PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS PENDUKUNG SIENNA HOTEL BANJARMASIN

Jessica Yuwana, Maria Yohana Susan, Astrid Kusumowidagdo
Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, Surabaya, 60119, Indonesia
Alamat email untuk surat menyurat : jessicayuwana@yahoo.co.id

ABSTRACT

This paper explains the design a hotel building with a unique and new concept, which depart from a fairy tale. As for the background of this writing because of the limitations on the scope and development of design concepts in hotel buildings in Banjarmasin. Though the number of tourists and hotel users who require comfort and uniqueness of the concept of the hotel quite increased according to the analysis that has been done. The development of the Hotel SIENNA Banjarmasin is an opportunity to answer the existing problems. This design report will describe the design concept and its application to the interior design of the hotel building. Design departs from a concept that comes from a fairy tale. The presence of the author as a provider of interior design services has additional features in the form of graphic design services to answer the needs of the design and desire of the client. There are demands on how to create a graphic that reinforces the design concept and becomes an element that reinforces the client's corporate identity. Therefore the design explains how the analysis before the development is done and what needs to be explored more deeply.

Keywords: *Applications, Concepts, Facilities, Fairytale, Hotels*

ABSTRAK

Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk memaparkan perancangan desain interior bangunan hotel dengan konsep yang unik dan baru, yang berangkat dari sebuah cerita dongeng. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini karena adanya keterbatasan ruang lingkup dan pengembangan konsep desain pada bangunan hotel di Banjarmasin. Padahal jumlah wisatawan maupun pengguna hotel yang memerlukan kenyamanan dan keunikan konsep hotel cukup meningkat menurut analisa yang telah dilakukan. Adanya pembangunan Hotel SIENNA Banjramasin ini menjadi kesempatan untuk menjawab problem yang ada. Laporan perancangan ini akan menjabarkan mengenai konsep desain dan aplikasinya terhadap desain interior bangunan hotel tersebut. Desain berangkat dari sebuah konsep yang berasal dari dongeng. Kehadiran penulis sebagai penyedia jasa desain interior memiliki fitur tambahan berupa layanan desain grafis yang disesuaikan dengan kebutuhan desain serta keinginan klien. Terdapat tuntutan mengenai bagaimana cara menciptakan sebuah grafis yang memperkuat konsep desain serta menjadi elemen yang memperkuat identitas perusahaan klien. Maka dari itu desain menjelaskan bagaimana analisa sebelum pengembangan dilakukan dan apa saja yang perlu digali lebih dalam lagi.

Kata Kunci: Aplikasi, Dongeng, Fasilitas, Hotel, Konsep

PENDAHULUAN

Gambaran Usaha

HONG INTERIOR lebih berfokus dan memiliki spesialisasi di bidang jasa desain ritel dan komersil. Pada sektor ritel, HONG berkonsentrasi pada bagaimana suatu *brand* membentuk *impression* dan menanamkan *brand awareness*-nya kepada masyarakat melalui elemen interiornya. Perusahaan juga menangani *brand-brand fashion* ataupun produk lainnya baik *brand* yang telah *existing* ataupun *brand* yang baru akan dibangun.

Masuknya produk *brand* internasional ke Indonesia tidak menutup kemungkinan bagi perusahaan untuk menjadi konsultan desain bagi *brand* internasional, ataupun mengangani proyek skala internasional.

HONG INTERIOR adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa desain interior dan memiliki spesialisasi di area komersil dan ritel. Keuntungan yang diperoleh atas penggunaan jasa desain HONG adalah desain yang tidak hanya terwujud sesuai keinginan klien namun juga desain yang menjawab setiap *problem* klien. Desain diterapkan dalam *style* yang disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan klien mulai dari kelas menengah hingga kelas *elite*. Kualitas kerja yang diberikan profesional dengan mempertimbangkan segala aspek akan tertuang jelas dalam kontrak kerja yang disepakati bersama.

HONG memiliki wawasan grafis yang dapat menunjang kelengkapan desain interior. Desainer juga mampu mengaplikasikan desain yang dibuat secara khusus memenuhi kebutuhan klien secara spesifik, sehingga desain yang dimiliki tidak bisa direpetisi pada proyek lainnya. Untuk memaksimalkan kepuasan klien, perusahaan memiliki *personal assistance* yang juga adalah desainer *in-charge* untuk bertanggung jawab pada klien dalam melaporkan proses desain dan juga menjawab pertanyaan dan solusi yang disampaikan klien.

Segmen yang dituju HONG pada fase awal dimulai dari wilayah Indonesia dan akan dikembangkan hingga mampu menjalin kerjasama dengan klien internasional. Secara segmentasi market perusahaan juga menargetkan kerjasama dengan klien yang memiliki kemampuan finansial untuk menggunakan jasa desainer.

Layanan Usaha

HONG INTERIOR bergerak dalam bidang desain secara keseluruhan di bidang desain interior. HONG INTERIOR disini bertugas untuk mendesain interior sesuai dengan *brand* dan *impression* dari klien dapat tersampaikan dengan baik ke pihak yang dituju melalui desain interiornya.

Adapun layanan usaha yang diberikan mengikuti standar minimum Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII) dan kedepannya akan terus diperbaiki dan dikembangkan lagi menjadi lebih baik.

PENDAHULUAN

Judul Perancangan

Proyek akhir dengan judul "Perancangan Interior Fasilitas Pendukung Sienna Hotel di Banjarmasin" memiliki definisi dalam proses merancang sebuah ruangan mulai dari perabot hingga pembagian ruang untuk menjadi sebuah fasilitas yang mendukung sebuah jasa akomodasi bagi pengguna Hotel SIENNA di Banjarmasin.

Latar Belakang Permasalahan

Berkembangnya industri perhotelan di Banjarmasin namun masih menawarkan kondisi yang monoton. Mengingat besarnya peluang bisnis tersebut maka keunikan suatu jasa akomodasi yang ditawarkan sangatlah penting. Ditambah lagi pengguna bangunan yang memerlukan kenyamanan maksimal serta suasana baru yang unik menjadi alasan pertimbangan perancangan.

Perumusan Masalah

Bagaimana merancang desain interior Hotel yang berangkat dari dongeng *Alice in Wonderland* namun eksistensinya tidak dapat dirasakan secara literal oleh pengguna ?

Tujuan Perancangan

Merancang desain interior Hotel yang berangkat dari dongeng *Alice in Wonderland* namun eksistensinya tidak dapat dirasakan secara literal oleh pengguna.

Manfaat Perancangan Manfaat Teoritis

Tugas perancangan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan secara teoretis mengenai perancangan fasilitas pendukung Hotel dengan konsep yang unik dan baru di Banjarmasin. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu desain interior untuk mengetahui bagaimana solusi dari perancangan fasilitas pendukung Hotel dengan konsep yang baru di Banjarmasin.

Manfaat Praktis

Dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat memberikan motivasi kepada peneliti lain agar dapat lebih baik dalam merancang desain pembelajaran dengan menggunakan dan mengembangkan pendekatan-pendekatan pembelajaran inovatif lainnya.

Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup yang dikerjakan pada proyek akhir adalah :

a. Perancangan desain fasilitas pendukung Hotel.

b. Lingkup desain meliputi lantai satu yang terdiri dari *lobby, receptionist area, business center, restaurant area* dan *buffet*. Lantai 2 meliputi *meeting room, internal meeting room, administration office* dan *semi- outdoor area*.

TINJAUAN DATA LAPANGAN

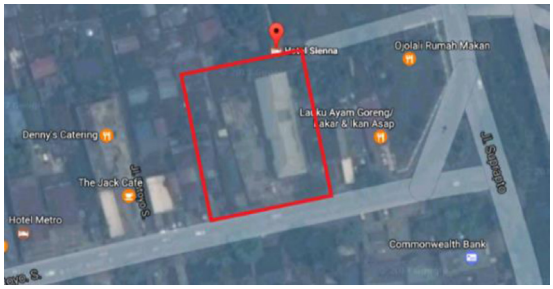
Data Proyek

Data Klien:

Nama lengkap : Ricky Juwono

Alamat : Bun Yamin Permai 05

No. telepon : 0812512212



Figur 1. Citra Satelit Tapak
Sumber: Google Maps

Data Tapak :

Jenis proyek : Fasilitas pendukung Hotel

Alamat : Jl. Sutoyo S. No.7, Antasan Besar, Banjarmasin

Nama usaha : Sienna Hotel

Luas lantai : 6500m2 Luas area rancang : 1200m2

Tinjauan Umum Hotel SIENNA Banjarmasin

Hotel menjadi salah satu solusi tempat sementara seseorang/kelompok untuk menginap selama mereka pelakukan keperluannya di daerah/kota tersebut. Hal tersebut membuat Hotel menjadi salah satu tempat berbintang dengan banyak sarana dan fasilitas terbaik untuk para tamunya. Potensi tapak yang berada di tengah kota dan dekat dengan pusat perbelanjaan memberikan dampak positif untuk menarik para pebisnis untuk menggunakan akomodasi penginapan dan fasilitas di Hotel ini.Karakteristik pebisnis yang lebih banyak berada di luar lingkungan Hotel, menentukan kelas Hotel tersebut. Dari sifatnya terlihat bahwa fasilitas-fasilitas pendukung akan sangat sedikit terpakai oleh tamu Hotel. Oleh karena itu, penyediaan fasilitas pendukung diminimalkan dan disesuaikan dengan syarat kelas hotel yang akan dipilih.

Tinjauan Khusus Kantor SIENNA Banjarmasin

Sebagai sebuah Hotel yang baru berkembang, Si-enna Hotel membutuhkan fasilitas baru yang bisa mengakomodasi kegiatannya dengan baik. Bangunan kantor managemen dan fasilitas yang sekarang dimiliki oleh SIENNA HOTEL dirasa kurang mampu menyediakan fasilitas pendukung serta memiliki desain interior yang kalah bersaing dibandingkan dengan kompetitor sejenis lainnya. Untuk fasilitas pendukungnya, SIENNA HOTEL menyediakan beberapa area dan fasilitas tambahan baru untuk dapat mengakomodasi kegiatan perkantoran dan perhotelan dengan baik sehingga akan terdapat beberapa pembagian zona.

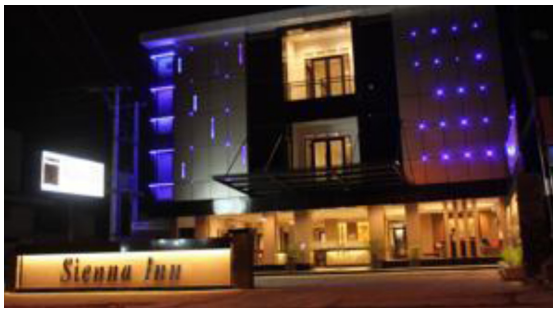
Data Tapak Hotel SIENNA Banjarmasin

Tapak berada pada pinggir jalan di tengah kota. Alur aktifitas termasuk sangat lancar dan tidak terjadi kemacetan sama sekali sehingga juga tidak menimbulkan *noise* yang begitu berpengaruh terhadap bangunan hotel. Akses jalan masuk ke dalam hotel juga luas dan mudah dijangkau.

Alamat : Jl. Sutoyo S. No.7, Antasan Besar, Banjarmasin

Nama usaha : Sienna Hotel

Jenis bangunan	:	Gedung hotel
Luas bangunan	:	6500 meter persegi
Luas area rancang	:	1200 meter persegi



Figur 2. Tampak Bangunan Eksisting
Sumber: Data olahan pribadi (2016)

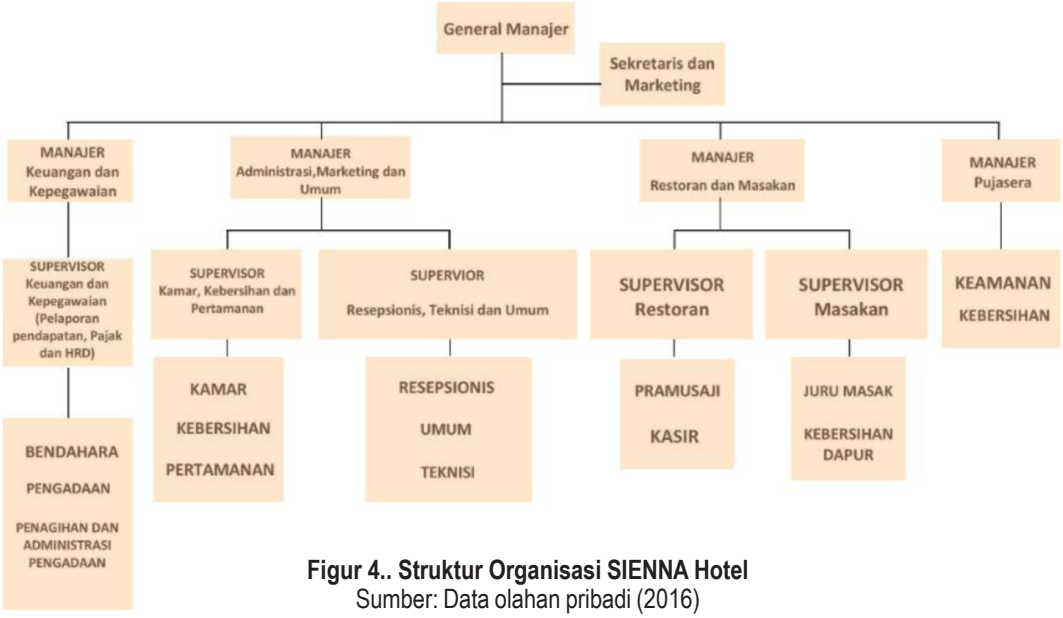
Tapak merupakan lahan yang masih kosong dan masih ditempati oleh bangunan rukan dan rumah tinggal. Tapak lahan baru ini sendiri berada persis disebelah bangunan eksisting seperti pada foto diatas. Gambar dibawah menunjukkan posisi relatif bangunan eksisting terhadap jalan besar yang menjadi akses utama.

Figur 3. Tampak Dalam Eksisting Lantai 1
Sumber: Data olahan pribadi (2016)

Gambar diatas menunjukkan kondisi eksisting dimana lahan yang akan didirikan bangunan hotel baru masih digunakan oleh penduduk sekitar dan belum dilaksanakannya proses pembangunan apapun.

Data Pengguna SIENNA Hotel

Pengguna kantor SIENNA HOTEL dikategorikan kedalam dua kategori utama yakni internal dan eksternal. Internal merupakan pemilik perusahaan, hingga pegawai- pegawainya, sedangkan eksternal ialah tamu seperti klien, maupun tamu perusahaan. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:



Figur 4.. Struktur Organisasi SIENNA Hotel
Sumber: Data olahan pribadi (2016)

Aspek Pembentuk Ruang

Dalam sebuah hotel adalah tembok, lantai, plafon, dan perabot yang membentuk ruang. Maka dari itu, solusi desain akan melibatkan elemen- elemen diatas.

TINJAUAN LITERATUR

Batasan Perancangan

Persyaratan teknik bangunan gedung berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No.35/Tahun 2005 meliputi persyaratan kenyamanan yang menyangkut sistem pencahayaan, sanitasi dan penghawaan. Untuk memenuhi persyaratan sistem pencahayaan, setiap bangunan gedung harus mempunyai pencahayaan alami dan/atau pencahayaan buatan, termasuk pencahayaan darurat sesuai dengan fungsinya. Sistem air bersih harus direncanakan dan dipasang dengan mempertimbangkan sumber air bersih dan sistem distribusinya. Untuk kenyamanan kondisi udara dalam ruang harus mempertimbangkan temperatur dan kelembaban. Persyaratan keselamatan menyangkut penerapan sistem proteksi pasif yang didasarkan pada fungsi/klasifikasi risiko kebakaran, geometri ruang, bahan bangunan terpasang, dan/atau jumlah dan kondsi penghuni dalam bangunan gendung. Persyaratan kemudahan setiap bangunan gedung harus memenuhi persyaratan kemudahaan hubungan horizontal berupa tersedianya pintu dan/atau koridor yang memadai untuk terselenggaranya fungsi bangunan gedung tersebut.

Perbedaan Definisi Definisi Hotel

Hotel adalah usaha komersial yang menyediakan tempat menginap, makanan, dan pelayanan-pelayanan lain untuk umum. Maka dari beberapa pernyataan itu dapat disimpulkan bahwa hotel adalah suatu akomodasi yang menyediakan jasa penginapan, makan, minum, dan bersifat umum serta fasilitas lainnya yang memenuh syarat kenyamanan dan dikelola secara komersil.

Definisi Resort

Resort adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya.

Sistem Pelayanan Kantor SIENNA Hotel

Terdapat beberapa bagian dalam pengelolaan hotel. Seluruh bagian ini terkoodinir serta dikendalikan oleh seorang *General Manager* yang biasanya dibantu oleh *Executive Assistant Manager*. Bagian-bagian tersebut antara lain:

a. *Front Office*
b. *Guest Room*: terdiri dari kamar kamar tamu
c. *Public Space*: Terdiri dari *exterior approach* & *exterace*, *lobby, food & baverages outlet, function space* serta *recreation facilities*, dan pakir.
d. *Administration Office*: terdiri dari *front desk,*

accounting office, execurive office, sales and *catering office.*

e. *Back of House*

1. *Food preperation* dan *storage area*
2. *Receiving, trash* dan *general storage area*
3. *Employee area* terdiri dari *personel and time keeper office*, *locker and toilet*, *employee dinning and housing*
4. *Laudry and housekeeping*
5. *Engineering and mechanical areas* yang terdiri dari *enginerring office, maintenace shop, mechanical/electrical areas.*

Dalam pengelolaan bagian bagian hotel tersebut di operasikan oleh beberapa departemen yang dikelompokkan sebagai berikut :

a. *Room Department*
Departemen yang bertugas menyedikan kebutuhan kamar bagi para pengunjung

b. *Housekeeping Department*
Departemen yang bertugas memelihara kebersihan, kerapian dan kelengkapan kamar-kamar tamu, restoran, bar, dan tempat-tempat umum dalam hotel

c. *Food and Baverages Department*
Departemen yang menyediakan dan menyajikan makanan dan minuman

d. *Engineering Departement*
Departemen yang bertugas melaksanakan pelaksanaan, perancangan, pemasangan, dan pemeliharan gedung serta perlengkapan hotel lainnya.

e. *Personal Departement*
Departemen yang bertugas melaksanakan pemilihan dan pengadaan tenaga kerja hotel, termasuk di dalamnya pemeliharaan moral, dan kesejahteraan tenaga kerja, serta meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan tenaga kerja hotel.

f. *Marketing Departement*
Departemen yang mengelola keuangan, baik penerimaan maupun pengeluaran uang hotel

g. *Security Department*
Departemen yang bertugas memelihara dan menjaga keamanan dan ketertiban di dalam lingkungan hotel

Standar Elemen Pembentuk Interior Tata Letak dan Organisasi Ruang

1. Pola organisasi ruang terpusat
Suatu ruang sentral dan dominan sebagai pusat dari ruang-ruang disekitarnya yang bersifat sekunder dan dikelompokkan berdasarkan perbedaan fungsi, bentuk, dan ukuran. Organisasi ruang terpusat memiliki bentuk yang relatif ringkas dan teratur secara geometris dapat digunakan untuk menciptakan titik dalam sebuah ruang.

2. Pola organisasi ruang linear
Organisasi ruang yang merupakan sebuah sekuen linear ruang-ruang yang berulang dengan bentuk yang berbeda tetapi berhubungan secara langsung. Fungsi yang

penting diletakkan pada deretan ruang. Area yang penting bagi organisasi ruang secara fungsional berada dimanapun di sepanjang pola ruang linear.

3. Pola organisasi ruang secara grid
   Ruang-ruang yang diorganisir didalam area sebuah grid struktur atau rangka kerja tiga dimensi lainnya. Organisasi ini membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.. Sebuah grid terbentuk oleh dua buah rangkaian garis sejajar yang menghasilkan suatu pola titik yang teratur pada persimpangannya, kemudian diproyeksikan ke dalam bentuk tiga dimensi.

4. Pola organisasi ruang terklaster
   Ruang-ruang yang dikelompokkan melalui kedekatakan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual bersama. Pola organisasi ini terdiri dari ruang-ruang dengan pengulangan yang memiliki fungsi membagi visual bersama dari sisi bentuk dasar atau orientasi, serta bersifat fleksibel yang bisa berubah-ubah tanpa mempengaruhi karakter ruang tersebut. Ruang-ruang ini juga dapat tersebar mengelilingi suatu area yang terdefinisi atau volume ruang yang besar.
5. Pola organisasi ruang radial
   Pola organisasi ruang radial adalah sebuah ruang yang terpusat yang menjadi sentral organisasi-organisasi linier ruang-ruang yang memanjang dengan cara radial. Fungsi dan bentuk ruangan linearnya berbeda satu dengan yang lain sesuai dengan kebutuhan ruang. Sama seperti organisasi terpusat, organisasi radial umunya memiliki bentuk yang teratur.

Lantai

Lantai adalah bidang horizontal yang harus dapat menopang beban hidup (perabot, orang, peralatan yang dapat dipindahkan) dan benda mati (berat konstruksi lantai itu sendiri). Sistem lantai harus menyalurkan beban secara horisontal melintasi bidang dan meneruskannya menuju balok dan kolom atau kedinding penopang. Pada pengaplikasian lantai sangat perlu mempertimbangkan jenis pelapisnya, sesuai dengan macam atau jenis kegiatan yang dilakukan pada suatu area tertentu. Untuk kegiatan yang sering digunakan maka harus menggunakan pelapis atau material *finisihing* yang mudah dibersihkan dan tidak tergores.

Dinding

Sebagai batas ruang yang berupa bidang vertikal, dinding memiliki fungsi melindungi penghuni di dalamnya dari terik matahari, terpaan angin dan hujan. Karena itulah dinding bangunan biasanya dibuat dari material yang memiliki tahap terhadap perubahan suhu dan biasanya diberi pelapis agar lebih tahan terhadap rembasan air. Material dinding yang paling banyak ditemui adalah dinding batu bata yang dilapisi se-

men dan diberi cat. Adakalanya dinding dilapisi lagi dengan material lain seperti batu alam. Sementara jika dipilih bahan kayu sebagai dinding, dapat dipilih jenis kayu yang memiliki kelas kuat dan awet yang baik. Namun, jika dinding hanya ditujukan sebagai pemisah antar ruang yang berasa di dalam ruang , material yang dipilih tidak harus memenuhi persyaratan tersebut.Terdapat beberapa ketentuan pelapis untuk elemen pembentuk ruang khususnya dinding sesuai dengan jenis area, yaitu sebagai berikut :

Heavy area: ceramic tile, heavy duty fabric wallcovering, plastic laminate, epoxy paint, paint, vinyl wallcovering.

Medium area : heavy duty fabric wallcovering, paint, vinyl wallcovering. Light area: fabric wallcovering, vynil wallcovering, paint, wood.

Plafon

Secara umum plafon atau *ceiling* dapat diartikan sebagai sebuah bidang di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung lantai atau atap sekaligus sebagai pembatas ruang dengan bidang yang ada di bawahnya.

Fungsi lain dari plafon adalah sebagai ruang atau rongga untuk menyembunyikan berbagai instalasi bangunan, *ducting* AC, kabel listrik, dan lain-lain. Plafon juga merupakan salah satu unsur pembentuk ruang selain dinding dan lantai, untuk itu plafon merupakan salah satu unsur yang penting untuk diolah untuk menunjang estetika pada interior ruang.

Perabot

Perabot adalah istilah yang digunakan untuk peralatan rumah tangga yang berfungsi sebagai tempat penyimpan barang, tempat duduk, tempat tidur, tempat mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja atau tempat menaruh barang di permukaannya. Dalam melengkapi elemen interior dan perabot perlu mempertimbangkan fungsi dasar dan ragam kegunaan lainnya, seperti membentuk karakter ruang dan menambah nilai estetika untuk menunjukkan identitas pemiliknya.

Sistem Penghawaan

Pada penghawaan alami tedapat istilah angin dan ventilasi, yang masing-masing memiliki arti berbeda. Dalam skala makro, angin adalah pergerakan udara yang terjadi di atmosfer dan merupakan bagian dari penentu kondisi cuaca suatu zona di bumi. Arah pergerakan dan kecepatan gerak angina selalu berubah-ubah, tetapi terdapat kecenderungan arah yang terjadi (*prevailing wind*) dan rata-rata kecepatan yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam analisa *site*. Dalam skala mikro, angin adalah pergerakan udara baik di dalam bangunan maupun di luar bangunan / *site*.

Sistem Pencahayaan Pencahayaan Alami

Pencahayaan adalah faktor penting karena desain pencahayaan yang bururk akan menyebabkan ketidaknyamanan visual (Susan, 2017). Dalam beberapa kasus, hanya satu dari isu-isu

diatas yang menjadi faktor penentu pembuatan jendela bagi suatu ruang atau fungsi area, sementara dalam kasus lain, keempat itu ini akan dilibatkan untuk menentukan lokasi jendela. Pertimbangan psikologis dan estetika dalam perencanaan interior akan menjadi pengaruh paling penting pada penggunaan pencahayaan alami. Terkecuali untuk fungsi unik seperti ruang presentasi, akan dilihat sebagai kualitas yang paling dicari dan esensial.

Pencahayaan Buatan

Sistem pencahayaan di ruangan, termasuk di tempat kerja dapat dibedakan menjadi 5 macam yaitu:

1. Sistem Pencahayaan Langsung (*direct lighting*)
   Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan secara langsung ke objek yang memerlukan pencahayaan. Sistem ini dinilai paling efektif dalam mengatur pencahayaan, namun dapat menimbulkan bahaya serta menimbulkan silau, baik karena penyinaran langsung maupun karena pantulan cahaya. Untuk membentuk pencahayaan yang baik dalam sebuah ruangan, elemen pembentuk ruang perlu diberi warna cerah agar tampak menyegarkan.

2. Pencahayaan Semi Langsung (*semi direct lighting*)
   Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan langsung pada benda yang perlu diterangi, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dengan sistem ini kelemahan sistem pencahayaan langsung dapat dikurangi. Diketahui bahwa langit-langit dan dinding yang diplester putih memiliki efisiensi pemantulan sebesar 90%, sedangkan apabila dicat putih efisiensi pemantulan cahaya sebesar 50-90%. Sistem Pencahayaan Difus (*general diffus lighting*)

3. Pada sistem ini setengah cahaya sebesar 40-60% diarahkan pada objek yang perlu disinari, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dalam pencahayaan sistem ini termasuk sistem *direct- indirect* yakni memancarkan setengah cahaya ke bawah dan sisanya keatas.

4. Sistem Pencahayaan Semi Tidak Langsung (*semi indirect lighting*)
   Pada sistem ini sebesar 60-90% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bagian bawah. Untuk hasil yang optimal disarankan langit-langit perlu diberikan perhatian serta dirawat dengan baik.

5. Sistem Pencahayaan Tidak Langsung (*indirect lighting*)
   Pada sistem ini sebesar 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi

seluruh ruangan. Agar seluruh langit-langit dapat menjadi sumber cahaya, perlu diberikan perhatian dan *maintenance* yang baik. Keuntungan sistem ini adalah tidak menimbulkan bayangan dan kesilauan sedangkan kerugiannya mengurangi efisiensi cahaya total yang jatuh pada permukaan kerja.

Sistem Akustik

Ketika mengorganisir penghuni dan kebutuhan spasialnya, sebagaimana dalam pengembangan matriks kriteria, kebutuhan akustik untuk privasi, isolasi, dan absorpsi harus diidentifikasikan. Menciptakan zona tenang dan zona bising (sering terkait dengan zona publik dan privat) bisa diperoleh selama pembuatan diagram *bubble.* Transimisi melewati dinding dan partisi dapat diredam hingga tingkat yang dapat diterima dengan tenik konstruksi yang matang

Sistem Keamanan

Sistem keamanan merupakan hal yang penting diperhatikan guna untuk melindungi benda koleksi, peralatan, pegawai, dan pengunjung dari hal yang merugikan. Tujuannya untuk memberi keamanan dan kenyamanan baik kepada pegawai maupun kepada pengunjung yang datang. Desain tidak dapat mengontrol dan menangani ruang setiap saat terhadap keamanan, namun ia dapat meminimalisasi bahaya terhadap resiko kejahatan. Untuk itu perlu adanya penggunaan CCTV, dimana menurut Surjono (1996:8) CCTV atau *Closed Circuit Television* merupakan alat perekaman yang menggunakan satu kamera video. CCTV mampu merekam aktivitas baik jauh maupun dekat, dan dapat dipantau melalui perlengkapan seperti laptop atau PC.

Sistem Proteksi Kebakaran

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 26 tahun 2008, sistem proteksi kebakaran pada bangunan gedung dan lingkungan adalah sistem yang terdiri atas peralatan, kelengkapan dan sarana, baik yang terpasang maupun terbangun pada bangunan yang digunakan baik untuk tujuan sarana proteksi aktif, sarana proteksi pasif maupun cara-cara pengelolaan dalam rangka melindungi bangunan dan lingkungannya terhadap bahaya kebakaran.

a. Sarana Proteksi Kebakaran Pasif
   Menurut Peraturan menteri Pekerjaan Umum Nomor 26 tahun 2008, sarana proteksi kebakaran pasif adalah sistem proteksi kebakaran yang terbentuk atau terbangun melalui pengaturan penggunaan bahan dan komponen struktur bangunan, kompartemenisasi atau pemisahan bangunan berdasarkan tingkat ketahanan api, serta perlindungan terhadap bukaan.

b. Sarana Proteksi Kebakaran Aktif
   Berdasarkan dari keterangan yang diberikan oleh Wiley dalam *Guidelines for Fire Protection in Chemical, Petrochemical, and Hydrocarbon Processing Facilities* (2003)

sarana proteksi kebakaran aktif merupakan serangkaian alat proteksi kebakaran yang secara lengkap terdiri atas sistem deteksi dan alarm kebakaran, sistem *sprinkler* otomatik, hidran, dan sistem *fire Extinguisher*. Komponen sarana proteksi kebakaran aktif digunakan sesuai dengan kategori bangunan, komponen proteksi kebakaran tersebut adalah detektor kebakaran, alarm kebakaran, sistem *sprinkler* otomatik, hidran (hidran gedung, hidran halaman) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR).

Sistem *Plumbing*

Sistem plambing adalah sistem penyediaan air bersih dan sistem penyaluran air buangan termasuk semua sambungan, alat-alat dan perlengkapannya yang terpasang di dalam gedung (SNI 03-6481-2000). Jenis penggunaan sistem plambing ini sangat tergantung pada kebutuhan dari bangunan yang bersangkutan. Fungsi utama peralatan plambing gedung adalah menyediakan air bersih dan atau air panas ke tempat-tempat tertentu dengan tekanan cukup, menyediakan air sebagai proteksi kebakaran dan menyalurkan air kotor dari tempat-tempat tertentu tanpa mencemari lingkungan sekitarnya.

Sistem Sirkulasi Vertikal

Dalam memaksimalkan penggunaan tapak, maka setiap bangunan perlu bertambah tinggi. Untuk itu diperlukan adanya bantuan sirkulasi vertikal. Terdapat beberapa jenis sarana sirkulasi vertikal yang dapat dipilih dan disesuaikan yaitu :

a. Tangga

Tangga merupakan sarana sirkulasi untuk naik-turun dari lantai ke lantai. Ada beberapa jenis tangga, yaitu tangga biasa, tangga kebakaran yang letaknya terlindungi dalam *core*, dan tangga mulia yang menghubungkan lantai dasar dengan lantai tingkat satu.

b. Escalator

Escalator merupakan sarana sirkulasi yang digerakkan dengan mesin. Jenisnya antara lain tangga berjalan yang digunakan untuk naik-turun membawa orang dan barang.

c. Elevator (Lift)

Lift merupakan sarana sirkulasi tertutup di dalam *core* atau transparan berbentuk gondola yang menempel di kulit bangunan. *Lift* digunakaan untuk membawa orang naik dan turun dengan kapasitas dan kecepatan tertentu. Penempatan sarana sirkulasi ini tergantung pada bentuk dan dimensi bangunan serta jenis fungsinya.

Sistem Mekanikal Elektrikal

Sistem distribusi mekanikal elektrikal adalah suatu sistem yang didesain dan dibangun untuk memasok daya listrik bagi sekelompok beban, dan hal tersebut merupakan suatu sistem yang cukup kompleks, dimulai dari instalasi sumber / *source* sampai instalasi beban/*load*). Sistem

elektrikal terdiri dari sistem pembangkit listrik, sistem penerangan / tata cahaya, sistem tata suara (*sound system*), sistem jaringan telepon, jaringan kabel komputer/data/multimedia, sistem otomatisasi bangunan dan sistem instalasi penangkal petir.

Antropometri dan Geometri

Istilah antropometri berasal dari kata "anthro" yang berarti manusia dan "metri" yang berarti ukuran. Secara umum maka definisi dari antropometri merupakan suatu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Antropometri secara luas digunakan untuk pertimbangan ergonomis dalam suatu desain dan sistem kerja yang memerlukan interaksi manusia. Tujuan pendekatan antropometri adalah agar terjadi keserasian antara manusia dengan sistem kerja sehingga menjadikan tenaga kerja dapat bekerja secara nyaman, baik dan efisien. Tenaga kerja akan bekerja secara terus menerus pada setiap hari kerja di tempat kerja tersebut. Karena itu perancangan tempat kerja dan peralatan pendukungnya menjadi penting agar sisi buruk yang ada pada setiap produk tidak muncul.

Pola Aktivitas Pemakai

Pelaku aktivitas pemakai terbagi menjadi dua yaitu tamu dan pengelola. Pengelola dapat dibagi menjadi dua yaitu administrasi dan servis serta tamu dapat dibagi menjadi dua yaitu tamu yang menginap dan tidak menginap. Tamu yang menginap adalah tamu yang menyewa kamar Hotel dan tamu yang tidak menginap adalah tamu yang hanya menggunakan fasilitas hotel.

Pengelola

Pengelola adalah orang yang mengordinir segala kegiatan yang berlangsung di hotel dan bertanggung jawab atas kenyamanan aktifitas bagi pengunjung.pengelola dapat dikelompokan lagi menurut kegiatan dan tugas yang dijalani yaitu:

Pimpinan

Jabatan pimpinan dipegang oleh direktur yang memegang tanggung jawab utama atas pengelolaan dan keberlangsungan hotel.

Staff front office

Peran dan fungsinya adalah menyewakan kamar pada tamu. Oleh karena fungsinya maka letak *staff front office* berada di bagian yang paling mudah dilihat orang. Untuk membantu pelaksana fungsi bagian *staff front office* tersebut, maka bagian *staff front office* terbagi menjadi beberapa sub bagian yang masing- masing sub bagian memilikifungsi pelayanan yang berbeda. Sub tersebut antara lain:

- Pelayanan pemesanan kamar
- Pelayanan informasi
- Pelayan *check in dan out*
- *Staff house keeping*
- *Staff food and beverage*
- *Staff accounting department*
- *Staff security department*

Tamu

Tamu adalah faktor utama keberlangsungan kegiatan yang terdapat dalam hotel. Tamu adalah orang-orang yang berkunjung untuk keperluan menginap, rekreasi dan menikmati fasilitas-fasilitas yang disediakan hotel. Tamu dibedakan menjadi dua bagian yaitu:

1. tamu yang menginap berhak menikmati dan mengakses fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh hotel
2. tamu yang tidak menginap dapat menikmati fasilitas-fasilitas publik yang ditawarkan seperti ruang serbaguna untuk rapat, seminar, maupun kegiatan lainnya.

ANALISIS DATA

Pola Aktivitas Pemakai

1. Pengelola

   Pengelola adalah orang yang mengordinir segala kegiatan yang berlangsung di hotel dan bertanggung jawab atas kenyamanan aktifitas bagi pengunjung pengelola dapat dikelompokan lagi menurut kegiatan dan tugas yang dijalani yaitu:

   Pimpinan

   Jabatan pimpinan dipegang oleh direktur yang memegang tanggung jawab utama atas pengelolaan dan keberlangsungan hotel.

   Staff front office

   Peran dan fungsinya adalah menyewakan kamar pada tamu. Oleh karena fungsinya maka letak *staff front office* berada di bagain yang paling mudah dilihat orang. Untuk membantu pelaksana fungsi bagian *staff front office* tersebut, maka bagian *staff front office* terbagi menjadi beberapa sub bagian yang masing-masing sub bagian memiliki fungsi pelayanan yang berbeda.

2. Tamu

   Tamu adalah faktor utama keberlangsungan kegiatan yang terdapat dalam hotel. Tamu adalah orang-orang yang berkunjung untuk keperluan menginap, rekreasi dan menikmati fasilitas-fasilitas yang disediakan hotel.

Pola Sirkulasi Ruang

Pola sirkulasi ruang ialah *suatu bentuk rancangan atau alur ruang pergerakan dari suatu ruang ke ruang lainnya dengan maksud menambah estetika agar dapat memaksimalkan sirkulasi ruang utuk dipergunakan.* Pola sirkulasi ruang dibagi menjadi lima yaitu :

1. Linear

   Yakni pola sirkulasi berbentuk lurus dengan arah tertentu. Arah- arah inilah yang menjadi pembentuk segmentasi ruang. Pola ini banyak digunakan, pun juga dirasa mudah karena memiliki awal dan akhir yang jelas.

2. Radial
   Pola sirkulasi yang terpusat pada sebuah titik. Sebaran ruang bermula dari titik tersebut ke luar.

3. Spiral
   Pola sirkulasi yang berputar menjauh dari titik pusat. Pola ini umum digunakan pada area dengan ruang terbatas.

4. Grid
   Terbentuk dari dua alur sirkulasi yang masing- masing tersusun secara parallel, berpotongan membentuk persegi maupun persegi panjang.

5. Network
   Pola sirkulasi yang muncul dari penggabungan beberapa ruang, kemudian memunculkan bentukan melalui titik- titik perpotongan.

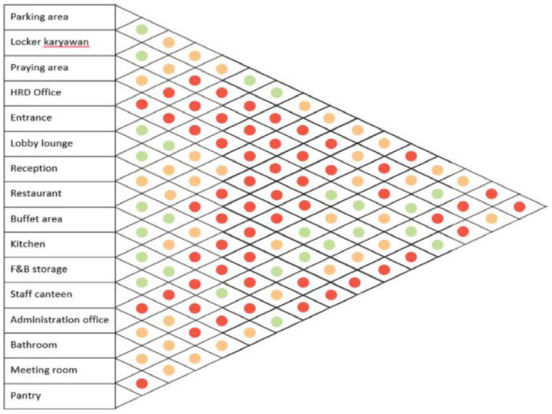
6. Komposit
   Pola sirkulasi yang merupakan gabungan dari kelima model sirkulasi sebelumnya.

Karakteristik Kebutuhan Ruang

Tabel 1. Tabel *Space Requirements* SIENNA HOTEL

Hubungan Antar Ruang

Berdasarkan analisa, berikut ialah bagan hubungan antar ruang fasilitas SIENNA HOTEL:



Figur 12. Hubungan Antar Ruang
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Tabel 1. Tabel *Space Requirements* SIENNA HOTEL

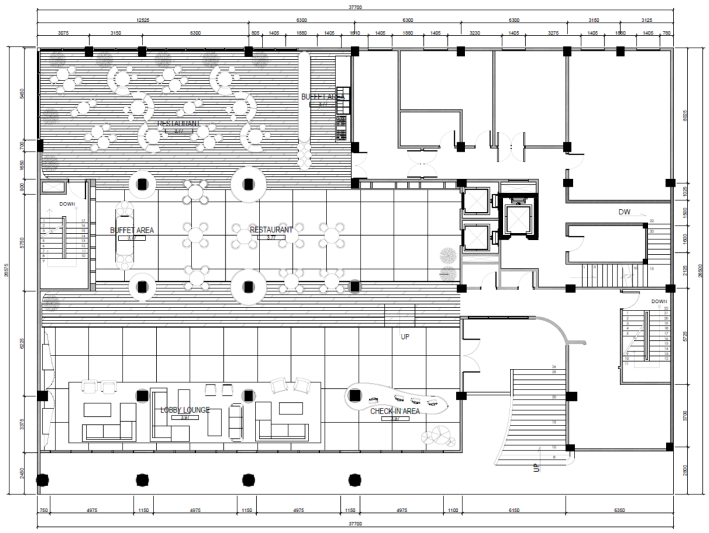
TYPE OF AREA	LIGHTING	AIR	ACOUSTICAL	MAINTENANCE	FLEXIBILITY	ENCLOUSURE DEGREE	PRIVACY	SECURITY	FURNITURE / EQUIPMENT	ELECTRONIC / MECHANIC	FIRE SYSTEM	MINIMAL SPACE	SPECIFIC AMBIENCE
Office	Natural, General, Task Lighting	Natural, Artificial	Semi-Sound Proof	Easy Maintenance	-	Glass Partition	Staffs, by-appointement guests	CCTV	Table, Chair, Storage, Sofa, Coffee Table, Glass Panel	Computer, Printer, Telephone, FAX, Audio	Smoke Detector, Sprinkler	9 m² (1 Staffs + 2 Guests)	Homey, comfortable, focus
Business Centre	Natural, General, Task Lighting	Natural, Artificial	-	Easy Maintenance	Modular	Open Space	Guests	-	Table, Chair	Switch, Socket	Smoke Detector, Sprinkler	30 m² (5 Staffs + 5 Guests)	Comfortable, Professional
Meeting Room	Calculated General Lighting	Natural, Artificial	Sound Proof	Easy Maintenance	Modular, Joinable	Glass Partition	Staffs, Guests	-	Table, Chair, Projector Screen	LCD, Audio, Microphone, Telephone	Smoke Detector, Sprinkler	16 m² (2 Staffs + 2 Guests)	Serious, focus, professionals, fresh
Restaurant	Natural, General lighting	Natural, Artificial	-	Easy Maintenance	Modular, Joinable	Open Space	Guests	CCTV	Table, Chair	-	Smoke Detector, Sprinkler	-	Luxury, attractive
Buffet	Natural, General lighting	Natural, Artificial	-	Easy Maintenance	-	Open Space	Guests	CCTV	Buffet Counter	Food counter, switch, socket	Smoke Detector, Sprinkler	-	Luxury, attractive
Reception	Natural, General, Accent Lighting	Natural, Artificial	-	Easy Maintenance	-	Open Space	Staffs, Guests, Customers	CCTV	Table, Chair, Storage	Computer, Telephone, Fax	Smoke Detector, Sprinkler	9 m² (1 Staffs + 2 Guests)	Welcoming, attractive

Sumber: data olahan pribadi (2017)

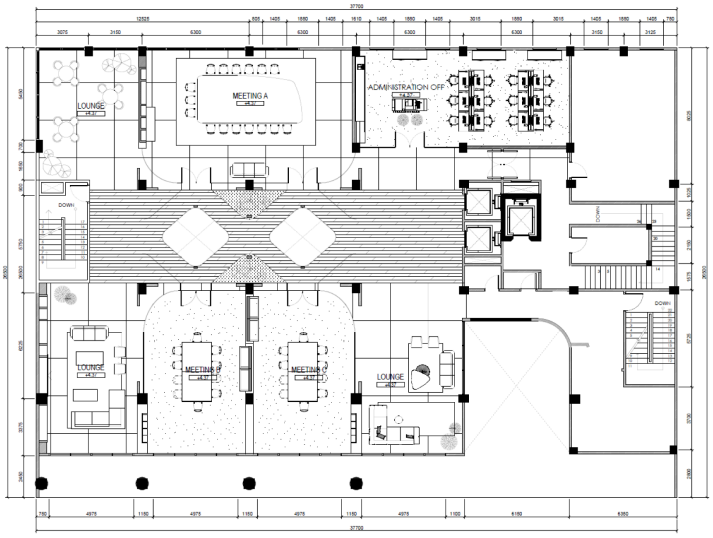
Tabel diatas menjelaskan preferensi hubungan antar ruang yang menjadi salah-satu dasar pertimbangan penataan letak ruang pada proyek desain interior SIENNA HOTEL. Data yang diperoleh dari pemetaan hubungan antar ruang akan digunakan untuk menyusun pembagian zona maupun pengelompokan ruang.

Besaran Ruang

Berdasarkan analisa kebutuhan pengguna, muncul fungsi dan spesifikasi ruang. Berikut ialah besaran ruang fasilitas SIENNA HOTEL:



Figur 13. Besaran Ruang Lantai 2
Sumber: data olahan pribadi (2017)



Figur 14. Besaran Ruang Lantai 3
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Grouping

RUANG PUBLIK:
- Lobby
- Resepsioni

ZONA PUBLIK

RUANG REKREASI
- Lounge

RUANG PERTEMUAN
- R. Meeting

RUANG SERVIS:
- Pantry
- Toilet
- R. Absen/ loker
- Gudang

ZONA SEMI- PRIVAT

RUANG KERJA TETAP
- R. Marketing
- R. Purchasing
- R. Accounting
- R. General Affair
- R. Finance
- R. I/T- Server

RUANG KERJA PRIORITAS
- R. Direktur
- R. Dev. Manager

ZONA PRIVAT

Figur 15. *Grouping*
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Didalam pengelompokan utama pada *site* hotel terdapat tiga zona yakni publik, semi privat, dan privat. Zona publik terdapat pada area yang berhubungan dengan tamu pada umumnya. Kemudian zona semi privat meliputi area kantor yang dapat diakses oleh beberapa pihak eksternal. Sedangkan zona privat meliputi ruang- ruang kerja yang hanya dapat diakses oleh pengguna terkait.

Analisa Tapak Eksisting
Keterangan warna :
Kuning : pencahayaan alami tinggi
Putih : pencahayaan alami rendah

Figur 16. Analisa Tapak
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Figur 17. Analisa Penghawaan
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Figur 18. Analisa Kepadatan Sirkulasi
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Pencahayaan alami pada bangunan eksisting dipengaruhi oleh posisi dan orientasi bukaan. Bangunan memiliki banyak bukaan pada 2 sisi yakni utara, dan barat. Kondisi pencahayaan alami yang demikian membawa dampak langsung berupa radiasi termal. Pengaruhnya pada desain ialah pada pengolahan bukaan, tata lampu, utilitas, dan MVAC. Penghawaan alami pada bangunan eksisting dipengaruhi oleh posisi bukaan. Kondisi penghawaan alami yang demikian berpengaruh pada solusi tata ruang, utilitas, dan MVAC bangunan.

KONSEP DAN APLIKASI

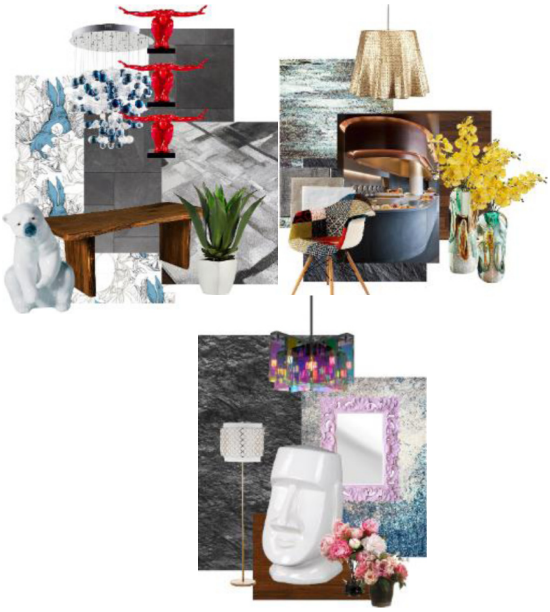
Konsep dan Solusi Perancangan

Dalam mengolah tapak yang ada, Hong Design berangkat dari melakukan pembagian bangunan kedalam zona menurut urutan prioritas aktifitasnya. Zona ini kemudian dikelompokkan menurut tingkat privasinya menjadi zona publik, semi privat dan privat. Masing masing zona tersebut memiliki prioritasnya masing- masing. Dari zona yang ada akan diaplikasikan berdampingan dengan poin poin dari alur cerita yang telah dipilih.

Konsep *Zoning*, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Jalur sirkulasi dalam bangunan nantinya akan bercabang karena mengikuti pembagian fungsi ruangan yang berbeda. Sistem sirkulasi mengutamakan kemudahan akses menuju area yang diinginkan dan memperjelas jalur evakuasi pengguna apabila terjadi bencana. Tata letak ruang diatur berdasarkan prioritas dari urutan aktivitas pengguna. Pada saat tamu masuk pertama kali akan diarahkan menuju resepsionis, kemudian mengarah ke restoran ataupun *lobby lounge* sesuai tujuan aktivitas pengguna. Pada lantai dua akan langsung bertemu dengan area resepsionis, yang kemudian mengarahkan tamu menuju ruang *meeting* komersial ataupun ke area *lounge*. Sedangkan area kerja internal akan diletakkan dekat dengan ruang arsip dan ruang kontrol lain.

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang



Figur 19. Karakter Gaya dan Suasana Ruang
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Ruang interior bertema berguna untuk menciptakan suasana yang berbeda melalui simulasi desain ruang (Kusumawidagdo, 2012). Suasana yang ingin dimunculkan secara umum ialah unik,

menampilkan banyak objek seni seperti patung, bunga dan lainnya. Komposisi ruang yang muncul dari deskripsi kebutuhan ruang, kemudian diolah bentukan dan rupa nya. Secara umum, ruangan disusun oleh bentukan geometri dasar seperti segi empat. Hal ini didasarkan pada tujuan untuk menonjolkan instalasi objek seni yang ada dengan memberi kontras yang ekstrem.

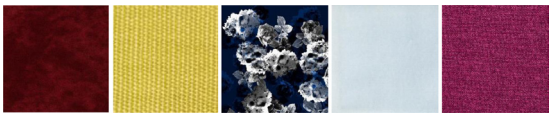
Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Terdapat dua kategori furnitur dan aksesoris. Adapun kedua kategori tersebut ialah sebagai berikut:

1. Furnitur lepasan (*loose furniture*)
   Meja pada kategori ini terbuat dari rangka besi, sedangkan mejanya sendiri terbuat dari kaca maupun marmer. Kesederhanaan ialah kuncinya. Sedangkan kursi pada kategori ini dibeli di pasaran, dengan kesederhanaan dan kenyamanan sebagai acuan.

2. Furnitur tanam (*built- in*)
   Furnitur *built- in* terdiri dari meja kerja, meja kasir, dan meja resepsionis. Meja kerja dibuat moduler dengan pencahayaan dan *outlet* listrik- telepon terintegrasi. Meja kasir dan resepsionis tidak dirancang secara moduler seperti meja kerja. Namun prinsip penerapan lampu dan *outlet* listrik- telepon terintegrasi tetap diutamakan. Keputusan untuk menjadikan meja- meja diatas *built- in* ialah atas dasar pertimbangan kebutuhan pegawai perusahaan.

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior



Figur 20. Ilustrasi Pemilihan *Finishing*
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Area *Lobby Lounge*

Material yang digunakan dominan marmer, *parquet* dan kayu serta material perabot berupa *textile* seperti linen, suede dan lain lain. Penggunaan material ini didasari pada alur cerita dimana Alice masuk kedalam sebuah dunia tanpa gravitasi dan juga komposisi. Warna yang digunakan adalah warna dasar yang *bold* sehingga memunculkan kesan bertabrakan.

Figur 21. Suasana Area Lobby Lounge
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Adapun pemilihan warna dan material diambil dari beberapa ilustrasi dari cerita dan novel original dari dongeng tersebut. Terdapat area duduk berbentuk sebuah buku besar untuk menceritakan tentang area dimana ukuran tidak beraturan dan juga untuk menciptakan kesan ukuran tubuh pengunjung yang mengecil.

Area Restoran dan Bar

Menggunakan *greenery* untuk mengakali penghawaan sekaligus menerapkan cerita dalam desain. Penggunaan material ini didasari pada alur cerita dimana Alice mengikuti sebuah jamuan teh. Adapun alur cerita bertempat di sebuah hutan penuh dengan jamur sehingga bentukan dasar kolom diambil dari bentukan jamur dan dikombinasikan dengan pencahayaan buatan.

Figur 22. Suasana Area *Restaurant*
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Peletakkan meja dan kursi makan ditata sedemikian rupa untuk menjaga akses sirkulasi tetap nyaman dan juga mampu menampung banyak pengguna. Pada beberapa area restoran, desainer khusus membuat *custom wallpaper* bertemakan *Alice in Wonderland* untuk menambah kesempurnaan desain.

Gambar 2. 35. Suasana Area *Entrance Restaurant*
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Area *Office* dan *Meeting Room*

Material yang digunakan dominan berwarna merah dan hitam yang berasal dari warna kartu rummy. Penggunaan material ini didasari pada alur cerita dimana Alice masuk ke dalam sebuah kerajaan yang berbentuk kartu dan catur.

Figur 23. Suasana Area *Meeting Room*
Sumber: data olahan pribadi (2017)

Beberapa ruangan menerapkan material yang dominan berwarna pastel, seperti pink yang berasal dari skema warna flamingo. Menggunakan material bertekstur namun tidak berpola. Penggunaan material ini didasari pada alur cerita saat Alice berada di daratan yang berisi flamingo.

PENUTUP

KESIMPULAN

Proyek perancangan SIENNA HOTEL dapat dibilang sebuah hal yang baru. Kebutuhan akan fasilitas pendukung hotel yang berdampingan dengan kebutuhan utama memunculkan pembagian area yang diolah sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pemanfaatan objek seni adalah elemen utama yang menjadikan proyek ini sebuah hal yang baru - sebuah hotel lokal yang menerapkan desain dengan cara pikir yang terbuka. Dalam proyek ini, elemen- elemen yang digunakan terkomposisi sedemikian rupa guna mendukung performa bisnis secara keseluruhan yang baik.

SARAN

Demikian perancangan ini dibuat sebagai tugas akhir penulis. Sebagai desainer yang bertekad untuk terus berkembang, penulis sangatlah terbuka akan saran dan masukan terkait karya tulis maupun perancangan yang dibuat mengingat ketidaksempurnaan ialah hal yang keberadaannya mutlak. Penulis berharap karya tulis ini dapat menjadi sebuah referensi yang bermanfaat dalam disiplin terkait.

REFERENSI

Ching, Francis D. K. 2012. *Architecture : Form, Space, and Order*. John Wiley & Sons. Canada. Departement Pekerjaan Umum. 2008. *Per- syaratan Teknis Sistem Proteksi*

Departemen Pekerjaan Umum. (2008). *Peraturan Mentri Pekerjaan Umum, Nomor 26/PRT/M/2008 Persyaratan Teknis Sistem Proteksi Kebakaran Bangunan Gedung dan Lingkungan.* Departmen Pekerjaan Umum Republik Indonesia. Jakarta.

Frick, Heiz. Setiawan, Pujo. L. 2001. *Ilmu Konstruksi Struktur Bangunan*. Knisius. Jakarta.

Indonesia, K. K. (n.d.). Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1405/ MENKES/DK/XI/2002 tentang Persyaratan Kesehatan Lingkunan Kerja Perkantoran dan Industri.

Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. KM 3/HK 001/MKP 02. Penggolongan Kelas Hotel. Kusumowidagdo, A., Sachari, A., Widodo, P., & Sugiharto, B. (2012). *Preferensi Pengunjung Pada Simulasi*

Kota Mini Pada Ruang Publik Pusat Belanja Sebagai Produk Budaya Populer. In Proceeding of

Seminar Nasional Tranformasi Sosial dan Budaya. Dies Natalis Fisip ke (Vol. 27).

Laksito, Boedhi. 2014. *Metode Perencanaan & Perancangan Arsitektur*. Griya Kreasi. Jakarta. Latifah, Nur Laela. 2015. *Fisika Bangunan*. Griya Kreasi. Jakarta

Lawson, Freed. 1994. *Restaurant Planning and Design.* Cambridge University Press. Cambridge.

Lehmacher, W. (2016, May). *The ASEAN Economic Community: what you need to know*. Retrieved from World Economic Forum: https://www.weforum.org/agenda/2016/05/asean-economic-community-what-you-need-to-know/

Sachari A., Kusumowidagdo, A. *The Existence of Thematic Interior Elements as Simulation that Create Shopping Experience. Jurnal Seni Budaya Mudra vol 28, 3 Desember 2013, p 34-45*

Sulastiyono, Agus.2011. *Manajemen Penyelenggaraan Hotel.Seri manajemen Usaha Jasa Sarana Pariwisata dan Akomodasi.* Alfabeta,cv.