

“Comfort In Contemporary Interior” dan Penerapannya pada Swiss-belHotel Airport Hub, Tangerang

Sheren Monica¹, Noeratri Andanwerti², Silvia Meliana³

^{1,2}Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

³Departemen Desain Interior, *School of Design*, Universitas Bina Nusantara

¹sheren.615170091@stu.untar.ac.id, ²noeratria@fsrd.untar.ac.id, ³silvia.meliana@binus.ac.id

Abstrak — *Swiss-belHotel Internasional merupakan hotel berbintang 4 yang manajemen hotelnya sudah mendunia, ia sudah memiliki lebih dari 145 properti di 21 negara, salah satunya adalah Indonesia. Hotel ini berjalan dengan mottonya, yaitu, penggabungan unik perhotelan ala Swiss dengan profesionalitas dari Asia. Swiss-belHotel Airport Hub, merupakan hotel yang berdekatan dengan Bandara Internasional Soekarno-Hatta. Hotel ini memiliki target market kepada para pebisnis, traveler, ataupun keluarga yang sedang melakukan perjalanan. Hotel merupakan tempat yang penting untuk para orang yang melakukan perjalanan berpergian, untuk beristirahat, menghilangkan rasa lapar, lelah, ataupun penat, sehingga interior pada hotel merupakan hal yang penting agar dapat membuat nyaman para penggunanya. Penelitian ini dilakukan agar interior Swiss-belHotel dapat dirancang secara maksimal dan dapat mencerminkan visi dan misi dari hotel ini sendiri. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis serta mengimplementasikan ide kedalam gambar. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya konsep Comfort In Contemporary dapat diaplikasikan pada lantai, dinding, maupun plafon sebagai cerminan dari konsep ini sendiri dan dinilai sudah baik serta dapat mencerminkan citra hotel dengan baik.*

Kata kunci: *Desain Interior, Perancangan, Swiss-belHotel.*

I. PENDAHULUAN

Swiss-belHotel merupakan hotel bisnis yang berlokasi di dekat Bandara Internasional Soekarno-Hatta, hal ini merupakan sebuah target marketing dari hotel ini yang cenderung mengincar para pebisnis, para wisatawan yang melakukan perjalanan transit, atau keluarga yang ingin bersantai dipnggir kota Jakarta.

Hotel merupakan bangunan yang menyediakan kamar-kamar untuk menginap para tamu, makanan, minuman, serta fasilitas-fasilitas lain yang diperlukan juga telah tersedia di hotel, dan dikelola secara professional untuk mendapatkan keuntungan. (Rumekso, 2002:2).

Swiss-belHotel *Airport Hub* menyediakan *restaurant*, area berenang, bar, *function room*, *meeting room*, dan lainnya.

Airport Hub sendiri adalah sebuah kawasan *superblock* pusat perbelanjaan modern bertingkat dan penginapan yang terletak di bilangan Benda Tangerang. Area ini merupakan satu-satunya akses masuk keluar masuk dunia luar dari-ke Indonesia dan bisa dinyatakan daerah sekitar bandara *adalah International zone*.

Pada perancangan kali ini, area yang akan dirancang adalah area kamar tidur, *restaurant*, *meeting room*, dan juga *function room* yang

berada di hotel ini. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk dapat mengemas interior Swiss-bel dengan *modern* dan tetap merasakan khas dari Indonesia sendiri dengan konsep nyaman, agar dapat berkesan untuk para pengguna hotel yang telah berada di hotel ini.

II. METODE

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode desain yang diterapkan oleh Rosemary Kilmer (2014) pada bukunya, yang memiliki tahapan analisis yang terdiri dari *commit, state, collect, analyze*, dan dilanjutkan dengan tahap *ideate, choose, implement, dan evaluate*, dengan penjelasan seperti berikut

- a. *Commit*, mengidentifikasi masalah yang pada pada perancangan, dilakukan untuk mengenali prioritas permasalahan.
- b. *State*, menetapkan permasalahan dan membuat runtutan masalah yang harus diselesaikan pada perancangan.
- c. *Collect*, mengumpulkan fakta dan informasi yang terkait dengan proyek yang sedang dilaksanakan.
- d. *Analyze*, menganalisa masalah dari data yang telah terkumpul dengan membuat diagram hubungan antar ruang.

- e. *Ideate*, mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep
- f. *Choose*, memilih alternative yang sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah terkumpul.
- g. *Implement*, melaksanakan penggambaran dari ide ke dalam bentuk 2D maupun 3D
- h. *Evaluate*, meninjau kembali desain yang dihasilkan agar dapat menjawab permasalahan awal.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan hasil dan pembahasan dari perancangan yang telah diteliti dengan hasil sebagai berikut;

a. Konsep Perancangan

Hotel Swiss-bel merupakan hotel berbintang empat yang menggunakan konsep *modern* sebagai konsep utamanya. Untuk perancangan ini, penggunaan konsep kontemporer serta memberikan hiasan-hiasan lokal pada bagian interior ruangan diaplikasikan untuk mendapatkan kesan hangat dan nyaman pada interior Swiss-belHotel ini.

b. Konsep Warna

Warna yang diambil merupakan warna-warna netral cenderung warna hangat, seperti warna kayu, agar dapat tercermin

rasa nyaman dan juga melengkapi konsep kontemporer itu sendiri.



Gambar 1. Contoh Warna Perancangan

c. Perspektif Ruang

1) Area *Deluxe Twin Bedroom*

Area kamar tidur ini dirancang semaksimal mungkin agar dapat memberikan rasa nyaman dan tenang untuk penggunaannya.

a) Lantai

Lantai pada area masuk menggunakan marmer dan digunakannya lantai parket pada area tidur sebagai pemisah area dan juga agar lebih hangat. Area kamar mandi menggunakan lantai *travertine tiles* dengan motif marmer.

b) Dinding

Pada bagian dinding belakang tempat tidur, diberikannya *headboard* dengan *finishing* vinyl fabric, agar

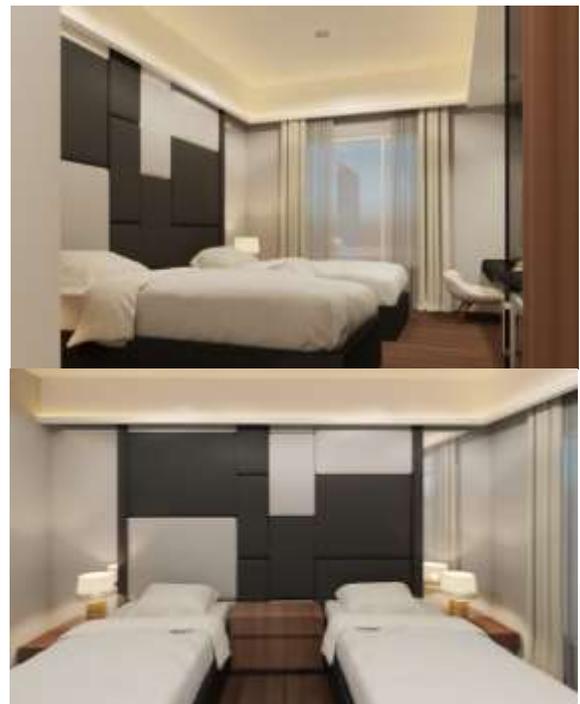
mudah dalam membersihkan. Ruangan dicat dengan cat duco berwarna abu terang sebagai warna netral. Serta penggunaan cermin sebagai dekorasi ruang.

c) Plafon

Plafon menggunakan material *gypsum*, dan juga menggunakan *drop ceiling* sebagai aksesoris ruangan, juga diberikan *hidden lamp* sebagai pendukung suasana pada ruangan.

d) Furniture

Furniture yang digunakan adalah *furniture* dengan material kayu dan besi.



Gambar 2. Area Tidur

2) Area Meeting Room

a) Lantai

Menggunakan karpet *roll loop* sebagai material lantai, dengan motif garis lengkung. Penggunaan karpet dilakukan sebagai peredam suara dalam ruangan.

b) Dinding

Perpaduan *padded wall* sebagai pembantu akustik, cermin sebagai aksent, dan juga *finishing* HPL pada sebagian dinding guna sebagai aksent ruangan. Penggunaan *wood stick* sebagai dekorasi.

c) Plafon

Menggunakan *drop ceiling* dengan material *gypsum* dan juga pengaplikasian *hidden lamp*, serta *downlight* sebagai *general light*.



Gambar 3. Meeting Area

d) Furniture

Furniture yang digunakan adalah meja panjang dengan material kayu dan penggunaan *flip top*.



Gambar 3. Meeting Area

3) Function Room

a) Lantai

Menggunakan karpet *roll loop* sebagai material lantai, guna memberikan tambahan akustik pada ruangan.

b) Dinding

Menggunakan cat duco berwarna *broken white* dengan perpaduan *gold list*, pada bagian-bagian tertentu, menggunakan kaca sebagai aksent, serta penggunaan *wood flutes* panel dan *finishing* HPL.

c) Plafon

Menggunakan material *gypsum* dengan *finishing* cat duco putih, dan

dilakukannya *drop ceiling* dan pengaplikasian *downlight* sebagai *general light*, sertas lampu *spotlight* pada beberapa bagian.

d) *Furniture*

Furniture pada ruangan *function room* menggunakan *furniture* yang mudah untuk dilepas pasang, kursi *stacking*, dan juga *screen projector portable* sebagai pelengkap jika ingin digunakan.



Gambar 4. *Function Room*

4) *All Day Dining*

a) *Lantai*

Pada area *buffet* menggunakan lantai parket, sedangkan pada area makan

menggunakan lantai granit. Hal ini dilakukan sebagai aksen dan juga pembeda area.

b) *Dinding*

Digunakannya *wood stick* pada area *buffet* sebagai elemen estetis, dan juga penggunaan *wood panel* dengan motif *laser cut* pada area duduk sebagai penambah akustik dan juga dekorasi.

c) *Plafon*

Menggunakan material *gypsum* dengan finishing cat duco putih. Pada bagian *buffet* menggunakan tambahan *wood sticks* sebagai dekorasi, dan juga penggunaan cermin pada bagian area duduk.

d) *Furniture*

Furniture pada area ini adalah meja *buffet*, meja makan 2 orang, meja makan 4 orang, meja makan 6 orang, dan juga kursi-kursinya. Material yang digunakan sebagian besar menggunakan kayu, dan besi.



Gambar 5. Dining Area

IV. KESIMPULAN

Perancangan ini memiliki konsep kontemporer yang diaplikasikan pada lantai, dinding, plafon, maupun *furniture*. Penggunaan material-material alam dan juga penggunaan material asli Indonesia dilakukan agar dapat merasakan ciri khas Indonesia juga. Kesan nyaman diberikan dengan penggunaan warna-warna netral dan material kayu pada ruangan sehingga ruangan dapat terasa nyaman.

Perancangan ini ditujukan untuk memperkenalkan pengguna hotel kepada Indonesia agar bisa memberikan kesan yang baik pada saat mereka berada di hotel.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K. 2008. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tata* Edisi Ketiga, Erlangga, Jakarta
- Kilmer, R., & Kilmer, O. (2014). *Designing Interiors*. USA: Wiley.
- Lawson, Fred. 1995. *Hotels and Resorts, Planning Design and Refurbishment*. New York: Van Nostrand Reinhold Company
- Hasyim, Agil Bani. 2015. *Perancangan Interior Lobby, Lounge Dan Restaurant Hotelcourtyard Marriott, Ubud, Bali*. Yogyakarta: Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Nurfadilah, C., & Rachmaniyah, N. (2016). *Jurnal Sains Dan Seni ITS Vol. 5 No.2. Redesain Interior Hotel Bisnis dengan Konsep Minimalis Montana*, 2337-3520.
- <https://www.airporthubjakarta.com/index.php?page=about>