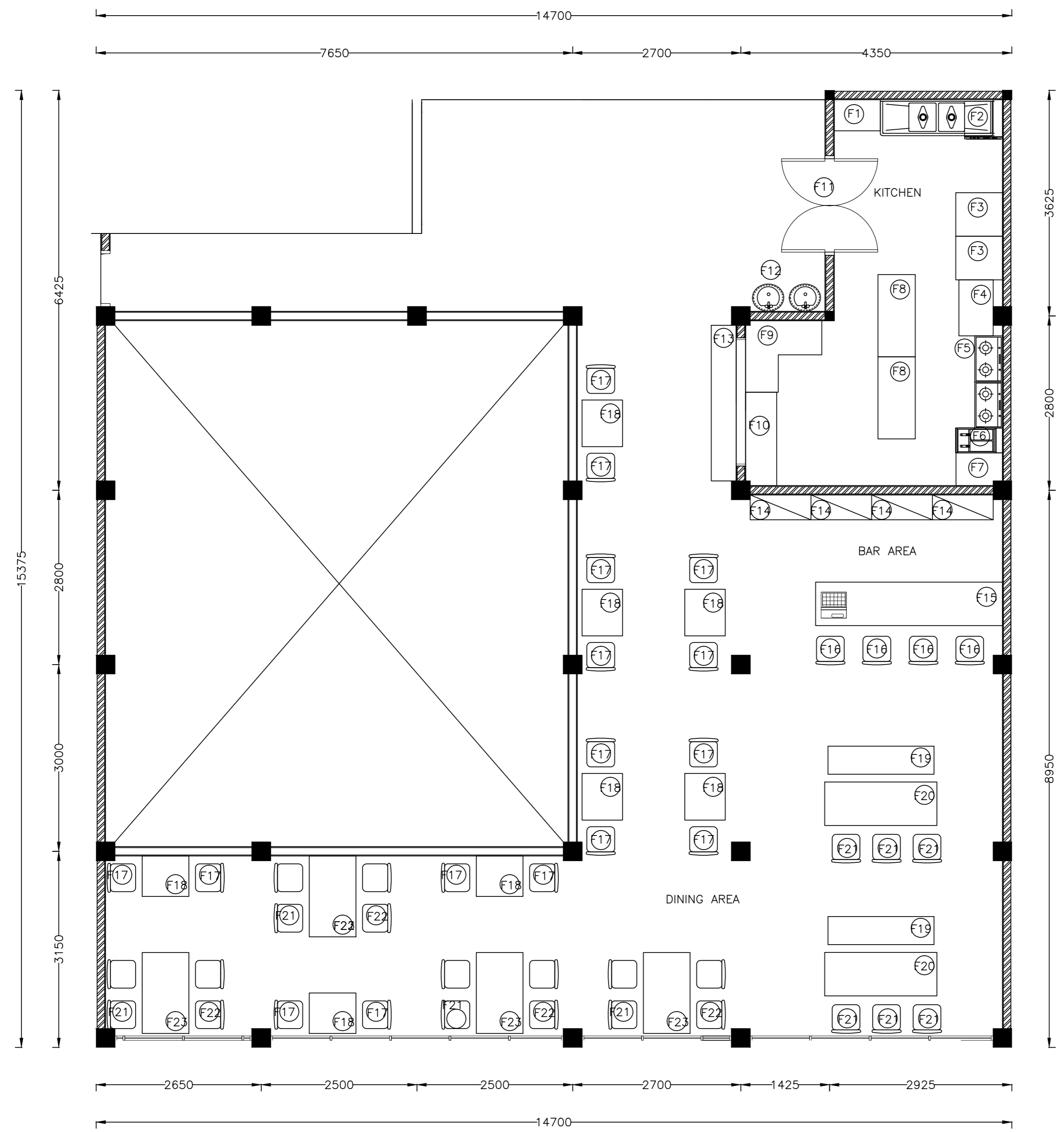
SKALA

1:50

TANGGAL

NO.GAMBAR

31



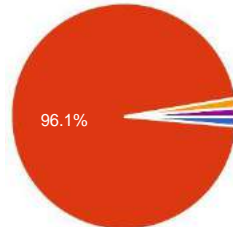
76 responses

Hana Lamria Benedicta
3412100016

Summary

1. Nama

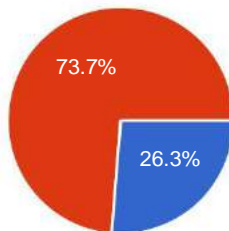
2. Usia



< 18 tahun	1	1.3%
18 - 24 tahun	73	96.1%
25 - 34 tahun	1	1.3%
35 - 44 tahun	0	0%
> 45 tahun	1	1.3%

3. Jenis Kelamin

Pria	20	26.3%
Wanita	56	73.7%



4. Tempat, tanggal lahir?

Surabaya, 25 mei

Kebumen 16 okt

Sidoarjo, 30 10 94

Jakarta, 9 agustus 1995

Denpasar, 11 Feb 1994 Malang, 2 Mei

surabaya, 14 september

jkt 7 4 1093

Madiun, 6 mei 1994

Ujung Pandang, 3 Sept 1993

jakarta 28 juli 1994

Surabaya, 17 january 94

Nganjuk, 04_08_1994

Surabaya, 31 Agustus 1994

Jakarta, 7 Juni 1994

Sragen, 29 Okt

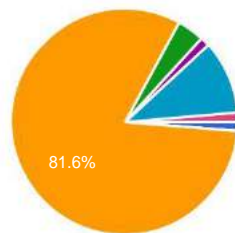
Lamongan, 12 september 1994

Ambon, 10 Januari 1985

Surabaya, 30-10-1994
Sby, 26 sep 94
Surabaya,29jun1994
Jakarta, 22 Januari 1998
27 nop 1994
bojonegoro 16 okto 93
balikpapan, 29 maret 1995
Jakarta, 27 feb 1994
surabaya 22 februari 94
Surabaya,27 Mei 1994
Jkt 23/06/94
surabaya
Surabaya, 27/11/1993
Kediri 4 maret 94
94
Surabaya, 03-02-1994
Surabaya, 03/05/1994
Surabaya
Malang 25 september
bandung, 21 maret 1994
surabaya, 211294
Mojokerto, 31-10-1993
Surabaya, 19 Oktober 1994
Sby 231093
Kediri 7 februari 1995
sby, 10 april 95
Gresik, 26 Agustus 199
Surabaya, 16 April 1994
Surabaya 09-04-94
28 Mei
Batu 25 oktober 1994
Jakarta 16 januari 1994
Surabaya, 26 april 1994
Kediri,17 November 1993
jakarta, 6 feb 1995
Surabaya, 23 Februari 1994
Solo, 1 juli 1993
Bontang, 28 Maret 1994
Denpasar 1994
surabaya, 14 April 1994
padang 05 03 1995
Surabaya, 24 Agustus 1995
sby,19 mei 94
mojokerto, 13 juli 1996
Surabaya, 10 Desember 1992
Kendari, 14 Mei 1994

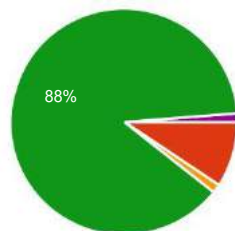
Sby, 9 maret
 Bekasi, 24-11-1993
 Nusa Kambangan, 09-09-1949
 Surabaya 3 juli 1997
 Denoasar, 22 Januari 1995
 Surabaya
 Sby 28 juni 1994
 Surabaya, 7 Desember 1995
 Surabaya . 09
 Jakarta 22 Juli 1994

5. Pendidikan terakhir?



SD	1	1.3%
SMP	0	0%
SMA	62	81.6%
D3	3	3.9%
D1	1	1.3%
S1	8	10.5%
S2	1	1.3%
S3	0	0%

6. Pekerjaan

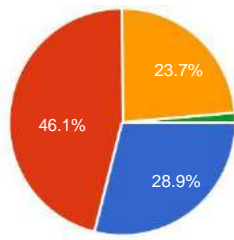


Pegawai Negri	0	0%
Pegawai Swasta	7	9.3%
Wiraswasta	1	1.3%
Pelajar / Mahasiswa	66	88%
Other	1	1.3%

7. Anda berdomisili di?

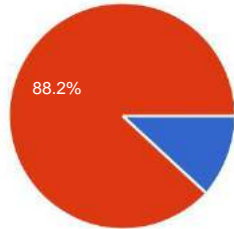
Jakarta
 Sukolilo Surabaya
 Yogyakarta
 Sby
 Surabaya
 Purwokerto
 Jakarta
 Surabaya
 Waru, Sidoarjo
 Surabaya & Sidoarjo
 Gresik
 Sby
 Rumah
 Surabaya/Malang
 Surabaya-Sidoarjo
 Sub
 Surabaya
 Sidoarjo
 Malang
 Sidoarjo

8. Pendapatan per / uang saku



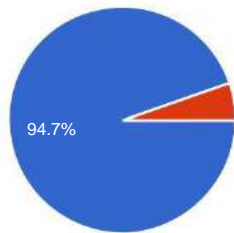
< Rp 1.000.000	22	28.9%
Rp 1.000.000 - Rp 2.500.000	35	46.1%
Rp 2.500.000 - Rp 5.000.000	18	23.7%
> Rp 5.000.000	1	1.3%

9. Pernahkah anda menginap / berkunjung di Hotel Grand Sumatera Surabaya?



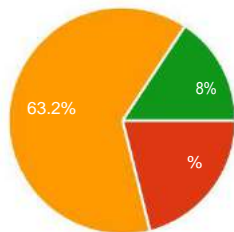
Pernah	9	11.8%
Tidak pernah	67	88.2%

10. Apakah ini adalah pertama kalinya anda datang menginap di Hotel Grand Sumatra?



Ya	18	94.7%
Tidak, sebelumnya sudah pernah	1	5.3%
Sanga puas	0	0 %

11. Apakah anda puas dengan interior Hotel Grand Sumatera sekarang ini?



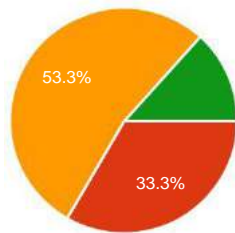
Puas	4	21.1%
Kurang puas	12	63.2%
Tidak puas	3	15.8%

12. Jika tidak, menurut anda apa yang harus dirubah dari Hotel Grand Sumatera ini?

Semuanya kurang estetik
 ornamen, gaya desain.
 Interior kamar & kamar mandi Pencahayaan
 Suasana

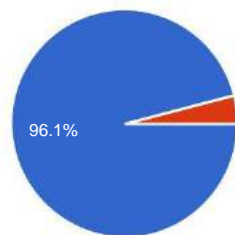
Suasana nya yang membosankan
 Kurang identitas hotel yang kelas kurang ada makna dan filosofi desain belum terlihat sama sekali begitupula dengan cirikhas not goodlah buat saya yang orang desain
 Tampak suram Mungkin bs memilih material yg lebih fun, colourfull Dan menambahkan aksesoris atau furniture dgn bntukan yg menarik
 Layout kamar Pencahayaan
 Suasananya kamar terlalu kosong pd dnding perlu diberi gambar untuk merubah suasana
 Suasana nyaman dan fresh meskipun tidak mahal sesuai dg karakter bacpacker Suasana lobby terlalu redup pencahayaan
 Gaya interiornya masih kuno
 Furniture yg terlalu biasa
 Tidak ada
 Memaksimalkan setiap sudut ruangan

13. Apakah yang anda sukai dari pelayanan Hotel Grand Sumatera ini?



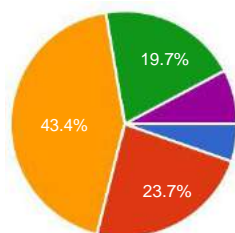
Staffnya ramah	0	0%
Harganya terjangkau	5	33.3%
Letaknya yang strategis dekat dengan Stasiun	8	53.3%
Pelayanan kamarnya baik	2	13.3%

14. Apakah anda menyukai traveling?



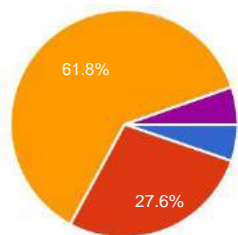
Ya	73	96.1%
Tidak	3	3.9%

15. Seberapa sering anda berpergian / traveling?



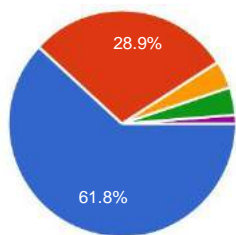
Sering sekali	4	5.3%
Cukup sering	33	43.4%
Jarang	15	19.7%
Jarang sekali	6	7.9%

16. Dengan siapa anda biasanya pergi traveling?



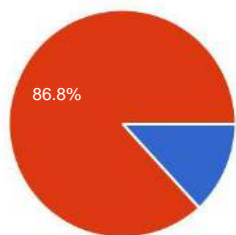
Sendiri	4	5.3%
Keluarga	21	27.6%
Teman	47	61.8%
Kolega bisnis	0	0%
Kekasih	4	5.3%
Other	0	0%

17. Ketika traveling, saya memilih tempat tujuan yang?



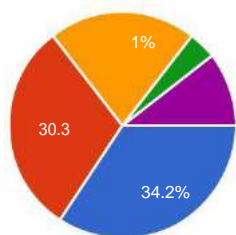
Banyak wisata alam (pantai, gunung, danau)	47	61.8%
Yang belum pernah saya kunjungi	22	28.9%
Yang lagi trend sekarang (seperti Bali, Lombok, Raja Ampat, dll)	3	3.9%
Banyak tempat perbelanjaannya (shopping)	3	3.9%
Other	1	1.3%

18. Anda menyukai traveling high cost atau low cost?



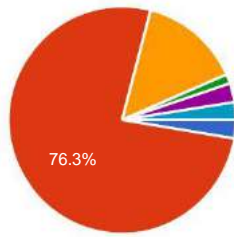
High cost (High cost : berpergian menginap di hotel berbintang, tidak memikirkan budget)	10	13.2%
Low cost (Low cost : mencari tempat penginapan semurah-murahnya, yang penting traveling mengunjungi wisata keren)	66	86.8%

19. Range harga yang pas untuk hotel/penginapan saya ketika traveling :



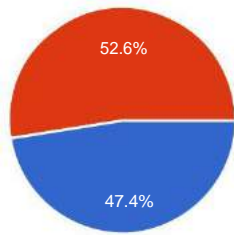
< Rp 150.000	26	34.2%
Rp 150.000 - Rp 250.000	23	30.3%
Rp 250.000 - Rp 350.000	16	21.1%
Rp 350.000 - Rp 450.000	3	3.9%
> Rp 450.000	8	10.5%

20. Kegiatan apa saja yang anda lakukan selama menginap di hotel?



Bermain di play room area	2	2.6%
Istirahat	58	76.3%
Berenang	11	14.5%
Memakai fasilitas gym dan sauna	1	1.3%
Spa	2	2.6%
Other	2	2.6%

19. Apakah anda pernah mendengar tentang hostel / hotel backpacker?



Pernah	36	47.4%
Tidak pernah	40	52.6%

20. Jika pernah, anda menginap di hostel / hotel backpacker?

- Wake up jogja Lestari, blitar
- Malioboro
- bukit dago hotel, bandung Bali banyak
- lupa namanya, jogja Edu Singapore
- eduhotel
- Holiday inn , singapore Pop hotel kuta
- bali Jogjakarta
- Cuma pernah denger Helios, Malang
- Tidak Tahu
- The Munajat Jogja
- Aduh han lupa, pokoknya hotel yang murah2 kalo engga ya nebeng di tempat temen ato sodara hehe Edu hostels yogyakarta
- edu hostel - jogja, bunc hostel - singapore Pop hotel bandung
- bandung
- the pod,singapore Wisma kogar, bandung
- Tidak pernah menginap di hostel Yogyakarta (lupa nama hostelnya) Malang
- Sosrowijayan, Yogyakarta

21. Seberapa sering frekuensi anda menginap di hostel / hotel backpacker?



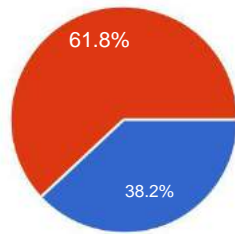
22. Mengapa anda memilih menginap di sebuah hostel / hotel back



23. Hal apa yang anda sukai jika menginap di sebuah hostel / hotel backpacker?



24. Apakah anda menyukai kamar tidur dengan sistem bunk-bed, seperti pada umumnya di sebuah hostel / hotel backpacker?



Ya	29	38.2%
Tidak	47	61.8%

25. Jika ya, mengapa anda menyukai kamar tidur dengan sistem bunk-bed?

Seru kalo sama temen kalo sama keluarga mah.....

Ringkas

Bisa kenalan dengan orang lain Fleksibel

Rasanya seperti asrama karena seru dan keren.

Karena mudah berbincang dengan teman Namun alangkah baik material untuk bunkbed terlihat kokoh agar pengunjung tdk ragu2 naik k kasur atas

Hemat

Karena setiap org pasti punya prifasi (sendiri) dan orang memiliki cara tidur yabg berbeda tiap individu. Misalnya mengigau, ngorok, ataupun nonton video/game

Nyaman dan lebih ramai

Dapat mengenal orang baru yg tinggal di kamar yg sama

Karena bisa tidur di bagian atasnya itu seru

Efisien tempat, sesuai dengan harga untuk para backpacker

Bisa kenal orang baru dan lebih akrab

Terkesan Homy

Karena lebih berasa kebersamaannya

Unik

Lucuuu

Costnya lebih murah, bisa ketemu orang baru

Agar dapat berkenalan dengan orang baru

Harga pasti lebih murah dan bisa menampung banyak org jika berpergian rame2

Seru aja. Apalagi kalo referensinya lucu kayak digambar.

Soalnya bisa naik keatas

sesuai selera interior Dan luas kamar, kalau sempit agak ribet soalnya kan banyan tas backpacker yg super gedeee. kalau luas bisa nyaman tidurnya walaupun sistem bunkped. enaknya gitu kan kayak dorm jadi ketemu orang2 baru, bule biasanya hobby nginep ditempat ginian. jadi bisa kenalan deh sama bulee. tapi sesama gender yaa.

Bisa berkenalan dengan traveller lain

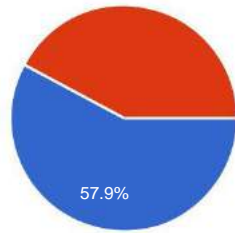
Lucu

Bisa untuk banyak orang dan kebersamaannya dpet

biasanya yang bunk-bed harganya murah ó ó

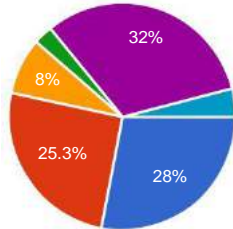
Karena suasana kamar jd lebih terasa kekeluargaan, apalagi kalau traveling bersama teman2

26. Apakah anda pernah merasa terganggu jika tidur dengan tempat tidur system bunk bed?



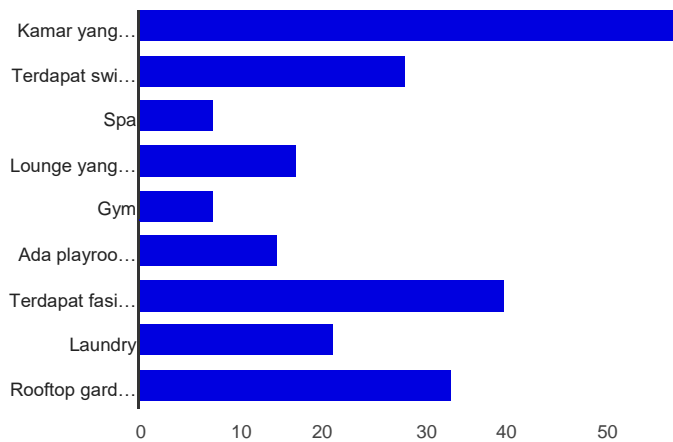
Pernah 44 57.9% Tidak pernah 32 42.1%

27. Fasilitas apa yang paling anda sukai dari hostel / hotel backpacker?



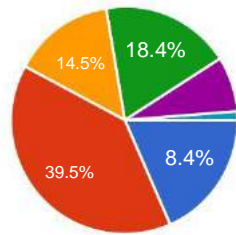
Lounge yang besar	21	28%
Terdapat kitchen untuk memasak sendiri	19	25.3%
Kamar tidur dengan sistem bunk bed	6	8%
Play games area	2	2.7%
Colokan dalam kamar yang memadai	24	32%
Other	3	4%

28. Jika ada sebuah hotel backpacker baru (yang akan di desain lebih baik), fasilitas apa saja yang saya inginkan selain dari harga yang murah?



Kamar yang bersih dan nyaman	59	77.6%
Terdapat swimming pool	29	38.2%
Spa	8	10.5%
Lounge yang besar dan nyaman	17	22.4%
Gym	8	10.5%
Ada playroom area (billiard table, nintendo, foosball table, ping pong table)	15	19.7%
Terdapat fasilitas dapur (supaya bisa masak makanan sendiri)	40	52.6%
Laundry	21	27.6%
Rooftop garden (bisa dipakai untuk BBQ party)	34	44.7%

29. Fasilitas yang penting di dalam kamar (disebuah hotel backpacker adalah)?



Colokan yang banyak (untuk charge gadget)	14	18.4%
Tempat tidur yang nyaman	30	39.5%
Suasana ruangan	11	14.5%
High speed WiFi	14	18.4%
Terdapat storage room yang memadai	6	7.9%
Other	1	1.3%

LOUNGE 1



LOUNGE 2



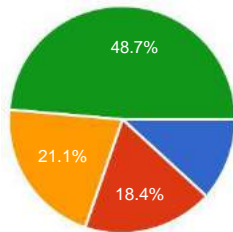
LOUNGE 3



LOUNGE 4



30. Dari ke 5 gambar diatas, manakah yang paling anda sukai?



Lounge 1	9	11.8%
Lounge 2	14	18.4%
Lounge 3	16	21.1%
Lounge 4	37	48.7%

Play Room 1



Play Room 2



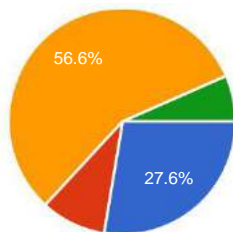
Play Room 3



Play Room 4



31. Dari ke 5 gambar diatas, manakah yang paling anda sukai?

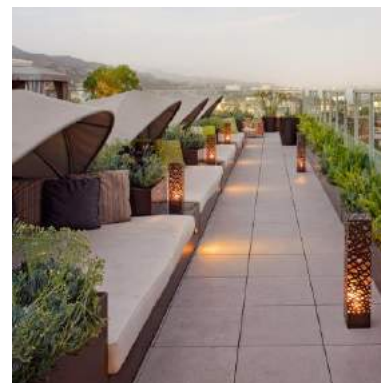


Playing Room 1	21	27.6%
Playing Room 2	7	9.2%
Playing Room 3	43	56.6%
Playing Room 4	5	6.6%

Rooftop Garden 1



Rooftop Garden 2



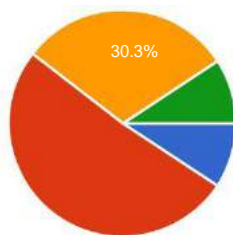
Rooftop Garden 3



Rooftop Garden 4



32. Dari ke 5 gambar diatas, manakah yang paling anda sukai?



Rooftop Garden 1	7	9.2%
Rooftop Garden 2	39	51.3%
Rooftop Garden 3	23	30.3%
Rooftop Garden 4	7	9.2%

Room 1



Room 2



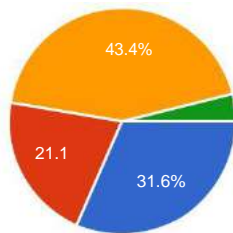
Room 3



Room 4



33. Dari ke 5 gambar diatas, manakah yang paling anda sukai?



Room 1	24	31.6%
Room 2	16	21.1%
Room 3	33	43.4%
Room 4	3	3.9%

LAMPIRAN
RENCANA ANGGARAN BIAYA
KURSI BEAN BAG

NO	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME	SAT	HARGA SATUAN (Rp.)	TOTAL JUMLAH HARGA (Rp.)
1	2	3	4	5	6=5X3
I.	Pembuatan Bean Bag				
1	Butiran Styrofoam 4kg	4,00	kg	59.000,-	236.000,-
2	Kain Suede	4,00	m	32.000,-	128.000,-
3	Resleting	2,00	m	24.000,-	48.000,-
4	Kain Furing	4,00	unit	13.500,-	54.000,-
5	Jasa Jahit	1,00	unit	50.000,-	50.000,-
	JUMLAH - I				516.000,-
	TOTAL RENCANA ANGGARAN FURNITURE – KURSI BEAN BAG				516.000,-

LAMPIRAN
RENCANA ANGGARAN BIAYA
KAMAR TIPE 12 BED – HOTEL BACKPACKER GRAND SUMATERA

NO	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME	SAT	HARGA SATUAN (Rp.)	TOTAL JUMLAH HARGA (Rp.)
1	2	3	4	5	6=5X3
I.	(PEKERJAAN PINTU) x 3 UNIT				
1	Pek kusen pintu	1,00	unit	2.750.000,-	2.750.000,-
2	Pek daun pintu 80x210x4cm	1,00	unit	2.160.000,-	2.160.000,-
3	Handle	1,00	unit	350.000,-	350.000,-
4	Engsel	2,00	unit	150.000,-	300.000,-
5	Finishing Kusen dan Pintu	1,00	unit	862.000,-	862.000,-
	JUMLAH - I				6.422.000,-
II.	PEKERJAAN DINDING DAN PLAFON				
1	Cat dinding (Dulux Catylac - Putih Salju 44856)	106,8	m ²	40.000,-	4.272.000,-
2	Cat plafon (Dulux Catylac - Putih 888 44855)	75,41	m ²	60.000,-	4.524.600,-
3	Sewa Scaffolding	1,00	bulan	260.000,-	260.000,-
	JUMLAH - II				9.056.600,-
III.	PEKERJAAN FURNITURE AREA BED				
1	Capsule Bed 210x95x300cm	6,00	unit	3.969.000,-	23.814.000,-
2	Jasa Floating table 100x40cm	1,00	unit	199.000,-	199.000,-
3	Jasa lemari pakaian 100x67x210cm	6,00	unit	2.675.000,-	16.050.000,-
4	Keranjang Sampah – KNOOD	2,00	unit	179.000,-	179.000,-
	JUMLAH - III				40.063.000,-
IV.	PEKERJAAN FURNITURE AREA DUDUK				
1	Bean Bag	4,00	unit	516.000,-	2.064.000,-
3	Round Coffee Table - Kragsta	1,00	unit	1.999.000,-	1.999.000,-
4	Cellular Blind - HOPPVALS	1,00	unit	599.000,-	599.000,-
5	Decorative Table Plant	2,00	unit	365.000,-	930.000,-

6	Decorative Plant - Kaktus	9,00	unit	20.000,-	180.000,-
	JUMLAH - IV				5.772.000,-
V.	PEKERJAAN MURAL DINDING				
1	Pengerjaan Mural Segitiga Scandinavian	13,2	m ²	100.000,-	1.320.000,-
2	Pengerjaan Mural Batik Kawung	5,1	m ²	150.000,-	765.000,-
	JUMLAH - V				2.085.000,-
VI.	PEKERJAAN LANTAI AREA BED, AREA DUDUK, DAN AREA LOCKER				
1	Lantai Vinyl Responsive Boxwood RW-701	38.31	m ²	90.000,-	3.447.900,-
2	Lem Alca Aibon	23,00	700gr	49.000,-	1.127.000,-
	JUMLAH - VI				4.574.900,-
VII.	(PEKERJAAN LANTAI KAMAR MANDI) x 2 UNIT				
1	Keramik Lantai Roman Honey-Tile 10x10 (Putih Glossy)	8.01	m ²	39.500,-	316.000,-
2.	Keramik KITA White 10x20cm	19.05	m ²	110.000,-	2.095.500,-
2	Portlan semen	122,1	Kg	1.500,-	183.150,-
3	Pasir pasang	0,6	m ³	125.000,-	75.000,-
4	Semen warna	18,00	Kg	11.250,-	202.500,-
	JUMLAH - VII				2.872.150,-
VIII.	(PEKERJAAN UTILITAS KAMAR MANDI) x 2 UNITSS				
1	Wastafel (TOTO L652D)	1,00	unit	697.000,-	697.000,-
2	Water Closet Duduk (TOTO CW421J/SW420JP)	1,00	unit	2.850.000,-	2.850.000,-
3	Rain Shower Set (TOTO Fiore TX474SFMBR)	1,00	unit	2.720.000,-	2.720.000,-
4	Shower Box (Kaca Tempered 6 mm)	1.9	m ²	210.000,-	399.000,-
5	Gantungan Baju – GRUNDTAL	2,00	unit	79.900,-	159.800,-
6	Toilet Roll Holder – SVARTSJON	1,00	unit	49.900,-	49.900,-
7	Keranjang Sampah - KNODD	1,00	unit	179.000,-	179.000,-
	JUMLAH - VIII				7.165.000,-
IX.	PEKERJAAN PEMASANGAN TITIK LAMPU				
1	Downlight LED 7W	9,00	titik	50,000,-	350.000,-
2	Downlight LED 15W (WC&Kamar Mandi)	2,00	titik	50,000,-	100.000,-
	JUMLAH - IX				450.000,-

X.	PEKERJAAN PEMASANGAN TITIK SAKLAR DAN LISTRIK				
1	Panasonic Deluxe Inverter AC SPLIT PANASONIC CS-PC24NKP - 2,5 PK	3,00	unit	7.400.000,-	22.200.000,-
3	Jasa Pasang Instalasi AC	3,00	Unit	300.000,-	900.000,-
4	Instalasi saklar	9,00	titik	30.000,-	270.000,-
	JUMLAH - X				23.070.000,-
	TOTAL RENCANA ANGGARAN				101.530.650,-



BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Dalam perancangan Redesain Interior Hotel Grand Sumatera Sebagai Hotel Backpacker Dengan Konsep Nuansa Indonesia dan Eco Green Living yang mewadahi kreatifitas, seni dan jiwa dari anak muda yang menyukai traveling sebagai target pasar, maka diambil kesimpulan diantaranya :

- Hotel Grand Sumatera belum menjadi pilihan wisatawan baik domestik maupun internasional sehingga perlunya *corporate* yang jelas dan *signage* pada area resepsionis sehingga *corporate* Hotel Grand Sumatera lebih mudah diingat oleh konsumen.
- Merancang kembali layout dari Hotel Grand Sumatera sesuai dengan kebutuhan sebagai Hotel Backpacker sehingga didapatkan hasil layout yang maksimal dan efisien bagi konsumen dan juga pemilik hotel.
- Memperbaiki sirkulasi udara dan alur dari Hotel Grand Sumatera ini sehingga didapatkan penghawaan ruangan yang maksimal serta kenyamanan bagi para konsumen Hotel Grand Sumatera.
- Hadirnya konsep baru sebuah hotel sebagai hotel backpacker atau hostel pada Hotel Grand Sumatera ini memberikan salah satu alternatif baru bagi penggemar traveling yang ingin mencari akomodasi hotel dengan harga yang relatif murah dan fasilitas yang bagus dan nyaman.

7.2. Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan perancangan Redesain Interior Hotel Grand Sumatera Sebagai Hotel Backpacker Dengan Konsep Nuansa Indonesia dan Eco Green Living adalah sebagai berikut :

- Berbagai teknis penerapan yang perlu diperhatikan berhubungan dengan konsep hotel backpacker harus lebih diperhatikan dari alur dan sirkulasi ruangan sehingga didapatkan penghawaan yang maksimal.



- Penerapan layout yang lebih baik dan harus lebih memperhatikan kembali sirkulasi lebih baik lagi.
- *Corporate* hotel lebih dimaksimalkan sehingga akan lebih mudah diingat oleh konsumen.



DAFTAR PUSTAKA

- Lundberg, Donald E. (1994). *The Hotel and Restaurant Business (6th ed.)*. New York: John Wiley & Sons.
- Reulecke, Jürgen, Stambolis, Barbara. (2009). *History of Hostels*. Essen: Klartext.
- Collison, Robert (1964). *Encyclopedias: Their History throughout the Ages*. New York: Hafner.
- Kobayashi, Shigenobu. 1987. *Book of Colors: Matching Colors, Combining Colors, Color Designing, Color Decorating*. Japan : Kodansha International
- Lawson, Fred. (1976). *Hotels, Motels And Condominiums: Design, Planning And Maintenance*, hal. 27
- Budget Hotel UK*, 2007. London : Tri Hospitality Consulting In Association With BDRC Digital Document
- Rumekso, SE, *Housekeeping Hotel*, 2001, hal. 32
- Marpaung. (1990). hal. 39
- Atmajaya, Brata H. (1994). *Kamus Umum*.
- URL : <https://teknikfisika.wordpress.com/fisika-bangunan/>, diakses pada 20 Februari 2016
- URL : <http://kadekarini.com>, *M Boutique Hostel, Penginapan Backpacker ala Capsule di Seminyak Bali* oleh Kadek Arini, diakses pada 3 Maret 2016
- URL : <http://www.desaindesainrumah.com>, diakses pada 6 Maret 2016
- URL : <http://www.smashingmagazine.com>, diakses pada 6 Maret 2016
- URL : <http://jakarta-backpackers-hostel.com/>, diakses pada 18 April 2016
- URL : <http://www.eduhostels.com/>, diakses pada 19 April 2016
- URL : www.pinterest.com, diakses pada Maret-Juni 2016
- URL : <https://id.wikipedia.org/wiki/Hotel>, diakses pada 5 Maret 2016
- URL : www.piecehostel.com, diakses pada Januari-Juni 2016
- URL : www.houzz.com, diakses pada Maret-Juni 2016
- URL : <http://jurnal-s1.fsrđ.itb.ac.id/>, diakses pada 29 Mei 2016



(halaman ini sengaja dikosongkan)

BIODATA PENULIS



Hana Lamria Benedicta lahir di Jakarta pada 20 April 1994. Putri kedua dari Bapak Sahat Nainggolan ini banyak memiliki hobi, diantaranya fotografi dan *traveling*. Penulis telah menempuh pendidikan formal di SD Santa Maria Jakarta, SMP Santo Yosef Surabaya, dan SMA Santo Carolus Surabaya. Penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi yaitu di Jurusan Desain

Interior ITS melalui jalur undangan. Semasa perkuliahan, penulis aktif mengikuti organisasi dan kepanitiaan baik di dalam atau diluar perkuliahan. Berikut adalah daftar organisasi yang pernah diikuti oleh penulis di lingkungan universitas yaitu sebagai Staf Departemen Kerohanian HIMA IDE Phoenix periode Juni 2013- Juli 2014, Staf Departemen Kesejahteraan Masyarakat HIMA Desain Interior periode Januari 2014 – Juli 2014, Staf Departemen PSDM HMDI Andromeda periode Juni 2014 – Juni 2015. Kepanitiaan yang pernah penulis ikuti adalah sebagai Sie Dokumentasi pada acara 1001 IDE “Nusantara Swarnadipa”, *Liason Officer* pada acara IDE ART 2013 “*When Design Meet Dreams*”, *Liason Officer* “Bincang Santai IDEART 2015”, *Liason Officer* IDEART 2015 “*Let Design Build The Future*”, dan *Liason Officer* SPASIAL ENCONTURA 2016 oleh Desain Interior ITS. Sedangkan, penulis juga aktif mengikuti organisasi dan kepanitiaan di luar kampus. Berikut adalah daftar kepanitiaan yang penulis ikuti di luar kampus yaitu sebagai *Volunteer Liason Officer* Localfest.co.id 5.1 Surabaya, *Hometown Project “Drink Water Project”* oleh AIESEC Surabaya. Untuk berdiskusi lebih lanjut mengenai tugas akhir, dapat menghubungi penulis melalui

Email : hanabenedicta@gmail.com