Jurnal Serina Sosial Humaniora
Vol. 2, No. 1, Februari 2024 hlm: 25-32 ISSN-L 2987-1506 (Versi Elektronik)

# PENERAPAN KONSEP '*THE HEART OF SANTIKA*' PADA DESAIN INTERIOR HOTEL SANTIKA PREMIERE

**Tanniya Caroline[1] & Hartini Laswandi[2]**

[1]Program Studi Sarjana Desain Interior, Universitas Tarumanagara, Jakarta
*Email: tanniya.615190001@stu.untar.ac.id*
[2]Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
*Email: hartini@fsrd.untar.co.id*

***ABSTRACT***

*As the nation's capital, Jakarta has an important role and position in economic, regional, national and business activities in Indonesia. The people of Jakarta need a vacation spot to unwind from work and the hustle and bustle. Hotel managers need to think more forward to implement hotels that are based on the latest innovation and technology in order to survive, for example by implementing a touchless system. Hotel Santika Premiere is a business hotel which aims to be the main choice for the business community in Jakarta by providing accommodation services, food and drink, complete facilities that support the business activities of its guests while traveling. The method used in this research is a design method with descriptive analysis. The implementation of the theme "Heart Santika" is combined with the use of patterns depicting Jakarta Development. The choice of colors, use of light, and equipment will suit the needs of the space. The form is dynamic, where Jakarta is a city that is always facing change and development. Ultimately, this development will direct the Santika Premiere Hotel to a better change, a hotel that provides comfort, cleanliness and health for visitor activities. So that the Santika Premiere Hotel meets the standards of good, unique and memorable service for hotel guests. This research recommended for interior designers, architects and interior design course students.*

***Keywords:*** *interior design, hotel santika premiere, innovation, santika's heart*

**ABSTRAK**

Sebagai ibukota negara, Jakarta memiliki peran dan kedudukan penting dalam kegiatan ekonomi, regional, nasional, dan bisnis di Indonesia. Masyarakat Jakarta memerlukan tempat berlibur untuk melepas penat dari pekerjaan maupun hiruk pikuk. Pengelola hotel perlu untuk berpikir selangkah lebih maju untuk menerapkan hotel yang berbasis pada inovasi dan teknologi terbaru agar dapat bertahan, misalnya dengan penerapan sistem *touchless*. Hotel Santika Premiere merupakan hotel bisnis yang bertujuan untuk menjadi pilihan utama bagi masyarakat bisnis di Jakarta. Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa metode perancangan dengan analisis deskriptif. Pengembangan tema "*The Heart of* Santika" implementasinya dipadukan dengan penggunaan pola yang menggambarkan kebudayaan Jakarta. Pemilihan warna, cahaya, dan fixture akan menyesuaikan kebutuhan ruang. Bentuk dinamis, dimana Jakarta merupakan kota selalu menghadapi perubahan dan perkembangan. Pada akhirnya, pengembangan ini akan mengarahkan Hotel Santika Premiere ke perubahan lebih baik, hotel yang menyediakan kenyamanan, kebersihan, dan kesehatan bagi aktivitas pengunjung. Sehingga Hotel Santika Premiere memenuhi standar pelayanan yang baik, unik, dan berkesan bagi tamu hotel. Penelitian ini direkomendasikan untuk desainer interior, arsitek dan mahasiswa yang menempuh mata kuliah desain interior.

**Kata Kunci:** desain interior, hotel santika premiere, inovasi; the heart of santika

## 1. PENDAHULUAN

Jakarta sebagai Ibukota Negara dan menjadi pusat dari kegiatan ekonomi regional, nasional, dan bisnis. Pada tahun 2017, bidang pariwisata memberikan kontribusi dalam pertumbuhan ekonomi negara sebesar 6,38% melalui sektor akomodasi dan makan-minum. Sedangkan, dari sisi penyerapan kerja, industri seperti perdagangan, perhotelan, dan restoran merupakan sektor yang menyerap tenaga kerja paling besar. (Wahyuni & Nuraeni, 2023) Salah satu jenis hotel yang familier di Jakarta adalah hotel bisnis. Pada umumnya, hotel bisnis mengolah sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makan- minum, fasilitas lengkap yang mendukung kegiatan bisnis tamunya. Fasilitas yang umumnya dijumpai di hotel adalah *guest rooms,* restoran, ruang rapat, *gym*, *ballroom* (untuk kepentingan perayaan dan seminar). Hotel bisnis dikelola secara komersial dan memenuhi standar yang ditentukan sebelumnya. Hotel

dirancang untuk memberikan pelayanan yang baik, unik, dan berkesan bagi tamu hotel. Selain itu, keberadaan hotel seharusnya dilengkapi oleh fasilitas-fasilitas yang menunjang kegiatan MICE *(Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition)* sehingga hotel dapat menjadi salah satu akomodasi yang menyediakan *leisure* dan *business*. Banyak hotel yang tidak mampu beroperasi akibat kemunduran yang dialami setelah pandemi. Hal tersebut membuat para pengelola hotel melakukan upaya diversifikasi pada sistem hotel, salah satunya menerapkan inovasi baru supaya hotel mampu bangkit lagi (Mubarok & Herdiansyah, 2023).

Area *Lobby* salah satu area yang menggunakan teknologi karena *Lobby & Lounge* merupakan area utama di dalam hotel. *Lobby* merupakan tempat berada pada bagian depan hotel *(Front of House)* yang berhubungan langsung dengan tamu dan fasilitas umum. *Lobby* hotel menjadi pusat, penghubung, sekaligus jantung dari segala aktivitas yang berlangsung di hotel. *Lobby* berfungsi untuk membina hubungan baik antara masyarakat umum dengan instansi (lembaga) hotel. (Hananto, 2023) Pada *Lobby* hotel terdapat meja dan kursi yang dilengkapi dengan *public relation,* ruang duduk, dan ruang tunggu. *Lobby* hotel merupakan bagian vital yang berfungsi sebagai area pelayanan dan penerimaan tamu yang mendukung adanya interaksi antara individu dengan sosial. (Rahman & Jamaludin, 2022) Konsep desain interior yang baik akan membuat penggunanya merasakan keamanan, kenyamanan, dan produktif. Desain yang berhasil akan membuat suatu ruang terasa nyaman baik secara fisik maupun psikologis penggunanya. Sedangkan kenyamanan membuat para pengguna ruang berada dalam keadaan puas dengan konsep interior yang baru dan berbeda. (Anwar, et al. 2022) Objek pengembangan merupakan Hotel Santika Premiere di Jl. Hayam Wuruk No.125, Jakarta Barat, sebagai salah satu hotel berbintang empat di Jakarta, khususnya area *Lobby* dan *Lounge* seluas ± 134.7 m2 yang digunakan mendukung aktivitas pengguna (tamu dan staf pekerja), seperti memperoleh informasi, transaksi, dan area menunggu. Perancangan ini juga bertujuan untuk menghasilkan rancangan *Lobby* dan *Lounge* yang nyaman sehingga menjadi nilai tambah *(feedback)* bagi masyarakat dalam preferensi hotel. Pengembangan merupakan rencana perwujudan hotel yang nyaman bagi pengunjung, peningkatan kelas, dan pembaruan tema interior mengarahkan inovasi *(smarthotel)* era pasca pandemi.

Hotel bisnis mengolah sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makan-minum, fasilitas lengkap yang mendukung kegiatan bisnis tamunya. Hotel Santika Premier sebagai hotel bisnis perlu memberikan pelayanan yang baik, unik, dan berkesan bagi tamu hotel. Fasilitas hotel bisnis seharusnya dilengkapi untuk menunjang kegiatan MICE *(Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition)* sehingga hotel dapat menjadi salah satu akomodasi yang menyediakan *leisure* dan *business*. Bagaimana konsep desain interior yang baik sehingga penggunanya merasakan aman, nyaman, dan produktif. Bagaimana desain interior hotel bisnis agar berhasil membuat ruang terasa nyaman secara fisik maupun psikologis penggunanya. Kenyamanan membuat para pengguna ruang berada dalam keadaan puas dengan konsep interior yang baru dan berbeda.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menganalisis aktivitas, persyaratan, dan kebutuhan fasilitas di *Lobby* dan *Lounge,* konsep *smarthotel* beserta teknologi inovasi yang dapat diterapkan pada *Lobby* dan *Lounge* Hotel Santika Premiere. Metode penelitian secara deskriptif kualitatif. Tahap perancangan interior menggunakan metode yang diadaptasi dari teori Kilmer dan Kilmer (2014). Metode meliputi tahap analisis *(programming)* dan tahap sintesis *(designing),* yang dapat dijabarkan sebagai berikut: (a) *commit (accept the problem),* merupakan tahap pertama dan awal didalam proses perancangan *(programming)*; (b) *state (define the problem),* merupakan tahap penetapan

 https://doi.org/10.24912/jssh.v2i1.31392

masalah yang akan berdampak pada solusi akhir; (c) *collect (gathering facts),* penulis mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan teknologi, hotel, dan *smarthotel,* seperti data literatur (buku, *website* resmi, berita, jurnal, dan prosiding); (d) *analyze,* Kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis citra/tema, pengguna, kebutuhan ruang. Kegiatan analisis dari kondisi eksisting bangunan hotel (tapak); (e) *ideate* (ideasi), pada tahap ini dirumuskan *programming* sebagai hasil analisis, kemudian menjadi konsep desain. *Output* dari ideasi adalah sketsa ide desain yang sesuai dengan konsep *"The Heart of Santika"*; (f) *choose,* pada tahap ini dipilih salah alternatif desain yang sudah dimatangkan atas pertimbangan kriteria (tema/citra, matriks, hubungan kedekatan ruang, *zoning, blocking, layout*) dan tujuan masalah (penerapan teknologi melalui interior); dan (g) *implement,* desain pengembangan berupa *shop drawing*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Lobby* dan *Lounge* hotel merupakan area yang mempunyai kedudukan sebagai sebuah kesatuan dalam lingkungan kegiatan di hotel. (Altan & Gürdallı, 2024) Seluruh kegiatan yang dilakukan di *Lobby* dan *Lounge* disusun dan diorganisasi sesuai dengan kegiatan yang berlangsung, sirkulasi pada area ini dirancang agar mencapai keamanan dan kenyamanan. Area *Lobby* dan *Lounge* menjadi wadah berbagai kegiatan, seperti ruang membaca, menunggu, interaksi, penyambutan, sirkulasi, pertukaran informasi, dan area kerja staf *Front Office*. Berikut ini hasil analisis aktivitas, fasilitas, dan persyaratan dasar yang harus dipenuhi dalam merancang area *Lobby* dan *Lounge* hotel, pada tabel 1.

**Tabel 1**
*Analisis Pengguna dan Aktivitas pada Area Lobby & Lounge*

| Pengguna | Aktivitas |
|---|---|
| Tamu Hotel | Mengurus reservasi |
| | Menanyakan informasi |
| | Melakukan transaksi/pembayaran |
| | Menunggu proses pembayaran |
| *Front Office Staff* | Melayani reservasi |
| | Melayani transaksi |
| | Memberikan informasi yang dibutuhkan oleh tamu hotel |

Adapula besaran ruang yang dibutuhkan sebagai standar area *Lobby* dan *Lounge* sesuai analisis kebutuhan, terlihat pada tabel 2.

**Tabel 2**
*Besaran Ruang Minimal untuk Area Lobby dan Lounge*

| Nama Area | Luas Area ($m^2$) |
|---|---|
| Resepsionis | 6,25 |
| Area duduk (ruang tunggu) | 58,5 |
| Total besaran ruang (dengan sirkulasi 60%) | 103,6 |

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam *Lobby* dan *Lounge* sesuai dengan Keputusan Dirjen Pariwisata No.14 Tahun 1988, seperti: (a) luas ukuran *Lobby* minimal 100 $m^2$ dan disesuaikan dengan jumlah kamar yang ada di hotel tersebut; (b) sirkulasi dibuat tanpa hambatan perabotan maupun kolom dengan minimal lebar adalah 2,125 m dengan asumsi dapat dilalui dua kereta barang berlawanan; (c) tanda dan arah dapat dibuat terpasang di dinding, langit-langit maupun berdiri sendiri. Letaknya tidak boleh lebih dari 30˚ pandangan horizontal manusia; (d) area resepsionis memiliki lebar area minimal 1,25 m sedangkan panjangnya antara 60-75 cm dan pada bagian depan meja tidak boleh terhalang kolom; dan (e) area *Lounge* merupakan

tempat/daerah duduk tamu, luas yang direkomendasikan adalah 10% dari luas *Lobby* (Keputusan Dirjen Pariwisata, 1988).

**Keputusan desain *lobby* dan *lounge***

Karakteristik citra/*image* yang sesuai dengan Hotel Santika Premiere adalah dinamis, natural, otentik, profesional, berinovasi, universal, berbudaya, dan mengedepankan efektivitas dan efisiensi dari penggunanya. Tema *"The Heart of Santika"* dengan gaya modern kontemporer dengan sentuhan *tropical* tepat untuk perancangan interior Hotel Santika Premiere. Arti dari tema *"The Heart of Santika"* sendiri berarti Hotel Santika Premiere yang didasari pada visi, misi, dan identitas Hotel Santika Premiere. Inti dari perancangan interior ini adalah memberikan warna-warna baru yang beragam *(versatile)* kepada Hotel Santika Premiere, secara khusus pada area *Lobby* dan *Lounge,* dengan maksud menarik masyarakat untuk mengalami pelayanan dan kualitas hotel. Tema *"The Heart of Santika"* akan dikolaborasikan dengan inovasi furniture custom yang menggunakan material ramah lingkungan, seperti kayu jati belanda, rotan, bambu serta dekorasi tanaman tahan dalam interior. Konsep furniture *the hart* terlihat pada gambar 2.

**Gambar 2**

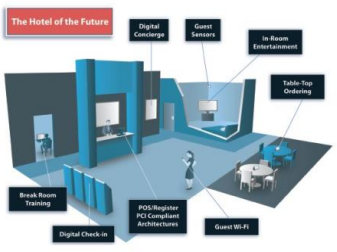
*Skema Furniture Area Lobby dan Lounge*

*Penerapan Smarthotel*

Inovasi merupakan cara-cara baru memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada ke dalam suatu produk maupun proses produksi. Di dalam dunia perhotelan dikenal dengan istilah *smarthotel,* yang berarti suatu tren hotel dalam mengakomodasi permintaan pasar pada saat ini. Pada mulanya, konsep *smarthotel* hanya diterapkan pada kamar hotel sebagai prioritas utamanya. Namun, pada saat ini teknologi dapat diaplikasikan di tempat umum *(public space)* di hotel sehingga semua orang dapat mengalami dan merasakan esensi dari *smarthotel,* misalnya pada area *Lobby,* meja resepsionis, restoran dan *bar, WiFi* yang berkecepatan tinggi yang tersedia di seluruh ruangan hotel. Tujuannya agar semua pengguna hotel dapat melakukan segala aktivitas mereka dengan optimal, tamu dapat melakukan *check-in* dan *checkout* secara otomatis, pemesanan makanan dan minuman secara digital (Sulistiawan et al., 2023).

**Gambar 3**

*Penerapan Teknologi Smarthotel*

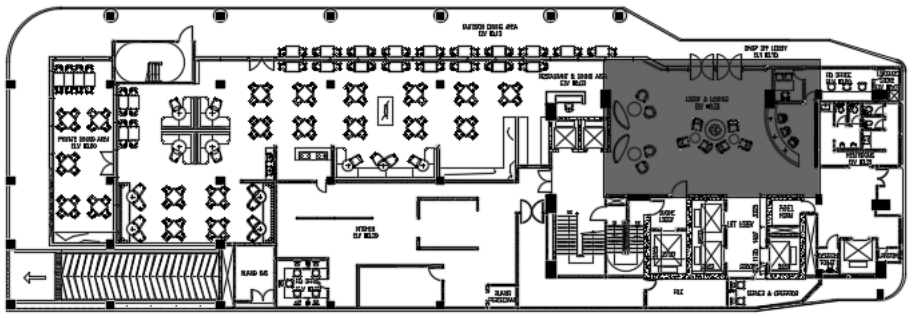




https://doi.org/10.24912/jssh.v2i1.31392

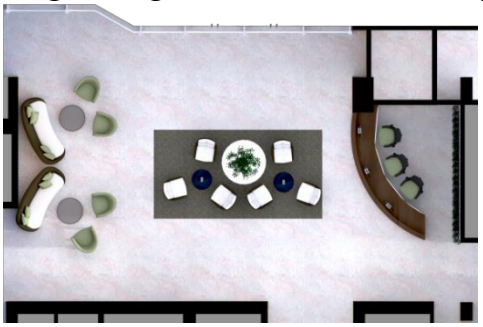
Konsep layout hotel Santika melalui *space planning* di lantai dasar adalah *open space*, terdiri dari zona *front of the house*. Tamu hotel akses masuk dari entrance langsung ketemu resepsionis untuk berbagai informasi yang diperlukan. Tamu kemudian bisa nunggu di sofa duduk area lobby lounge. Tamu juga bisa langsung masuk kamar jika tidak ada pertanyaan. Layout lantai dasar hotel Santika bisa dilihat pada gambar 4. Konsep *open plan* sesuai citra*"The Heart of Santika"* dikembangkan dengan selalu terbuka berbagai pertanyaan dari tamu baik tamu menginap atau member hotel.

**Gambar 4**
*Pengembangan Denah Lantai Dasar Hotel Santika*



Area *Lobby* dan *Lounge* terlihat pada gambar 5 menerapkan jenis *layout* tipe *open plan,* dimana terdapat pembatas antara area ini dengan area lainnya di Hotel Santika Premiere untuk menciptakan sirkulasi yang nyaman bagi para pengguna ruang. Konsep *open plan* ini mendukung kesan ruang yang luas, serta mempermudah interaksi dan aktivitas para penggunanya.

**Gambar 5**
*Pengembangan Denah Furnitur Lobby dan Lounge*



Pada perancangan *Lobby* dan *Lounge* Hotel Santika Premiere, elemen lantai menggunakan perpaduan material granit dan karpet. Adapula elemen dinding menggunakan panel kayu *finishing* HPL cokelat dan *onyx.* Resepsionis diberikan *backdrop* dari tanaman interior *(vertical garden)* sebagai elemen dekorasi memperkuat kesan alami dan *tropical.* Pada dinding dekat pintu masuk, terdapat *LED screen* membantu tamu hotel dalam proses *digital check-in* secara mandiri sekaligus pengaplikasian konsep *smarthotel* seperti pada Gambar 6. Langit-langit atau plafon menggunakan *gypsum* rangka metal berbentuk lingkaran berbahan panel kayu *finishing* cat semprot. Plafon dengan titik lampu *(indirect lighting)* berupa *pendant lamp* menjadi aksen dan *focal point* ruang. *Lobby* dan *Lounge* menggunakan dinding kaca sebagai jalan masuknya cahaya matahari pada pagi dan siang hari. Lampu menjadi sumber penerangan area *Lobby* dan *Lounge* malam hari.

**Gambar 6**
*Pengembangan Interior Lobby dan Lounge*

Area *Lobby* dan *Lounge* dikembangkan meja dan kursi resepsionis mudah terlihat tamu, meja *console*, *coffee table,* sofa, dan *armchair* diterapkan material ramah lingkungan di antaranya kayu jatu belanda, HPL, rotan dan kain selaras interior eksisting Hotel Santika Premiere. Gambar 7**,** terdapat *power outlet* tertanam pada *coffee table* (meja yang berada di bagian tengah area *Lobby* dan *Lounge*) agar tamu hotel dapat mengisi daya ponsel atau *gadget* sebagai pengembangan konsep *smarthotel*.

**Gambar 7**
*Pengembangan Interior Lobby dan Lounge*

**Gambar 8**
*Aksonometri Lobby dan Lounge*

Secara keseluruhan penggunaan material pada elemen furnitur pada area *Lobby* dan *Lounge* masih erat dengan konsep *smarthotel.* Seluruh elemen interior, baik pengolahan lantai, dinding, langit-langit, maupun furnitur, menyesuaikan citra dan entitas Hotel Santika Premiere, yaitu gaya modern kontemporer dengan sentuhan *tropical* bertema *"The Heart of Santika"*. Axonometri *Lobby* dan *Lounge* terlihat di gambar 8.

 https://doi.org/10.24912/jssh.v2i1.31392

Hotel Santika Premiere memenuhi konsep *"The Heart of Santika"* bergaya modern kontemporer dipadukan dengan unsur *smarthotel*. Konsep elemen pembentuk ruang *Lobby* dan *Lounge* mengusung gaya modern kontemporer dengan sentuhan *tropical* memanfaatkan material lokal dan mudah didapat untuk mengintegrasikan elemen interior, meningkatkan fungsi ruang dengan memperhatikan keamanan, kenyamanan, efektifitas, dan efisiensi. Interior *Lobby* dan *Lounge* Hotel Santika Premiere sudah menerapkan konsep *"The Heart of Santika"* sesuai karakteristik citra sekaligus memenuhi tujuan pengembangan desain interior yang meliputi aspek teknologi (fungsi) dan estetika, diimplementasikan pada elemen interior serta pendukungnya (lantai, dinding, langit-langit, dan furnitur). Pengembangan teknologi *LED screen* untuk mempermudah proses *check-in* dan *checkout, power outlet* pada *coffee table* membantu mengoptimalkan fungsi furnitur.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan perancangan yang dilakukan, perancangan interior *Lobby* dan *Lounge* Hotel Santika Premiere memenuhi konsep *"The Heart of Santika"* bergaya modern kontemporer yang dipadukan dengan unsur *smarthotel*. Adanya penggunaan *LED screen* untuk mempermudah proses *check-in* dan *checkout* serta *power outlet* pada *coffee table* membantu mengoptimalkan fungsi furnitur. Selain itu, pada konsep elemen pembentuk area *Lobby* dan *Lounge* mengusung gaya modern kontemporer dengan sentuhan *tropical* memanfaatkan material-material lokal dan mudah didapat untuk mengintegrasikan elemen interior yang ada untuk meningkatkan fungsi ruang dengan memperhatikan keamanan, kenyamanan, efektifitas, dan efisiensi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa interior *Lobby* dan *Lounge* pada Hotel Santika Premiere sudah menerapkan konsep *"The Heart of Santika"* yang sesuai dengan karakteristik citra sekaligus memenuhi tujuan perancangan yang meliputi aspek teknologi (fungsi) dan estetika, yang diimplementasikan pada elemen interior serta pendukungnya (lantai, dinding, langit-langit, dan furnitur).

Terdapat kelebihan dari pengembangan desain interior ini, yaitu hasil analisis, paparan, dan penyajian data yang sistematis dan runtut sehingga pembahasan objek perancangan jelas. Namun, kelemahannya adalah belum dilakukannya observasi lebih mendalam mengenai teknologi dalam skala yang lebih besar (konsep *smarthotel* yang lebih banyak dioptimalkan pada pengolahan elemen interior lantai, dinding, dan langit-langit). Penulis berharap pengembangan desain interior bisa mendapatkan data dari lapangan dan literatur yang lebih lengkap serta menggunakan studi kasus pada objek perancangan berikutnya.

**Ucapan Terima Kasih** (*Acknowledgement*)
Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Universitas Tarumanagara, atas semua dukungan dan suport sampai terselesaikannya penelitian ini.

## REFERENSI

Altan, H., & Gürdallı, H. (2024). Conceptual Approaches in Contemporary Hotel Interiors in Northern Cyprus: Ornamentation and Representation. *Buildings*, *14*(3), 804. https://doi.org/10.3390/buildings14030804.

Anwar, I., Dwiyanto, S., & Purnomo, S. S. (2021). Penerapan gaya indis pada perancangan interior lounge & bar the hermitage, a tribute portfolio hotel, jakarta. *Jurnal Visual*, *17*(1), 40-49. https://doi.org/10.24912/jurnal.v17i1.17396.

Hananto, K. (2023). Persepsi tamu terhadap penggunaan teknologi di hotel-hotel Yogyakarta menuju pariwisata cerdas. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, *3*(3), 328-339. https://doi.org/10.37329/metta.v3i3.2804.

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing interior* (2 ed.). John Wiley & Sons Inc.

Keputusan Dirjen Pariwisata No.14 Tahun 1988.

Mubarok, M. S., & Herdiansyah, M. I. (2023). Implementasi cloud computing amazon web services (aws) pada web reservasi kamar hotel. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, *4*(2), 698-708. https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1212.

Rahman, M. A., & Jamaludin, J. (2022). Penerapan motif batik jawa barat berbasis teknologi sebagai elemen estetis pada perancangan interior lobby grand pasundan convention hotel. *REKAJIVA Jurnal Desain Interior*, *1*(2), 68-80. https://doi.org/10.24912/jurnal.v17i1.17396.

Sulistiawan, A. P., Nafila, Q. F., Rachmawaty, J. D., Baihaqi, F., & Nurbaya, S. S. (2023). Expression of outdoor and indoor spaces in Indonesian menggugat buildings from the aspect of the application of sustainable materials. *Jurnal Arsitektur Archicentre*, *6*(2), 29-44.

Wahyuni, S., & Nuraeni, Y. (2023). Perencanaan program komunikasi pariwisata dalam pengembangan wisata muslim friendly di kawasan jakarta pusat. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, *2*(2), 10-19.