

Penerapan Elemen dan Prinsip Desain pada Perancangan Interior *Restaurant Fire Bar and Grill* di Hotel Royal Tulip Gunung Geulis di Bogor

Moreta Abigail Santoso¹, Heru Budi Kusuma^{*2}, Emilius Heri Hermono³

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

³Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Mercu Buana, Jakarta

Moreta.615170109@stu.untar.ac.id, heruk@fsrd.untar.ac.id, emilius.heri.h@gmail.com

*Pen.Korespondensi

Abstrak — Penerapan unsur elemen dan prinsip desain dalam proses perancangan interior merupakan hal yang krusial. Penerapan ini merupakan hal yang dapat menginterpretasikan ciri khas sebuah hotel yang telah diolah oleh desainer melalui penelitian observasi visi, misi, citra dan juga kebutuhan hotel itu sendiri. Proses desain yang dilakukan dengan penerapan elemen dan prinsip desain pada ruang akan menciptakan interior yang memperlihatkan identitas melalui adanya pengolahan yang tepat dari garis, warna bentuk serta tekstur yang diaplikasikan secara langsung akan menciptakan suasana yang khas dan akan menjadi keindahan visual bagi pengguna. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui alternatif penerapan elemen dan prinsip desain pada interior *Restaurant Fire Bar and Grill* yang berada di Hotel Royal Tulip Gunung Geulis di Bogor. Metode yang diterapkan adalah metode perancangan dari teori proses desain Kilmer. Dari perancangan ini diketahui bahwa pertimbangan terhadap komposisi elemen desain dan prinsip desain dapat meningkatkan kualitas interior.

Kata kunci: Elemen; Prinsip; Interior; Hotel; Restaurant

I. PENDAHULUAN

Identitas *brand* diaplikasikan melalui elemen desain interior dengan tujuan agar para konsumen atau pengunjung dapat kembali untuk mengunjungi tempat tersebut dengan adanya muncul rasa *new experience* dan dibawa keluar dari realita saat berada di suasana pada lokasi tersebut sehingga identitas *brand* dikenal dan hal tersebut selain meningkatkan popularitas, akan juga meningkatkan daya tarik pada konsumen yang pada akhirnya, akan meningkatkan kapital tempat tersebut tersebut.

Berkembangnya berbagai bidang komersial di Indonesia menuntut adanya kemajuan dan inovasi di berbagai bidang yang mencakup sarana/fasilitas

penginapan, Bogor menjadi tempat pelepasan dari kesibukan Jakarta. Maka dari itu, Bogor merupakan salah satu pusat perhatian bagi berbagai pihak penyedia layanan dan fasilitas.

Restaurant merupakan komponen di dalam hotel dengan fungsi tempat makan yang mempunyai nilai prestisi untuk pengunjung hotel dengan aktivitas seperti bertemu teman, berbisnis atau sekedar makan kumpul bersama teman. Dari fungsi dan tamu atau konsumen yang datang dapat dilihat bahwa perencanaan sebuah *restaurant* sangatlah penting sehingga perlu perencanaan *restaurant* ini mampu memberikan fasilitas yang memadai dan memuaskan.

Restaurant Fire Bar And Grill di Royal Tulip Gunung Geulis di Bogor merupakan *restaurant* yang berdiri di hotel resort berbintang 5 dengan view padang golf yang hijau dan pegunungan, alam yang belum tersentuh, sangat asri dan memiliki banyak potensial.

Tujuan dari penerapan elemen dan prinsip desain pada *Restaurant Fire Bar And Grill* Di Royal Tulip Gunung Geulis Bogor adalah untuk memberi identitas dalam rupa desain yang memiliki *style* yang unik dan khas sesuai dengan visi, misi dan juga kebutuhan pengguna Royal Tulip Gunung Geulis Bogor dan juga, sesuai dengan standar perancangan hotel resort bintang 5 yang sudah ditentukan.

III. METODE PERANCANGAN

Penelitian ini menggunakan metode perancangan kualitatif dengan teori programming Kilmer diawali dengan pengumpulan data (literatur dan observasi), dilanjutkan proses analisis (programatik) dan sintesis (desain). Hasil implementasi desain untuk mengetahui kesesuaian konsep juga menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dilakukan dengan cara melakukan beberapa observasi dari *restaurant Fire Bar And Grill* Di Royal Tulip Gunung Geulis Bogor yang dilalui oleh proses:

1. Studi literatur

Mengamati data-data teori yang digunakan sebagai landasan teori seperti data literatur mengenai hotel resort dan *restaurant*.

2. Studi lapangan

a) Observasi

Mengamati obyek perancangan berkaitan dengan perancangan *restaurant Fire Bar And Grill* Di Royal Tulip Gunung Geulis Bogor.

b) Foto Dokumentasi

Berperan sebagai data pelengkap dari observasi yang dilakukan dan juga acuan untuk melihat *existing*.

c) Wawancara

Melakukan sesi wawancara dengan salah satu staff hotel untuk mendapatkan informasi mengenai obyek penelitian dan permasalahan yang berkaitan dengan obyek penelitian

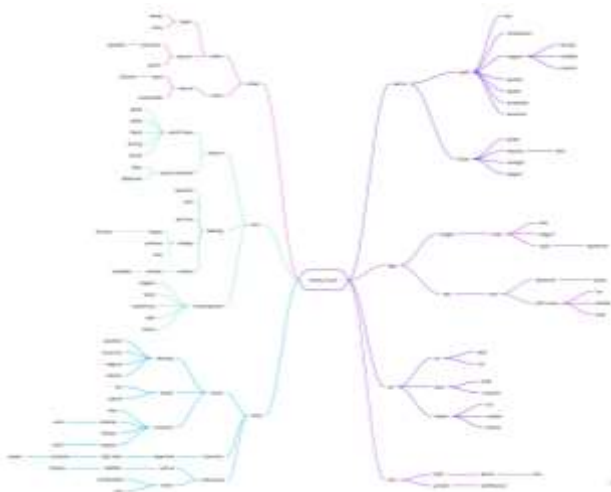
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan elemen dan prinsip pada sebuah ruangan disebut oleh Kilmer dalam bukunya sebagai, eksplorasi ide. Untuk mencapai tatanan elemen dan prinsip desain, harus terlebih dahulu melalui mindmapping, citra, tema desain dan

kemudian moodboard. Ke lima tahap tersebut merupakan tahap yang kronologis dan tidak bisa dilakukan secara acak.

A. Mindmap

Proses mind mapping dilakukan dengan memasukan kata kunci yang saling berkesinambungan tentang obyek perancangan. Proses ini dilakukan untuk mengetahui citra yang ingin dicapai yang akan mempengaruhi suasana ruangan.



Gambar 1. Mindmap (Sumber: Penulis)

B. Citra Desain

Dari mindmap tersebut, kemudian dikerucutkan kata-kata kunci menjadi 3 kata kunci untuk menjadi focus pada citra ruangan. Ketiga kata kunci tersebut merupakan:

1. Misterius



Gambar 2. Arch (Sumber: Pinterest)

Hal yang kemudian akan merepresentasikan misterius adalah *Arch*. *Arch* adalah struktur melengkung vertikal yang membentang pada ruang yang ditinggikan. Merepresentasikan misterius karena menutupi sebagian dari ruangan.

2. Modern



Gambar 3. Chandelier (Sumber: Pinterest)

Hal yang kemudian akan merepresentasikan modern adalah *Chandelier*. *Chandelier* merupakan lampu gantung modern dekoratif

dengan cabang untuk menampung bola lampu.

3. *Elegant*



Gambar 4. Ular Ball Python (Sumber: Pinterest)

Hal yang kemudian akan merepresentasikan *elegant* adalah *ular ball python*. Ular ball python yang sedang membelok-belokkan badannya.

C. Tema Desain

Dari ketiga elemen tersebut, kemudian ditentukan 1 kata kunci untuk menjadi tema dari keseluruhan desain restaurant.

Ular ball python yang menggambarkan:

1. mysterious: corak lengkung dan cara jalan melata ular ball python
2. moderen: menggunakan warna ball python dan mengaplikasikan bentuk dan cara jalan melata ular sebagai inspirasi
3. *Elegant*: aplikasi gaya dan gerakan motion ular saat sedang melata

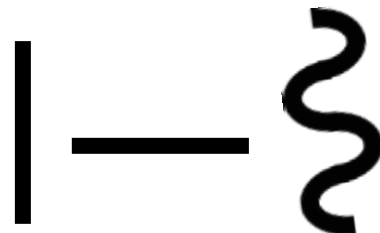
D. Elemen Desain

Penerapan elemen desain dikategorikan atas garis, bentuk, warna, tekstur dan konsep ruang. Elemen yang dipilih menggunakan ular ball python yang merupakan tema desain sebagai pedoman. Kelima kategori ini akan mempengaruhi desain suasana *restaurant* yang ingin dicapai.

Penerapan ini diaplikasikan kepada elemen pembentuk ruang yaitu plafon, partisi dan lantai. Elemen desain terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Garis

Garis yang digunakan merupakan garis lengkung beraturan, lurus horizontal dan vertical. Ketiga garis ini dipilih untuk memberi kesan *elegant* dan misterius yang akan direpresentasikan melalui garis lengkung beraturan dan akan juga menjadi *point of interest* pada ruangan dan kesan kuat direpresentasikan melalui garis lurus horizontal dan vertical. Kedua garis tersebut digunakan juga untuk saling menyeimbangi satu dengan yang lain.



Gambar 5. Elemen desain garis (Sumber: Penulis, 2020)

2. Bentuk

Bentuk yang digunakan berupa bentuk oval dan bidang lengkung simetris. Kedua bentuk tersebut diperoleh dari penggabungan dan pengolahan dari elemen desain garis. Bentuk-bentuk ini digunakan untuk menjadi pedoman dari desain yang dirancang.



Gambar 6. Elemen desain bentuk (Sumber: Penulis, 2020)

3. Tekstur

Tekstur yang digunakan adalah licin, kasar dan halus. Ketiga tekstur tersebut akan menjadi ragam tekstur yang akan diaplikasikan kepada desain yang akan dirancang. Kekontrasan dari tekstur licin dan kasar akan menjadi elemen yang menarik saat diaplikasikan kepada sebuah ruangan.



Gambar 7. Elemen desain tekstur (Sumber: Penulis, 2020)

4. Warna

Konsep warna yang digunakan adalah warna triad, merah, kuning dan biru. Ketiga warna tersebut didasari dari warna yang cerah dan fun namun dengan warna efek warna yang

ditambahi tone abu-abu agar menjadi warna-warna yang lebih santai, *muted down* dan *warm*.



E. Prinsip Desain

Setelah adanya pengolahan elemen desain maka akan tercipta prinsip desain yang tergambar dalam suasana ruang seperti *Unity* (Kesatuan), *Rhythm* (Ritme) dan *Balance* (Keseimbangan).

Prinsip desain yang dipilih, merupakan:

1. Kesatuan

Garis, bentuk, warna dan ukuran yang berdampingan dan saling menyatu akan saling mengkomplimentasi membuat satu kesatuan yang indah dalam ruangan. Prinsip kesatuan menjadi pedoman untuk mendesain Restaurant untuk menciptakan ruangan yang menyatu.

2. Irama

Prinsip irama diperoleh dari pengulangan garis dengan berbagai ukuran dan dengan berbagai spasi untuk

mencontoh gerakan melata ular ball python yang mengulang-ulang saat bergerak dan juga yang merupakan konsep tema dari perancangan Hotel Royal Tulip Gunung Geulis.

3. Keseimbangan

Keseimbangan pada ruangan diperoleh dari simetri dari gabungan dari elemen-elemen desain yaitu garis, bentuk dan warna.

F. Implementasi Desain

Penerapan elemen dan prinsip dapat dilihat dari hasil perancangan desain interior *restaurant*:

1. Denah lantai

Pada restaurant royal tulip gunung geulis, elemen desain diaplikasikan kepada motif lantai melalui lekukan yang merupakan lengkung simetris yang menggunakan mix material yaitu herringbone parquette in dark gray dan light gray dan pengulangan garis horizontal menggunakan mix material calacatta marble dan neo marquina marble.

2. Denah Ceiling

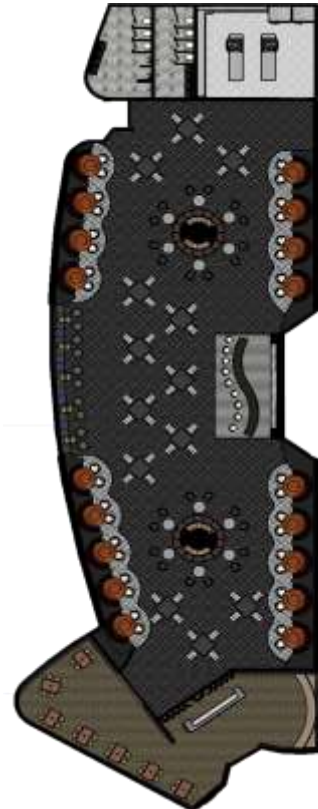
Pada denah ceiling, elemen desain diaplikasikan melalui pengolahan garis vertikal dan horizontal yang kemudian membentuk motif pada ceiling dan juga bentuk lengkung simetris untuk menjadi *point of interest* pada ceiling.



Gambar 9. Denah Lantai (Sumber: Penulis, 2020)



Gambar 10. Denah Plafond (Sumber: Penulis, 2020)



Gambar 11. Denah Furniture (Sumber: Penulis, 2020)

3. Denah Furniture

Pada denah *furniture*, elemen desain diaplikasikan melalui *furniture* yang berbentuk *curved* dan memberi kesan yang soft pada ruangan dengan motif ruangan yang simetris dan seimbang.



Gambar 12. Custom Furniture Restaurant (Sumber: Penulis, 2020)

4. Partisi

pengaplikasian elemen dan prinsip desain pada partisi melalui corak dan motif beritme dan beraturan yang diciptakan.



Gambar 13. *Partisi Restaurant* (Sumber: Penulis, 2020)

5. Perspektif (Suasana Ruang)

Pada *restaurant* Royal Tulip Gunung Geulis, elemen dan prinsip desain diterapkan melalui penggunaan garis, bentuk dan warna, yang kemudian akan menciptakan prinsip desain dan suasana estetika yang khas. Pada desain ini menggunakan prinsip desain *unity*, *rhythm* dan *balance*. menyatukan ruangan menjadi kesatuan yang terpadu dan nyaman.



Gambar 9. *Perspektif 1 Restaurant* (Sumber: Penulis, 2020)

Lengkungan pada partisi yang melanjut ke ceiling dan disatukan dengan plywood kepada plafond dengan mirror yang berbentuk

lengkung simetris. Motif plafond ini bertujuan untuk menciptakan desain yang seamless yang akan menonjolkan prinsip *unity*.



Gambar 10. *Perspektif 2 Restaurant* (Sumber: Penulis, 2020)

Repetisi desain partisi tersebut pada kedua dinding bertujuan agar ruangan terlihat simetris dan untuk menonjolkan prinsip keseimbangan. Desain simetris juga bertujuan untuk menciptakan citra yang misterius yang juga merupakan konsep perancangan proyek ini. Perpaduan garis, bentuk dan warna yang diolah secara beraturan membuat ruang tampak lebih anggun dan misterius dengan aksent garis lurus yang membuat ritme yang kuat dan modern. Dengan penggunaan warna yang mewah namun juga tetap terlihat warm.



Gambar 11. Perspektif 3 Restaurant (Sumber: Penulis, 2020)

IV. SIMPULAN

Kesimpulan dari tulisan ini adalah bahwa pentingnya penerapan prinsip dan elemen desain untuk sebuah area untuk identitas sebuah penyedia jasa.

Melalui proses penerapan prinsip dan elemen dapat dihasilkan ruangan yang unik dan dapat mewakili identitas *restaurant* yang dirancang dan juga dapat menghasilkan ruangan dengan movement dan membuat visual yang indah yang terdapat di semua pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafond). Dengan prinsip yang digunakan untuk menciptakan target suasana yang di harapkan Untuk *Restaurant Fire Bar And Grill Di Royal Tulip Gunung Geulis*, agar dapat bersaing dan dan juga dapat menciptakan style yang timeless dan dapat menarik pelanggan dengan desain yang unik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ballast, David K. (1992). *Interior Design Reference Manual*. USA : Profesional Publications, Inc.
- Cahyandari, Gerarda Orbita Ida.2012. *Tata Ruang Dan Elemen*
- De Chiara, Joseph. 1991. Time Saver Standards for Interior Design and Space Planning: McGraw – Hill, Inc.
- End, Henry.1978. Interior 2 nd Book of Hotels; Whitney Library
- Gates, Erin, 2014. Elements of Style. New York: Atria Books.
- Hunt, Wiliam Dudley, Ir., AIA.1960. Motels, Hotels, Restaurant and Bars, Second Edition, An Architectural Record Book; McGraw Hill Book Company Inc.
- Klimer, Rosemary. 1992. Designing Interiors, United State of America: Holt. Rinehart and Winston, Inc.
- Rutes, Walter A., et al. (2001). *Hotel Design; Planning and Development*. New York: Norton & Company.