

# PERANCANGAN HOTEL LUMAJANG DENGAN PENDALAMAN *SENSE OF PLACE* OLEH JESSNOV INTERIOR STUDIO

Jessica Novia Christy<sup>a</sup>, Dyah Kusuma Wardhani<sup>b</sup>

<sup>a/b</sup>Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citraland,  
Surabaya, Indonesia

Alamat email untuk surat menyurat : dyah.wardhani@ciputra.ac.id<sup>b</sup>

## ABSTRACT

*Indonesia is an archipelagic country with diverse ethnic, cultural, religious, racial, and linguistic characteristics. This diversity gives Indonesia its unique characteristics. However, over time, the influence of globalization has had both positive and negative impacts. Wrong One adverse effect that is a problem is that places' cultural values and characteristics are increasingly fading. Apart from these problems, the COVID-19 pandemic, which emerged at the end of 2019, had a significant impact worldwide, including in Indonesia. This impact leads to social restrictions, a decline in tourism, and economic consequences. Given these problems, Jessnov Interior Studio Consultants developed a design approach that provides a sense of place and A uniqueness and an emotional bond between the user and the place, creating a sense of security, comfort, and a desire to visit again. The project taken by Jessnov Interior Studio, which also became the final project, was the Djang Hotel project, a 3-star hotel in Lumajang Regency. In this hotel project, a design approach was applied to a sense of place, thus providing an opportunity to show the cultural uniqueness and characteristics of the Lumajang Regency by considering physical and social factors and human sensory factors that influence the sense of place. Implementing this approach can attract tourists, improve the tourism sector, and remind the public to preserve the heritage of existing places and cultures.*

**Keywords:** *Hotel, Jessnov Interior Studio, Lumajang, Sense of Place*

## ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keberagaman suku, budaya, agama, ras, dan bahasa. Adanya keberagaman tersebut membuat Indonesia memiliki ciri khas tersendiri. Namun, seiring perkembangan zaman, pengaruh globalisasi memberikan dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatif yang menjadi masalah yaitu nilai kebudayaan dan ciri khas tempat yang semakin pudar. Selain masalah tersebut, adanya pandemi Covid-19 yang muncul pada akhir 2019 juga memberikan dampak yang besar di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Dampak tersebut menyebabkan adanya pembatasan sosial, menurunnya sektor pariwisata, dan perekonomian. Dengan adanya masalah-masalah tersebut, maka Konsultan Jessnov Interior Studio hadir melalui pendekatan desain *sense of place* di mana desainnya memberikan kekhasan serta ikatan emosional antara pengguna dan tempat yang dapat menghadirkan rasa aman, nyaman, dan perasaan ingin berkunjung kembali. Proyek yang diambil oleh Jessnov Interior Studio sekaligus menjadi proyek tugas akhir yaitu proyek Djang Hotel yang merupakan hotel bintang 3 di Kabupaten Lumajang. Pada proyek hotel ini diterapkannya pendekatan desain *sense of place*, sehingga memberikan peluang untuk memperlihatkan kekhasan budaya maupun ciri khas tempat dari Kabupaten Lumajang dengan mengambil faktor fisik dan sosial serta faktor panca indra manusia yang mempengaruhi *sense of place*. Dengan adanya penerapan pendekatan tersebut dapat menjadi salah satu daya tarik wisatawan yang dapat meningkatkan sektor pariwisata sekaligus dapat membantu mengingatkan masyarakat untuk menjaga warisan tempat dan budaya yang ada.

**Kata Kunci:** *Hotel, Jessnov Interior Studio, Lumajang, Sense of Place*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Kabupaten Lumajang merupakan salah satu daerah yang berada di Jawa Timur. Lumajang termasuk daerah yang subur karena diapit oleh tiga gunung berapi yaitu Gunung Semeru, Gunung Bromo, dan Gunung Lamongan. Kabupaten Lumajang merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia yang merupakan bagian dari wilayah Tapal Kuda Jawa Timur dan memiliki beberapa destinasi wisata yang cukup menarik untuk dikunjungi (Ayu, S. A., Tresyanto, C. A., & Larasati, M. K. A. P., 2024).

Kabupaten Lumajang merupakan salah satu daerah di Jawa Timur yang menyimpan pesona alam dan budaya yang memukau. Fakta menarik tentang Kabupaten Lumajang menjadikannya destinasi istimewa untuk dikunjungi. Kabupaten Lumajang memiliki luas wilayah sekitar 1.790,90 km<sup>2</sup> yang terbagi dalam 21 kecamatan, 198 desa, dan 7 kelurahan. Sebelah barat Lumajang berbatasan Kabupaten Malang, utara berbatasan Kabupaten Probolinggo, timur berbatasan Kabupaten Jember, dan selatan berbatasan Samudra Hindia (Budiarti, I., 2024).

Lumajang memiliki banyak lokasi wisata karena keindahan alamnya seperti adanya lokasi pantai, Gunung Semeru, danau/ranu, Air Terjun Tumpak Sewu, hutan bambu, dan lain-lain. Dinas Pariwisata (Dispar) Kabupaten Lumajang terus melakukan gebrakan atau pun

menggenjot pengembangan sektor pariwisata di tahun 2023. Kepala Dispar Lumajang, Yuli Harisma Wati mengungkapkan pariwisata tahun depan, tentu fokusnya bukan pada tempat-tempat wisata atau destinasi wisata saja, namun ada beberapa kalender *event* yang akan dilaksanakan kembali seperti tahun 2022 untuk menarik wisatawan agar datang berkunjung ke Kabupaten Lumajang (Kurniawan, T.I., 2022).

Dengan banyaknya destinasi wisata yang berada di Lumajang, maka banyak wisatawan nasional ataupun internasional yang datang untuk melihat objek wisata yang ada di sana. Jumlah wisatawan (winus dan wisman) yang berkunjung ke tempat-tempat wisata di Kabupaten Lumajang selama tahun 2023 mencapai 786.516 orang atau mengalami penurunan sebesar 3,65 persen. Dari total itu, jumlah wisatawan yang mengalami peningkatan adalah jumlah wisatawan mancanegara (wisman) pada tahun 2023 sebanyak 26.539 orang dibanding tahun sebelumnya yang hanya mencapai 5.290 orang (BPS Kabupaten Lumajang, 2024).

Djang Hotel merupakan hotel bintang 3 yang berada di Kabupaten Lumajang. Proyek hotel ini menerapkan pendekatan desain *sense of place*, sehingga memberikan peluang untuk memperlihatkan kekhasan budaya maupun ciri khas dari Kabupaten Lumajang kepada wisatawan. Hal tersebut dapat menjadi salah satu daya tarik sekaligus dapat meningkatkan bisnis

dan sektor pariwisata di Kabupaten Lumajang. Berikut terdapat keinginan pemilik hotel yang akan dirancang yaitu:

1. Adanya 3 tipe kamar (kamar *standard*, *deluxe*, dan *suite room*)
2. Adanya *coffee shop outdoor*
3. Adanya *meeting room* dan *ballroom*
4. Desain hotel yang modern tetapi juga tetap memasukkan unsur lokal

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dibuat sebuah rumusan dalam perancangan ini, yaitu bagaimana menghadirkan pendekatan *sense of place* dalam perancangan hotel di Lumajang yang dapat memberikan kenyamanan dan keamanan pada penggunaannya sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan sektor pariwisata.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dibuat, maka dapat diperoleh tujuan penelitian dalam proyek perancangan ini diantaranya

1. Menciptakan desain yang dapat menghadirkan *sense of place* dari kabupaten Lumajang dengan menghadirkan ikatan emosional antara pengguna dan tempat yang menarik yang memiliki keunikan/kearifan lokal.
2. Menciptakan hotel yang dapat memberikan rasa nyaman dan aman terhadap penggunaannya.
3. Menciptakan rancangan yang dapat menghadirkan budaya dan ciri khas Kabupaten Lumajang.

## LITERATUR/STUDI PUSTAKA

### Pengertian Hotel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Hotel adalah penyewaan bangunan dengan kamar yang difungsikan untuk menginap dan sebagai tempat makan untuk orang yang sedang dalam perjalanan. Hotel juga merupakan bangunan komersial yang menawarkan pelayanan, makan, minum, dan penginapan untuk semua orang. Hotel dalam kamus Oxford adalah bangunan yang disewakan untuk orang tinggal untuk sementara waktu.

Menurut Damayanti, I. A. K. W., Solihin, S., & Suardani, M. (2021) secara harfiah kata hotel berasal dari kata *hospitium* (bahasa Latin) berarti ruangan tamu yang berada dalam suatu *monastery* yang kemudian kata *hospitium* di Perancis dipadukan dengan kata *hospes* lalu menjadi *hospice*. Untuk beberapa lama kata *hospice* tidak mengalami perubahan. Dalam perkembangan selanjutnya, setelah melalui proses pengertian dan analogi yang sangat lama untuk membedakan antara *guest house* dengan *mansion house* (sebuah rumah besar), maka rumah besar tersebut disebut hostel. Kata hostel ini terus menerus digunakan orang, lambat laun huruf "s" pada kata hostel menghilang atau dihilangkan, menjadi hotel seperti apa yang kita kenal sekarang ini.

### Klasifikasi Hotel

Hotel yang akan dirancang merupakan hotel bintang 3. Menurut Bagyono (2007) berdasarkan luas dan jumlah kamar, hotel diklasifikasikan

dalam tiga kelompok, yaitu:

1. Hotel Kecil (*small hotel*), adalah hotel yang memiliki lebih dari 25 kamar atau kurang dari 100 kamar.
2. Hotel Menengah (*above average hotel*), adalah hotel yang memiliki lebih dari 100 kamar dan kurang dari 300 kamar.
3. Hotel Besar (*large hotel*), adalah hotel yang memiliki lebih dari 300 kamar.

Menurut Riadi, M. (2023), Hotel bintang 3 memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut:

- Jumlah kamar minimal 30 kamar (termasuk minimal 2 *suite room*, 48 m<sup>2</sup>).
- Ukuran kamar minimum termasuk kamar mandi 22 m<sup>2</sup> untuk kamar *single* dan 26 m<sup>2</sup> untuk kamar *double*.
- Ruang publik luas 3 m<sup>2</sup> x jumlah kamar tidur, minimal terdiri dari *lobby*, ruang makan (>75m<sup>2</sup>) dan bar.
- Pelayanan akomodasi yaitu berupa penitipan barang berharga, penukaran uang asing, *postal service* dan antar jemput.

### **Pengertian *Sense of Place***

Menurut Foote, K. E., & Azaryahu, M. (2009) *sense of place* mengacu kepada ikatan emosional atau hubungan antara pengguna pada lokasi atau lingkungan tertentu, juga menggambarkan kekhasan/karakter unik dari lokalitas dan wilayah tertentu. Dengan adanya *sense of place* akan memberikan rasa aman, nyaman, dan suasana positif yang ditimbulkan oleh tempat tersebut.

Menurut Kusumowidagdo, A., Kaihatu, T. S., Wardhani, D. K., Rahadiyanti, M., & Swari, I. A. I. (2019) *sense of place* merupakan suatu hubungan antara manusia dan tempat yang dihasilkan dari pengindraan terhadap lingkungan dari faktor sosial maupun fisik yang memberikan pengalaman terhadap tempat. *Sense of place* tidak langsung terbentuk hanya karena keberadaan sebuah lokasi tertentu namun berasal dari keterlibatan manusia dengan lokasi tersebut (Smith dalam Dameria, C., Akbar, R., Indradjati, P. N., & Tjokropandojo, D. S., 2020). Kajian Cottrell & Cottrell (2015) dalam konteks pariwisata dan Stedman (2002) dalam konteks psikologi lingkungan, menyatakan bahwa *sense of place* adalah konsep multidimensi yang merepresentasikan emosi, keyakinan, makna, keterikatan, kepuasan, dan komitmen terhadap sebuah tatanan ruang (*spatial setting*) (Dameria, C., Akbar, R., Indradjati, P. N., & Tjokropandojo, D. S., 2020).

Jorgensen dan Stedman dalam Soeharto, M., Nuradhi, M., & Rahadiyanti, M. (2019) menyatakan bahwa *sense of place* terbentuk dari beberapa faktor seperti:

1. Identitas, yang dibagi menjadi dua yaitu identitas dari latar belakang penghuni dan identitas tempat tersebut.
2. Kesenangan dan kenyamanan, saat orang merasa nyaman dan senang berada di suatu tempat akan berpotensi untuk berada lebih lama di tempat tersebut sehingga bagi proyek komersial akan berpotensi untuk

meningkatkan daya jual tempat tersebut.

3. Keindahan, yaitu suasana dan elemen yang tidak berlebihan dan tidak mengganggu aktivitas pada tempat tersebut.
4. Memori, menciptakan memori pada tempat akan memberikan ingatan atau pengalaman pengguna akan tempat tersebut.

J.J. Boerebach dalam Soeharto, M., Nuradhi, M., & Rahadiyanti, M. (2019) terdapat faktor dari pancaindra manusia yang mempengaruhi *sense of place* yaitu:

1. Indra penglihatan: memakai tampilan secara visual sehingga nilai estetika terlihat
  - a) Ukuran: dimensi ruangan dapat berpengaruh terhadap orang yang ada di dalamnya.
  - b) Keberagaman: variasi barang atau furnitur yang ditempatkan di dalam ruang akan mempengaruhi suasana di dalam ruang.
  - c) Dekorasi: adanya dekorasi di dalam ruang akan memberikan ciri khas yang berbeda di dalam ruangan.
  - d) Warna: pemilihan warna pada ruangan memberikan pengaruh visual dan persepsi orang yang berada di dalamnya.
2. Indra Pendengaran:
  - a. Suara: adanya suara juga mempengaruhi suasana di dalam ruangan, seperti adanya alunan musik setempat yang akan memberikan kesan kepada pengguna di dalamnya.
3. Indra Penciuman:
  - a) Aroma: aroma dapat memberikan ciri khas

dalam sebuah ruangan, serta memberikan kesan nyaman terhadap pengguna jika aroma yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi ruang.

4. Indra Peraba:
  - a) Tekstur: tekstur berpengaruh terhadap tampilan visual serta pola yang dapat dirasakan oleh kulit.
  - b) Temperatur: temperatur dalam ruang mempengaruhi kenyamanan dalam ruangan
5. Indra Perasa:
  - a) Makanan dan minuman: kenyamanan ruang dan ciri khas lokal juga dapat ditingkatkan jika adanya makanan dan minuman yang sesuai.

### **Pengertian *Sense of Place* Lumajang**

Dalam menghadirkan desain dengan pendalaman *sense of place* Lumajang, maka perlunya mencari faktor fisik dan sosial dari Kabupaten Lumajang. Berikut merupakan faktor fisik dan sosial yang terkait tempat tersebut: Faktor Fisik:

- 1) Arsitektur: Rumah Adat Tengger- penggunaan bentuk arsitektur yang sederhana dengan pemakaian material kayu (Lelono, T. M., & Taniardi, P. N., 2019).



**Gambar 1.** Rumah Adat Tengger  
Sumber: Nashrullah, M. A., 2022

- 2) Interior: Menurut Dewi, P. (2018), Rumah Adat Tengger ini dibagi menjadi 3 yaitu di bagian:
  - a) Bagian depan (Pedhayohan): melakukan acara adat/ menerima tamu sehingga terdapat meja dan kursi.
  - b) Bagian tengah (Peturon): kamar tidur untuk beristirahat.
  - c) Bagian belakang (Pawon): sebagai dapur yang di dalamnya terdapat tungku perapian (biasanya ukuran bagian belakang ini paling besar dan merupakan ruang yang penting karena bukan hanya untuk ruang privat tetapi ruang publik sebagai tempat bersosialisasi /berkumpul dan menghangatkan tubuh, dan biasanya tamu yang berada di dekat perapian tersebut menandakan bahwa tamu tersebut diterima dengan hormat).



Keterangan:  
1. Tungku Perapian  
2. Bangku  
3. Meja

**Gambar 2.** Denah Rumah Adat Tengger  
Sumber: Dewi, P., 2018

- 3) Kawasan/Objek Wisata: Ranu, Air terjun, Pantai, Hutan Bambu, Gunung Semeru.
- 4) Varian Produk: Pisang, pastel, dan lain lain.
- 5) Material: Pasir Lumajang, Bambu, Kayu Sengon.

#### Faktor Sosial:

- 1) Sejarah dan Narasi:

Lumajang dulunya merupakan wilayah dari Kerajaan Kediri yang banyak dikunjungi masyarakat untuk melakukan ritual upacara sembahyang serta pendalaman agama Hindu yang sedang berkembang di sana khususnya di lereng Gunung Semeru yang diyakini sebagai tempat bersemayamnya para dewa atau tempat sarana penghubung antara manusia/bumi dan kayangan serta adanya mitos di air terjun tumpak sewu yaitu jika mencuci wajah dengan aliran air terjun ini maka akan awet muda.

#### 2) Event

Lumajang juga menyelenggarakan *Batik Lumajang On The Street* (BALOS) yaitu acara karnaval yang menampilkan karya berupa pakaian batik khas Lumajang (ikon seperti pisang agung, jaran kencak, burung penglor, motif sulur, pasir, Gunung Semeru, dan lain lain yang menjadi ide untuk motif kain batik lumajang) serta adanya event jaran kecak *glow in the dark* serta tari godril dan wayang kulit.

## METODE

### *Data Collection & Observation*

Pada tahap *data collection*, dilakukan observasi dalam pencarian literatur dan data pendukung untuk merancang proyek dilakukan seperti wawancara dengan klien agar mengerti kebutuhan dan keinginan klien dalam perancangan proyek serta mencari referensi desain dan eksplorasi mengenai faktor fisik dan sosial di Kabupaten Lumajang. Selain itu, penulis juga melakukan analisis *site* sebelum mendesain.



### ***Design Development 1***

Pada tahap ini, penulis memulai mendesain denah dan peletakan furnitur serta membuat beberapa alternatif desain dan konsep. Pada tahap ini akan dikembangkan lebih lanjut alternatif desain yang terpilih.

### ***Design Development 2***

Pada tahap ini penulis memulai untuk proses desain yang lebih detail dengan mengembangkan konsep yang terpilih serta adanya gambar kerja dan visualisasi yang lebih detail.

### ***Final Design Development***

Pada tahap ini, penulis melakukan pengerjaan visualisasi dan gambar kerja yang lebih detail terhadap desain yang sudah disetujui.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Data Proyek:**

- Nama Pemilik/Klien : Bp. Rudi Pumomo
- Pekerjaan : Pengusaha
- Jenis Proyek : Bangunan komersial (Hotel)
- Fungsi Proyek : Penginapan
- Luas Tanah :  $\pm 1300 \text{ m}^2$
- Luas Bangunan :  $\pm 1000 \text{ m}^2$  (luas area yang harus di desain  $\pm 7645 \text{ m}^2$ )
- Total Lantai : 8 lantai.
- Alamat Proyek : Jl. Panglima Besar Sudirman No. 128, Tompokersan, Kec. Lumajang, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur 67316
- Posisi Bangunan: Bangunan akan berorientasi

menghadap ke arah barat laut yang nantinya bangunan hotel akan langsung mengarah ke jalan raya.

- Batas Proyek :
  - Sebelah kiri proyek terdapat toko mainan.
  - Sebelah kanan proyek terdapat toko kosmetik dan toko perhiasan.
  - Area depan proyek terdapat toko kaca mata dan toko elektronik.
  - Area belakang proyek terdapat toko kue dan toko Sembako.

Area proyek adalah area lokasi yang strategis, yang dapat meningkatkan peluang bisnis karena terletak di depan jalan raya/jalan besar yang sekitarnya merupakan tempat perbelanjaan yang mudah dijangkau oleh masyarakat. Proyek ini merupakan proyek *on-going project* yang nantinya akan menjadi hotel.

Di sekitar lokasi didominasi oleh rumah-rumah warga dan usaha-usaha masyarakat seperti rumah makan dan toko-toko yang berjualan mainan, elektronik, kue, perhiasan, sembako, apotek, dan lain-lain, serta adanya pesaing proyek yaitu Hotel Jelita, Hotel Aba, dan Hotel Gajah Mada. Klien menginginkan bahwa proyek ini tidak hanya menyediakan fasilitas penginapan tetapi juga terdapat usaha *coffee shop* dan restoran yang menyediakan fasilitas untuk *meeting* dan *ballroom*. Sehingga dengan adanya fasilitas pendukung ini dapat meningkatkan usaha klien. Klien juga menginginkan adanya unsur desain lokal.

t Hotel yang berada di Kabupaten Lumajang akan dibangun pada lahan yang mempunyai luasan tanah  $\pm 1300 \text{ m}^2$ . Luasan bangunan area yang harus di desain adalah sebagai berikut:

- Lantai basement 1 dengan luasan  $1300 \text{ m}^2$
- Lantai 1 dengan luasan  $1300 \text{ m}^2$
- Lantai 2 dengan luasan  $1300 \text{ m}^2$
- Lantai 3 dengan luasan  $589 \text{ m}^2$
- Lantai 5 sampai 7 dengan luasan  $928 \text{ m}^2$
- Lantai 8 dengan luasan  $928 \text{ m}^2$

Sehingga total area luas bangunan yang di desain adalah  $\pm 7645 \text{ m}^2$ .

Proyek ini terletak di Jalan Panglima Besar Sudiman, Lumajang dengan perancangan desain hotel menerapkan pendalaman *sense of place*. Ruang lingkup perancangan yang dibutuhkan di hotel ini yaitu *lobby hotel*, *coffee shop hotel*, *lobby lift*, *rooftop*, koridor, restoran, *ballroom*, toilet, *meeting room*, 3 tipe *bedroom* (*standard room*, *deluxe room*, dan *suite room*), dan ruang penunjang lainnya.

### **Konsep Beauty of Lumajang**

Konsep solusi yang berjudul "*Beauty of Lumajang*" merupakan solusi dari *problem statement* yaitu Bagaimana cara menghasilkan desain interior hotel bintang 3 yang dapat memberikan kenyamanan yang dapat melestarikan ciri khas tempat dengan pendekatan *sense of place* Lumajang. Konsep tersebut dijawab dengan penerapan desain yang menonjolkan ciri khas dari Kabupaten Lumajang sendiri yang terbentuk dari

faktor fisik dan faktor sosial serta menggambarkan kecantikan dari kabupaten Lumajang dengan mengambil tema objek *landscape* yang paling terkenal yaitu Gunung Semeru yang merupakan gunung tertinggi di Jawa Timur serta sekitarnya (Ranu Kumbolo, Air Terjun Tumpak Sewu, Pasar Pronojiwo, Rumah Adat Tengger).

Berikut merupakan faktor fisik dan sosial yang diaplikasikan pada bangunan:

#### 1. Faktor fisik

- a) Memakai material yang stabil/kuat seperti granit dan keramik, batu yang kuat dan tahan lama (filosofi Gunung Semeru yang merupakan paku bumi Pulau Jawa sehingga Pulau Jawa menjadi seimbang dan stabil).
- b) Adanya *potential view* yaitu Gunung Semeru dan *city view*.
- c) *Layout* restoran yang memanjang seperti pasar tradisional dengan menggunakan gerobak pedagang kaki lima.

#### 2. Faktor sosial

- a) Filosofi Rumah Adat Tengger yang dibagi menjadi 3 (ruang tamu, ruang tidur, dan ruang berkumpul/perapian). Pada hotel ini dibagi secara vertikal yaitu area tamu/publik diletakkan di lantai bawah, ruang tidur diletakkan di lantai tengah, dan ruang berkumpul/perapian diletakkan di bagian atas/adanya *rooftop garden*.
- b) Adanya UMKM area yang menjual berbagai macam barang seperti



batik Lumajang, baju batik, makanan khas tradisional, dan lain-lain yang dapat meningkatkan perekonomian Lumajang.

Selain itu, terdapat faktor dari pancaindra manusia yang mempengaruhi *sense of place* yaitu:

1. Indra penglihatan:
  - a) Dimensi ruangan, keberagaman variasi barang, dekorasi, dan warna.
  - b) Pemakaian desain dengan material alam sekitar/lokal seperti material kayu, motif-motif kayu, rotan, bambu, dekorasi tanaman pisang-pisangan, bambu, dan lain-lain.
  - c) Warna yang dipakai yaitu warna-warna alam (cokelat, hijau, dan lain-lain).
  - d) Pemakaian dekorasi seperti kain batik khas Lumajang untuk bantal dan UMKM.
  - e) *View* gunung, sungai, dan *city view*.
2. Indra pendengaran:

Suara musik yang diputar dari *speaker* (lagu-lagu daerah, suara musik gamelan, dan lain-lain) dan gemericik kolam.
3. Indra penciuman:
  - a) Aroma biji kopi (Lumajang merupakan daerah penghasil kopi di Jawa Timur, serta adanya *coffee shop* menunjang hal tersebut.
  - b) Aroma alam
4. Indra peraba  
Tekstur: tampilan visual & pola yang dirasakan kulit (tekstur kayu, batu).

5. Indra perasa:

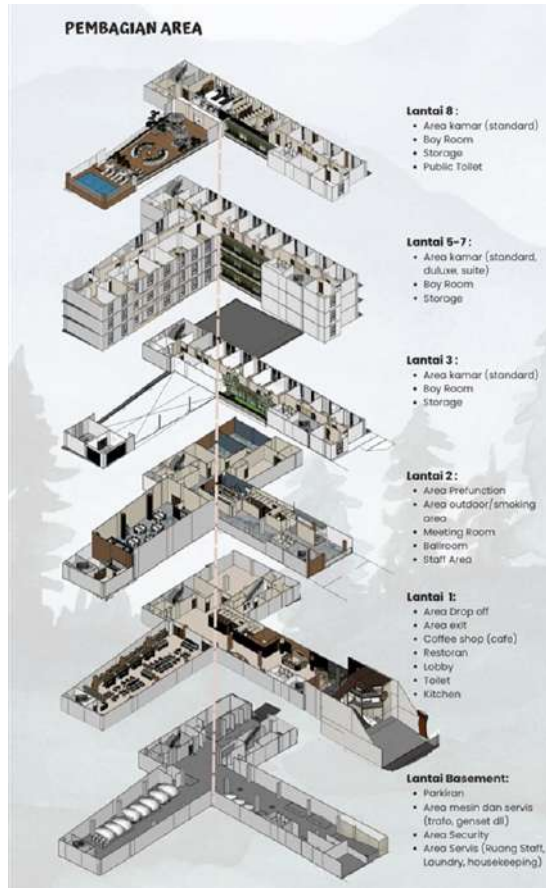
Makanan dan minuman: menghadirkan makanan khas Lumajang seperti pisang agung, kirana, dan berbagai macam olahan pisang, kopi, pastel, dan lain-lain.

### **Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi**

Pada bangunan hotel, area terbagi menjadi beberapa bagian seperti area publik, area servis, dan area privat agar tidak terjadinya sirkulasi silang yang saling bertabrakan sehingga dapat mengganggu jalannya aktivitas di dalam hotel. Untuk hotel yang dirancang ini juga memakai konsep *zoning* yang terinspirasi dari Rumah Adat Tengger.

Dalam hal ini disesuaikan dengan proyek hotel yang dirancang maka hotel yang dirancang akan dibagi menjadi bagian yang sama tetapi secara vertikal yaitu di bagian lantai bawah adalah ruangan publik yang dapat diakses oleh tamu. Lantai 3 ke atas digunakan sebagai area privat atau area istirahat yaitu kamar hotel dan untuk area paling atas terdapat *rooftop garden* yang difasilitasi dengan api unggun/perapian yang dapat digunakan sebagai tempat berkumpul ataupun menghangatkan tubuh.

Pola sirkulasi yang dipakai yaitu pola sirkulasi linear/ lurus, sedangkan untuk organisasi ruangan akan ditunjukkan oleh gambar di bawah ini.



**Gambar 3.** Pembagian Area Hotel  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

### Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Aplikasi konsep yang ditonjolkan yaitu suasana yang nyaman dan rileks yang didapat dari kecantikan Kabupaten Lumajang yang ditonjolkan melalui *landscape* terkenal Lumajang yaitu objek alamnya yang terkenal seperti Gunung Semeru yang merupakan gunung tertinggi di Jawa Timur dan area sekitarnya seperti ranu dan pantai maupun budaya khas dari Lumajang seperti batik Lumajang yang *eventnya* sampai sekarang tetap dilaksanakan. Selain itu *sense of place* yang

ingin ditonjolkan yaitu adanya ciri khas Lumajang namun disinkronisasikan dengan desain yang modern, sehingga dapat disesuaikan dengan target market hotel yaitu untuk semua kalangan. *Sense of place* ini sendiri dapat dicapai melalui adanya faktor fisik dan sosial dari Kota Lumajang serta dengan diperkuat oleh pancaindra kita yang dapat merasakannya.



**Gambar 4.** Lobby Hotel  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Area *lobby* dibagi menjadi 2 yaitu area resepsionis dan area *seating*. Desain area *lobby* menggunakan material alam seperti kayu, batu, anyaman bambu, dan rotan, serta dekorasi tanaman gantung pada plafon. Pemakaian material alam ini didasari karena Lumajang merupakan daerah tropis dan masih banyak daerah hijau yang digunakan untuk pertanian dan perkebunan. *Seating area* menerapkan bentuk lengkung, sehingga memperbanyak kursi untuk pengunjung.

Area restoran menerapkan bentuk seperti gunung dan menggunakan material kayu, serta kursi menggunakan rotan, plafon menggunakan tampah bambu, dan terdapat gerobak pedagang kaki lima yang memberikan kesan seperti pasar tradisional.



**Gambar 5.** Restoran  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Selain itu adanya UMKM area yang menjual berbagai macam barang kerajinan khas Lumajang juga dapat meningkatkan perekonomian Lumajang.



**Gambar 6.** Area UMKM  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Pada area *coffee shop*, terdapat toko kopi yang terbuka untuk publik, pada area ini terdapat juga area terbuka di lantai 2.



**Gambar 7.** Coffee Shop  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Untuk area kamar hotel memakai banyak material kayu dan rotan serta adanya *view* ke arah *city view* maupun Gunung Semeru dari jendela. Bagian *bed backdrop* menggunakan wallpaper gambar tanaman pisang karena Lumajang terkenal dengan kota pisang.



**Gambar 8.** Area Kamar Hotel  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Pada area *rooftop garden* terdapat kolam, area perapian, dan area *barbecue* serta adanya area untuk berenang (*swimming pool*) yang dapat digunakan untuk berolahraga dan berkumpul. Hal ini menyesuaikan dengan peletakan tata area (denah) filosofi Rumah Adat Tengger. Selain itu di area ini pengunjung dapat melihat *city view* maupun Gunung Semeru.



**Gambar 9.** Area Rooftop Garden  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



**Gambar 10.** Area Swimming Pool  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Dengan pemakaian material alam seperti kayu, batu, tanaman, dan warna-warna yang netral dan sejuk akan membuat pengguna lebih merasa rileks. Serta dengan adanya bentukan dan material lokal, pengguna dapat merasakan ciri khas lokal setempat.

### Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan Pelingkup

Material pelingkup yang digunakan yaitu kayu dan anyaman bambu, keramik sebagai plafon, dinding, maupun lantai yang dapat memberikan suasana yang hangat pada ruangan dan kesan alam. Serta adanya penggunaan bentukan gelombang yang terinspirasi dari bentukan organik seperti gunung ataupun gelombang air. Selain itu adanya penggunaan material keramik mosaik berwarna biru menjadikan aksen dari ruangan yang menggambarkan warna air.



**Gambar 11.** Penggunaan Bentukan Organik di Area Plafon *Ballroom*

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



**Gambar 12.** Aksen Elemen Alam di Area Bar & Resto

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Selain itu, konsep bahan pelingkup juga memakai konsep aplikasi teknologi dalam bangunan seperti:

- Penggunaan WPC wall panel yang dipakai sebagai pengganti kayu solid yang mahal. Penggunaan WPC ini maka dapat mengurangi eksploitasi penggunaan kayu, karena WPC diciptakan dari bahan komposisi serat plastik 50% dan serbuk kayu 50% yang ramah lingkungan karena dapat di daur ulang, serta WPC mempunyai daya tahan (tahan rayap dan jamur) dan keindahan menyerupai kayu.
- Penggunaan *parametric design* yang digunakan sebagai *ceiling* sesuai konsep desain yaitu adanya bentukan gelombang air yang merupakan unsur utama dari danau/ranu, air terjun dan pantai, serta bentuk gunung.
- Pemakaian material peredam yaitu karpet agar suara tidak mengganggu pengguna di dalam hotel yang ingin bersantai dan beristirahat serta glasswool yang berfungsi sebagai peredam suara untuk ruang *meeting* maupun *ballroom*.
- Penggunaan *low e glass* merupakan produk kaca yang dapat menerima dan meredam panas matahari yang masuk dalam ruangan tetapi tidak mengurangi intensitas cahayanya sehingga cocok untuk diterapkan pada proyek ini karena banyak memakai kaca jendela terutama pada bagian ruang kamar.

### Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Furnitur yang digunakan juga disesuaikan dengan tema dan desain yang ada. Pada proyek ini banyak digunakan furnitur yang dipilih memiliki *finishing*



seperti motif kayu maupun anyaman rotan. Furnitur yang digunakan tersebut merupakan *loose furniture* maupun *built in furniture* seperti untuk lemari dan *mini pantry*. Pada area kamar dibuat *built in furniture* agar dapat menyatu dengan konsep desain kamar hotel yang disesuaikan dengan kebutuhan ruangan, sedangkan untuk kursi dan meja dapat menggunakan *loose furniture* yang dapat dibeli di toko interior maupun *custom*.



**Gambar 13.** *Food Display Restaurant*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



**Gambar 14.** *Mini Pantry dan Wardrobe Kamar Hotel*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

### Konsep Finishing pada Interior

Aplikasi *finishing* pada interior menggunakan *finishing* seperti anyaman rotan, anyaman bambu, keramik, granit, decking kayu, HPL motif kayu sehingga tidak memerlukan penggunaan *solid wood* yang memerlukan biaya yang cukup

mahal. Selain itu menggunakan berbagai keramik seperti keramik mosaik biru segi enam sebagai aksen pada *meeting room*, *ballroom*, dan area bar & resto. Pemakaian keramik yang berwarna biru tersebut terinspirasi dari warna alam yaitu air. Penggunaan warna lainnya yaitu seperti warna kayu, batu, dan tanaman terinspirasi dari filosofi, warna, dan penggunaan material alam.



**Gambar 15.** *Material Board*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

### KESIMPULAN

Jessnov Interior Studio merupakan perusahaan yang menawarkan jasa interior arsitektur yang berfokus dalam desain dengan pendekatan *sense of place* di mana desainnya memberikan kekhasan serta ikatan emosional antara pengguna dan tempat yang dapat menghadirkan rasa nyaman, aman, dan perasaan ingin berkunjung Kembali ke tempat tersebut. Oleh karena itu, Jessnov Interior Studio menerapkan pendekatan *sense of place* pada proyek Djang Hotel yang merupakan hotel bintang 3 di Kabupaten Lumajang dengan menggunakan konsep "*Beauty of Lumajang*" yang dapat

memperlihatkan ciri khas Lumajang dengan menonjolkan kecantikan dari Lumajang. Konsep ini diambil dari faktor sosial dan faktor fisik dari Kabupaten Lumajang serta memasukkan faktor dari pancaindra manusia yang mempengaruhi *sense of place*. Faktor fisik yang diambil seperti *landscape iconic* dari Lumajang yaitu Gunung Semeru dan sekitarnya dengan penerapan dalam bentuk adanya *potential view* serta bentukan dan material yang mencerminkan Kabupaten Lumajang. Selain faktor fisik, juga adanya faktor sosial yang diambil dari adaptasi filosofi Rumah Adat Tengger dengan adanya perapian dan area berkumpul pada *rooftop garden*. Terdapat juga area UMKM yang disediakan di hotel tersebut untuk meningkatkan perekonomian Kabupaten Lumajang. Sehingga, dengan adanya pendekatan *sense of place* ini juga dapat membantu mengingatkan masyarakat untuk menjaga warisan tempat dan budaya yang ada.

Dengan adanya proyek merancang ini, penulis memberikan saran yang dapat diterapkan oleh pembaca yang memiliki rencana untuk melakukan perancangan proyek sejenis, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam melakukan perancangan dengan pendekatan *sense of place*, sebaiknya memperhatikan bagaimana perancangan yang dibuat dapat menghadirkan suatu memori indah kepada pengguna dengan cara menunjukkan identitas tempat tersebut.
2. Selain itu, dalam merancang suatu tempat dengan pendekatan *sense of place* tidak

hanya berfokus pada estetika saja tetapi harus dapat mencerminkan makna dari tempat tersebut sehingga diperlukannya eksplorasi lebih dalam mengenai adanya faktor fisik dan sosial dari tempat tersebut serta dapat menerapkan faktor dari pancaindra manusia yang dapat mempengaruhi *sense of place*.

Demikian perancangan ini dibuat, penulis menyadari masih banyak hal yang perlu ditingkatkan sehingga penulis terbuka untuk menerima masukan dari pembaca.

## REFERENSI

- Ayu, S. A., Tresyanto, C. A., & Larasati, M. K. A. P. (2024). Analisis Swot Strategi Pemasaran Destinasi Wisata Kabupaten Lumajang. *Jurnal Education and Development*, 12(3), 183-187.
- Bagyono. (2007). *Pariwisata dan Perhotelan*. Alfabeta. Bandung.
- BPS Kabupaten Lumajang. (2024). *Statistik Daerah Kabupaten Lumajang Tahun 2024*. Badan Pusat Statistik Kabupaten Lumajang. Lumajang. <https://lumajangkab.bps.go.id/id/publication/2024/08/30/d9e0d91287b314072159cf36/statistik-daerah-kabupaten-lumajang-2024.html>.
- Budiarti, I. (2024, 17 Desember). *Kabupaten Lumajang, Pesona Alam dan Budaya yang Memukau*. <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-7690199/kabupaten-lumajang-pesona-alam-dan-budaya->



- yang-memukau.
- Damayanti, I. A. K. W., Solihin, S., & Suardani, M. (2021). *Pengantar Hotel dan Restoran*. CV.Eureka Media Aksara. Purbalingga. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/352554/pengantar-hotel-dan-restoran>.
- Dameria, C., Akbar, R., Indradjati, P. N., & Tjokropandojo, D. S. (2020). Tinjauan ulang potensi sense of place dalam pelestarian kawasan pusaka perkotaan. *Tata Loka*, 22(3), 379-392.
- Dewi, P. (2018). Perapian Sebagai Elemen Pembentuk Identitas Arsitektur Nusantara. In *Seminar Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI)* (Vol. 2, pp. 73-81).
- Foot, K. E., & Azaryahu, M. (2009). *Sense of place*, 96-100.
- Kurniawan, T. I. (2022, 29 December). *Genjot Sektor Pariwisata 2023, Ini Rencana Dispar Lumajang*. <https://www.jatim-hariini.co.id/jawa-timur/pr-8826344578/genjot-sektor-pariwisata-2023-ini-encana-dispar-lumajang>.
- Kusumowidagdo, A., Kaihatu, T. S., Wardhani, D. K., Rahadiyanti, M., & Swari, I. A. I. (2019). *Panduan penataan kawasan koridor pasar tradisional*. Penerbit Universitas Ciputra.
- Lelono, T. M., & Taniardi, P. N. (2019). *Mengenal permukiman dan rumah tengger berdasarkan sistem kepercayaan*. Balai Arkeologi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Nashrullah, M. A. (2022). *Rumah Suku Tengger*. <https://rumahadatindonesia.com/rumah-suku-tengger/>.
- Riadi, M. (2023) *Pengertian, Jenis dan Klasifikasi Hotel*. <https://www.kajianpustaka.com/2020/09/pengertian-jenis-dan-klasifikasi-hotel.html>.
- Soeharto, M., Nuradhi, M., & Rahadiyanti, M. (2019). Perancangan Proyek Butik La Belle Di Surabaya Dengan Pendekatan Sense Of Place Oleh Nooveau Interior Architecture Consultant. *KREASI*, 5(1), 66-78.