

# PERANCANGAN INTERIOR *HOTEL RESORT* DI LOKASI WISATA RAMBUT MONTE KABUPATEN BLITAR

**Ikhsanul Fanjali<sup>1</sup>, Putri Sekar Hapsari<sup>2</sup>**

Program Studi Desain Interior  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

<sup>1</sup>Email: ikhsanfanjali.8k@gmail.com

<sup>2</sup>Email: putrisekarhapsari@yahoo.com

## **ABSTRACT**

*Rambut Monte is one of the attractions in Blitar Regency. A tourism object is needed for supporting facilities that can provide tourist accommodation services. In this tourism object itself, there are no facilities as intended. Besides that, there is no concept of a resort hotel on tourist objects in Blitar district. An effort to answer the existing problems was made at the Resort Hotel Interior Design at the Monte Hair Tour Blitar Regency with the aim of realizing the interior design of a comfortable Resort Hotel while also facilitating the needs of domestic and foreign tourists. The theme that supports the local wisdom of Monte Hair tourism potential is applying the Frank Lloyd Wright organic style. This goal is achieved by a design method that uses a design process including input, synthesis and output. Input in the form of the idea of the object of the problem formulation, data collection, synthesis through the process of design analysis, output in the form of design results. The approach used is the approach of function, ergonomics, themes, style, technical and natural potential. Design analysis takes ideas from tourism potential and local wisdom Monte Hair Tourism and then incorporates it into the interior design of Resort Hotels. The selection of local wisdom themes the potential of the Monte Hair attraction with organic style is used so that the design of objects can become a harmonious whole. The design results in the form of interior design of Resort Hotels which have four-star hotel facilities. The design of a resort hotel in the tourist location of Rambut Monte Blitar Regency, has a limited scope of work on the lobby, room rental units / cottages, and restaurants.*

**Keywords:** Design, Interior, Resort, Rambut Monte Tourism, Blitar Regency. **Kata Kunci :**

## **PENDAHULUAN**

Wisata Rambut Monte merupakan salah satu tempat wisata yang diunggulkan oleh Pemerintah Kabupaten Blitar. Terkait dengan pengembangan Wisata Rambut Monte, Luhur Sejati Kepala Dinas Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, Pariwisata Kabupaten Blitar menyampaikan, upaya pemerintah membangun ekonomi daerah melalui sektor pariwisata, pemerintah Kabupaten Blitar di tahun 2016 berkomitmen memfokuskan pembangunan Serah Kencong dan Rambut Monte menjadi wisata edukasi yang akan menjadi salah satu objek wisata andalan Kabupaten Blitar di masa

mendatang<sup>1</sup>. Komitmen tersebut berdasar pada tingginya jumlah kunjungan wisata di lokasi tersebut. Rambut Monte sendiri merupakan sebuah objek wisata berlokasi di desa Krisik Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar. Nama Rambut Monte menurut pemangku adat Desa Krisek Gandusari, berasal dari dua kata, *rambut* dan *monte*. Awalan *ra* mempunyai arti penghormatan dan kata *mbut* merupakan kependekan dari kata buyut. artinya adalah sebagai tempat penghormatan yang disucikan.

---

1 Nur. Tahun 2016 Pemkab Blitar Fokus Kembangkan 2 Tempat Wisata, (Online), (<http://www.majalahpanji.com/2016/01/11/tahun-2016-pemkab-Blitar-fokus-kembangkan-2-tempat-wisata/> diakses 02 September 2016, pukul : 07.00)

Sementara itu nama monte merupakan sejenis tumbuhan<sup>2</sup>.

Daya pikat objek Wisata Rambut Monte terdapat pada kecantikan alamnya yang sangat unik berupa telaga dengan air yang jernih berwarna biru toska di tengah telaga, danau tersebut dikelilingi pohon pinus, pohon trembesi berusia puluhan tahun, dan kebun teh milik warga desa yang masih asri. Disamping itu terdapat peninggalan situs sejarah berupa petilasan candi peninggalan kerajaan Majapahit yang bernafaskan Agama Hindu di dalam area Wisata Rambut Monte yang terbuat dari batu andesit.

*Resort Hotel* adalah hotel yang dibangun di tempat wisata. Tujuannya sebagai fasilitas akomodasi dari suatu aktivitas wisata. Perancangan interior *resort hotel* di lokasi wisata Rambut Monte merupakan hotel berbintang empat yang berada pada lokasi wisata, serta memanfaatkan kearifan lokal berupa, petilasan candi, danau, pohon kelapa dan semua kearifan local yang ada di sekitar lokasi wisata Rambut Monte sebagai tema perancangan dan mengadopsi konsep gaya perancangan organik Frank Lloyd Wright. Kearifan lokal diaplikasikan dalam konsep perancangan bertujuan untuk mendapatkan suatu kesan menyatu antara desain perancangan dan lokasi objek perancangan. Menggunakan metode proses desain meliputi *input*, *sintesa* dan *output*. *Input* berupa gagasan objek perumusan masalah, koleksi data, *sintesa* melalui proses analisis desain, *output* berupa hasil desain. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan fungsi, ergonomi, tema, gaya, teknis dan potensi alam.

<sup>2</sup> Wawancara dengan Wakidi Purnoto (67), Pemangku adat Desa Krisek Gandusari kabupaten Blitar, 11 Februari 2014

## PEMBAHASAN

### 1. Landasan Penciptaan

Pemrograman (*programming*) adalah suatu proses yang terorganisasikan dan didasarkan pada tata cara yang baku. Langkah yang kedua adalah pemrosesan data mentah menjadi informasi yang berguna untuk membuat keputusan-keputusan desain. Terakhir adalah penyusunan program yaitu dengan menelusuri dan menemukan masalah keseluruhan sehingga pemecahan perancangan dapat menyeluruh.

Pada tahapan proses desain, penulis menggunakan proses desain/ *programming* menurut William Pena (*problem seeking*). Penyusunan program melibatkan lima langkah, yaitu; tetapkan sasaran (*goals*), kumpulkan dan analisis fakta (*facts*), ungkapkan dan uji konsep (*concepts*), tentukan kebutuhan (*needs*), dan nyatakan masalah (*problems*).<sup>3</sup>

#### A. 5 langkah prosedural

Secara berurutan, pemrograman memiliki 5 langkah prosedural yaitu :

##### a. *Goals*

Dirumuskan apa yang menjadi tujuan perancangan. Tujuan dari perancangan ini yaitu:

1. Menciptakan desain interior *hotel resort* yang dapat memfasilitasi wisatawan domestik dan mancanegara, yang mampu mewedahi kebutuhan singgah wisatawan, membuat mereka tinggal lebih lama di Blitar khususnya di lokasi wisata Rambut Monte.
2. Menciptakan desain interior *hotel resort* yang sesuai dengan potensi alam objek wisata Rambut Monte.

<sup>3</sup> William M. Pena & Steven A. Parshall, *Problem Seeking an Architectural Programming Primer Fourth Edition*, (New York: John Wiley and Sons, 2001). Hal 12

*b. Facts*

Fakta yang sesuai dengan kondisi lapangan yang ditelusuri dan disusun dalam sebuah daftar kegiatan *programming* untuk membangun konsep desain. Dalam proses perancangan ini penulis melakukan pengamatan langsung pada objek wisata dengan datang ke objek wisata Rambut Monte, mengamati aktifitas wisata para wisatawan dan mengumpulkan data dari para tokoh masyarakat dan tokoh adat Desa Krisek Gandusari Kabupaten Blitar terkait objek wisata rambut monte. Selain melakukan pengumpulan data lapangan objek wisata penulis juga mengumpulkan data mengenai *hotel resort*. Penulis mengumpulkan data dari buku media online, pengamatan langsung pada salah satu *hotel resort* berbintang lima dan wawancara nara sumber.

Munculnya suatu gagasan perancangan karena adanya suatu permasalahan dimana para wisatawan yang datang dilokasi wisata Rambut monte hanya singgah paling lama tiga jam, serta belum adanya fasilitas di lokasi Wisata Rambut Monte yang bertujuan untuk memperkuat citra objek wisata, yang mampu membuat turis tinggal lebih lama dikabupaten Blitar khususnya dilokasi wisata Rambut Monte.

*c. Concepts*

Konsep dalam lingkup ini adalah prioritas, penekanan dan syarat-syarat kebutuhan suatu proyek perancangan lahir dalam bentuk gagasan sebagai solusi permasalahan. Konsep yang diterapkan dalam perancangan adalah potensi wisata objek Wisata Rambut Monte, konsep tersebut dipilih dengan tujuan untuk memperkuat citra objek wisata, mengingat pemerintah Kabupaten Blitar mencanangkan objek wisata Rambut Monte sebagai objek wisata unggulan

dimasa depan, dengan gaya Organik Frank Lloyd dalam konteks ini mencoba menawarkan berupa pengalaman wisata yang baru dan khas objek wisata rambut monte, unik serta berbeda yang dapat dirasakan oleh para wisatawan, mengaplikasikan warna dan matrial yang sesuai dengan lokasi objek wisata.

Warna-warna yang akan di aplikasikan dalam perancangan ini adalah warna-warna alam yang didapat dari lokasi wisata Rambut Monte, selain menggunakan warna yang ada dilokasi wisata juga menggunakan matrial yang selaras dengan objek wisata rambut monte. Elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang yang didesain sesuai konsep potensi objek wisata yang didapat dari lokasi.

*d. Needs*

Setelah mendapatkan data-data dan fakta-fakta tentang *resort* hotel, dan objek wisata Rambut Monte selanjutnya data-data diolah untuk menentukan hal yang dibutuhkan dalam perancangan ini. Kebutuhan yang dimaksud yaitu tentang kebutuhan ruang dan besarnya; struktur organisasi; kebutuhan pengisi ruang; aktivitas pengunjung / wisatawan dan staf Hotel.

*e. Problems*

Menyatakan sebuah rumusan masalah dalam perancangan. Dari data-data yang sudah diperoleh, maka rumusan masalah dalam perancangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Menciptakan desain interior hotel *resort* yang nyaman sekaligus dapat menunjang fasilitas wisatawan domestik dan mancanegara.
2. Menciptakan desain interior hotel

*resort* dengan tema potensi wisata alam rambut monte dengan gaya organik.

Penyusunan program juga memiliki faktor pertimbangan-pertimbangan yang harus diperhatikan, yaitu faktor-faktor penentu perancangan yang memiliki hubungan timbal balik. faktor-faktor ini menunjukkan tipe-tipe dari informasi yang dibutuhkan, yaitu: fungsi, bentuk, ekonomi dan waktu.

#### B. 4 Faktor penentu perancangan

Faktor-faktor penentu perancangan berhubungan timbal balik dengan empat pertimbangan utama yaitu :

##### a. *Form*

Bentuk dan garis pada perancangan ini memfokuskan pada beberapa aspek potensi utama objek wisata yaitu ikan dewa, ikan yang berada pada telaga rambut monte, petilasan candi rambut monte, dan yang terakhir telaga rambut monte. Furnitur yang menggunakan matrial alam yang sesuai dengan kearifan lokal potensi objek Wisata Rambut Monte. Unsur lokal kebudayaan setempat berupa aktifitas desa akan diaplikasikan pada dinding lobi dengan bentuk pola relief dengan matrial kayu. Warna yang digunakan pada perancangan adalah skema warna yang diambil dari warna alam yang ada di lokasi wisata Rambut Monte.

##### b. *Fuction*

Fungsi menyangkut kegiatan, hubungan ruang, aktifitas manusia/pemakai dan karakteristik ruangnya. Fungsi menyatakan secara tidak langsung “apa yang akan terjadi di dalam bangunan.” Fungsi menyangkut kegiatan, pada perancangan akan dianalisa lebih dalam terkait fungsi, Setelah mendapatkan data data yang diperlukan akan diidentifikasi dalam hubungan antar ruang serta dianalisa

pula pola aktifitas manusia / pengguna.

##### c. *Economy*

Ekonomi dalam hal ini menyangkut anggaran utama dan kualitas konstruksi, tetapi juga dapat meliputi pertimbangan atas biaya-biaya pengoperasian dan biaya daur hidup (*life cycle*). Dalam Perancangan Interior Hotel *Resort* Di Lokasi Wisata Rambut Monte dilihat dari sudut pandang aspek ekonomi, perancangan sengaja didesain dengan menggunakan dua kriteria, kriteria yang pertama matrial yang mudah didapat, dan yang kedua mudah dalam instalasi, sebagai contoh matrial lantai pada lobi hotel menggunakan marmer Tulungagung. Ekonomis karena jarak yang dekat dan apabila diperlukan penggantian matrial pada marmer bisa dilakukan dengan cepat. Hal hal tersebut tentu akan memangkas biaya pemasangan pada tukang dan memudahkan dalam perawatan atau pun penggantian. Fungsi ekonomi bagi pengunjung *Resort* Hotel, dapat memanfaatkan fasilitas yang ada atau tersedia tanpa harus pergi ke tempat lain.

##### d. *Time*

Dalam tahapan ini memiliki tiga klasifikasi masa lampau, sekarang dan masa depan yang bersangkutan dengan pengaruh-pengaruh dari sejarah, perubahan-perubahan yang tak terelakkan dari masa kini dan proyeksi-proyeksi ke masa depan.

1. Masa lampau, dalam hal ini adalah sejarah objek wisata rambut monte baik alam, budaya dan wisata sejarah petilasan Candi Rambut monte.
2. Masa sekarang, pada masa saat ini di era digital dimana informasi bisa didapat dengan mudah, hal tersebut memberi beberapa dampak positif pada salah satunya meningkatnya jumlah

pengunjung objek Wisata Rambut Monte, meningkatnya jumlah wisatawan disambut baik oleh pemerintah Kabupaten Blitar dengan memfokuskan pembangunan fasilitas di lokasi Wisata Rambut Monte.

3. Masa depan, pengaplikasian gaya Organik *Frank Lloyd Wright*, dengan tema kearifan lokal potensi objek Wisata Rambut Monte bertujuan untuk membuat diferensiasi produk lebih jelas, dengan diferensiasi yang kuat dan unik diharapkan desain mampu bersaing dan bertahan dimasa depan, dari kompetitor penyedia jasa layanan sejenis.

## 2. Pemecahan Desain

Pemecahan desain dengan beberapa teori pendekatan desain, berguna untuk menciptakan sebuah desain yang sesuai kebutuhan dengan pengguna. Desain harus memperhatikan tiga unsur utama yaitu; aktivitas, kapasitas dan antropometri yang erat kaitannya kondisi sosial budaya calon penggunanya.<sup>4</sup> Pendekatan pemecahan desain merupakan seperangkat teori yang dirumuskan berdasarkan landasan teori dan kreativitas untuk memecahkan desain/ menemukan desain yang tepat.<sup>5</sup> Perancangan adalah suatu proses perwujudan desain interior. Proses yang dimulai dari penemuan ide gagasan dengan terwujudnya sebuah desain interior.<sup>6</sup> Perancangan *Hotel Resort* di Lokasi Wisata Rambut Monte menggunakan beberapa pendekatan desain untuk digunakan sebagai acuan perancangan desain interior yaitu:

### a. Pendekatan Fungsi

Pendekatan fungsi dalam mendesain interior adalah merancang sebuah ruang dengan

<sup>4</sup> Sunarmi.2008.*Metodologi Desain*. Surakarta

<sup>5</sup> Edy Tri Sulistyono dkk, *Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*, (Surakarta: UNS Press, 2012) Hal. 55

<sup>6</sup> Endi Marlina, *Panduan Perancangan Komersial*, (Yogyakarta: ANDI, 2008) Hal. 18

memperhatikan kegunaan ruang dan kebutuhan pengguna sesuai kriteria tertentu<sup>7</sup>. Perancangan Interior *Resort Hotel* di Lokasi Wisata Rambut Monte kabupaten Blitar, mempunyai fungsi sebagai wadah untuk memenuhi kebutuhan wisatawan untuk bermukim, memberi jasa layanan penginapan kamar dan menyediakan makanan serta minuman yang ditujukan untuk masyarakat umum.

Sebuah perancangan interior yang baik tentu dirancang sesuai dengan fungsinya serta memperhatikan aktivitas kebutuhan pengguna, untuk memfasilitasi aktivitas berwisata di lokasi wisata Rambut Monte, dalam perancangan Interior *Resort Hotel* di Lokasi Wisata Rambut Monte, maka fasilitas di kelompokkan sebagai berikut :

Untuk lebih jelasnya mengenai fungsi fasilitas yang di tawarkan pada Perancangan Interior *Resort Hotel* di Lokasi Wisata Rambut Monte sebagai penunjang fasilitas objek wisata Rambut Monte sebagai berikut :

### 1) Fasilitas utama

- a) Kamar dan *Cottage* yang berfungsi sebagai ruang tidur tamu untuk bermukim sementara atau ruang tempat tamu menginap. Ada beberapa tipe kamar tamu tergantung dari fungsi dan besarnya, pada perancangan ini fasilitas kamar ada tiga tipe yaitu tipe standart, suite dan *cottage*, tipe *cottage* mempunyai 2 tipe bulan madu (*honeymoon*) dan *family*.

### 2) Fasilitas pendukung

- a) Ruang karyawan ruang ini khusus untuk karyawan digunakan sebagai ruang ganti dan tempat untuk menyimpan barang. Disediakan untuk karyawan pria dan wanita secara terpisah.

- b) Laundry and Dry Cleaning Ruang yang

<sup>7</sup> Francis D.K Ching, *Desain Interior dengan Ilustrasi (Edisi Kedua)* (Jakarta: Erlangga 2011), hal 36.

digunakan mencuci dan menyetrika kain untuk keperluan *Resort* hotel dan tamu / pengunjung

c) Dapur utama / Dapur Restoran

Ruang untuk mempersiapkan makanan dan minuman bagi tamu *Resort* hotel untuk melayani pengunjung dan para karyawan.

d) Housekeeping room merupakan ruang yang melayani kebutuhan bagi kegiatan kebersihan, kerapian dan kelengkapan kamar dan ruang lainnya yang ada di *Resort* hotel.

e) *Receiving* area penurunan barang area yang berfungsi sebagai tempat untuk bongkar muat barang belanjaan/barang mentah dan lain-lain Ruang

f) *Engineering* (mekanikal-elektrikal) Sebagai sarana untuk penunjang fasilitas hotel. Ruang-ruang tersebut yaitu : Ruang lift dan mesin lift, ruang PABX dan telex, ruang genset, ruang panel listrik, ruang control dan lain-lain. Ruang pompa air, Ruang Genset, Ruang sampah.

g) Gudang Berfungsi sebagai ruang untuk menyimpan barang-barang. Terdiri dari gudang untuk meyimpan makanan dan gudang untuk menyimpan peralatan.

### 3) Fasilitas penunjang

Fasilitas penunjang pada Perancangan Interior *Resort* Hotel di Lokasi Wisata Rambut Monte menawarkan fasilitas pelayanan *Resort* hotel yang dapat dipakai oleh masyarakat umum/pengunjung, ruang ruang tersebut yaitu:

1. *Lobby* berfungsi untuk menerima tamu yang datang, merupakan awal untuk menuju ruang-ruang lainnya. Fasilitas yang tersedia antara lain, ruang duduk, lavatory, televisi dan lain lain.

2. *Front Office* dan *R.Receptionist*, ruang

yang memberi informasi, menerima tamu yang ingin memesan tempat menginap, fasilitas yang ada di ruang ini yaitu, meja informasi, rak penitipan barang, tempat kunci kamar, dan lainnya.

3. Ruang tunggu diperuntukkan untuk tamu yang menunggu di bagian front office. Fasilitas yang ada di ruangan ini yaitu ruang duduk dan meja.

4. Mushola merupakan ruang untuk kegiatan beribadah, dilengkapi dengan ruang wudhu.

5. Lavatory

6. *Coffee shop & Bar* Dilengkapi fasilitas counter desk, *smooking area* untuk tamu yang merokok, tersedia area duduk meja dan kursi, pelayanan makan dan minuman ringan.

7. *Restoran* merupakan ruang yang digunakan pengunjung untuk berkumpul dan berinteraksi dengan tamu lainnya. Tamu dapat menikmati music dan berdansa sambil menikmati makanan dan minuman yang di pesan.

8. Area *drung store* tersedia aneka sovenir khas hotel, desa krisek gandusari dan sofenir khas Blitar, dll

9. Area kebugaran/fitness merupakan ruang fasilitas untuk aktivitas kebugaran / berolahraga.

10. Area *jacuzzi* fasilitas untuk aktivitas berendam air hangat.

11. Area *hydro massage* untuk aktifitas pijat terapi menggunakan air

### 4) Fasilitas pengelola

Ruang pengelola meliputi:

1) Ruang *General Manager*

- 2) Ruang *Assistant General Manager*
- 3) Ruang *Marketing manager*
- 4) Ruang *Administration manager*
- 5) Ruang *Front office manager*
- 6) Ruang *Housekeeping manager*
- 7) Ruang *Food and Beverage manager*
- 8) Ruang *Security/HRD manager*
- 9) *R.Meeting room/ruang rapat*
- 10) *R.Engenering.*
- 11) *R.Lavatory*

**b. Pendekatan ergonomi**

Antropometri sering disebut “Faktor Manusia” yang dalam penerapan atau sistem kerjanya disebut “Ergonomi”.<sup>8</sup> Ergonomi adalah ilmu terapan yang berusaha untuk menyasrakan pekerja dengan lingkungan kerjanya atau sebaliknya, dengan tujuan untuk tercapainya produktifitas dan efisiensi yang tinggi melalui pemanfaatan sumber daya manusia dengan seoptimal mungkin. Sasaran ergonomi adalah agar tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang tinggi (produktif) dalam suasana yang aman dan nyaman.<sup>9</sup>

**c. Pendekatan gaya**

Tema dapat memunculkan gaya dalam sebuah pengolahan ruang interior. Tema merupakan ide luas yang mendasari tampilan visual dan suasana suatu ruang<sup>10</sup>. tema/konsep desain yang spesifik, keunikan/ciri khas konsep desain, fungsional/ dapat digunakan dengan baik serta kesesuaian tema<sup>11</sup>. Perancangan Interior *Resort Hotel* di Lokasi Wisata Rambut Monte menggunakan organik, terinspirasi dari *Falling Water* karya *Frank Lloyd Wright*, mengacu pada gaya organik dengan tema kearifan lokal

8 J. Pamudji Suptandar, *Disain Interior*, (Jakarta: Djambatan, 1999) Hal 52

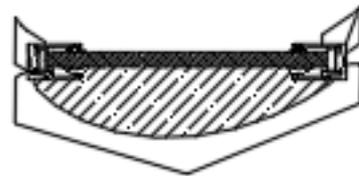
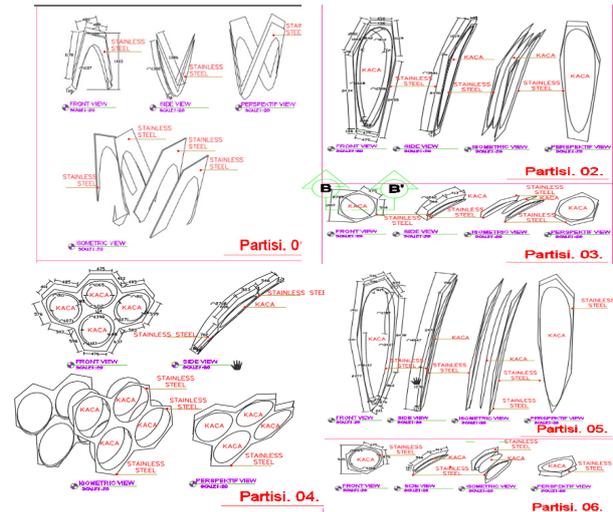
9 Sunarmi, *Ergonomi dan Aplikasinya Pada Kriya*, (Surakarta: STSI Surakarta, 2001), hal 4

10 Sari Nurul Wulan, *Ragam Gaya Interior Sesuai Kepribadian*. (Jakarta: Griya Kreasi, 2010), hal 7.

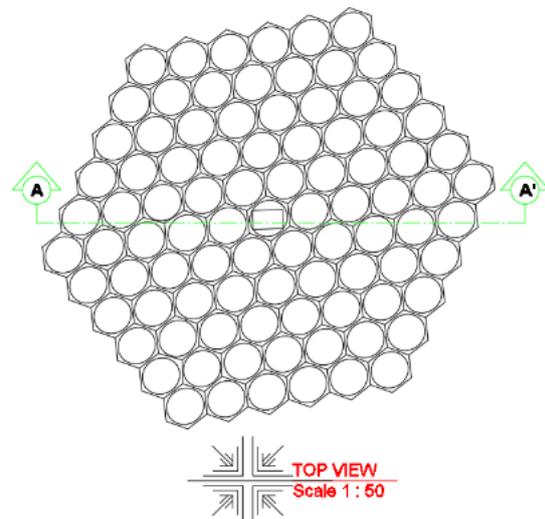
11 Andie A Wicaksono, Endah Tisnawati, Teori Interior. (Jakarta: Griya Kreasi, 2010), hal 6.

potensi objek Wisata Rambut Monte, tema dan gaya tersebut dipilih dengan tujuan supaya objek perancangan mampu menyatu dengan objek wisata.

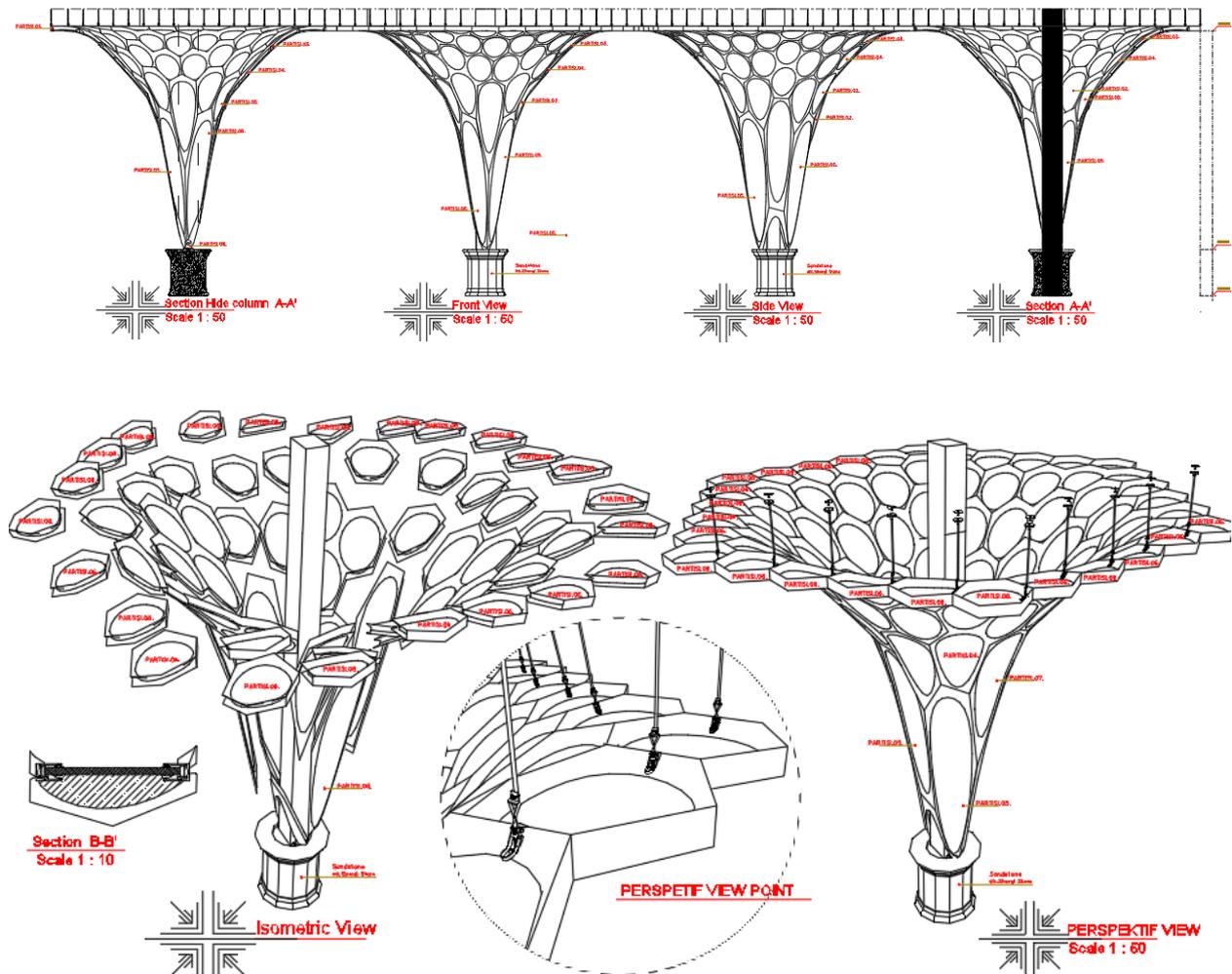
**d. Pendekatan teknis**



Teknis komponen setenless sebagai bingkai kaca



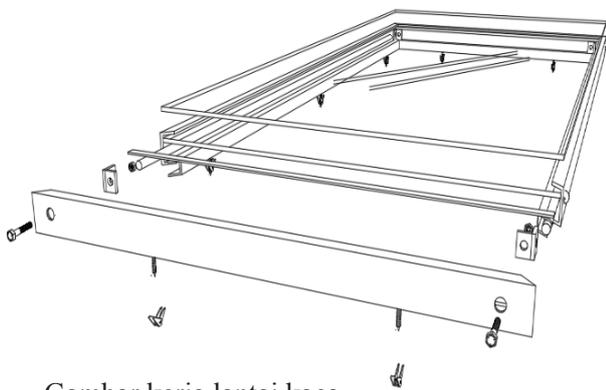
Partisi frame kontruksi beton



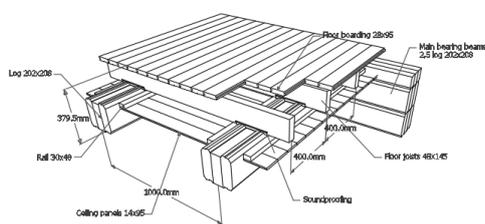
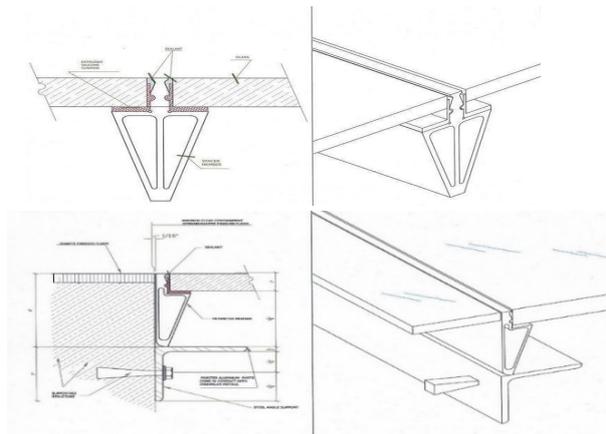
Gambar kerja partisi frame kontruksi beton

Pada area lobi terdapat frame kontruksi beton, teknis pemasangan partisi komponen frame kontruksi adalah dengan cara memasang langsung dengan metode dirakit, tiap komponen frame disatukan di lokasi, penyatuan dengan menggunakan baut dan skrup. Komponen frame menggunakan stainless AG R5-550, dan dipadu dengan kaca tampered ukuran 10mm. Teknis komponen staines sebagai bingkai kaca.

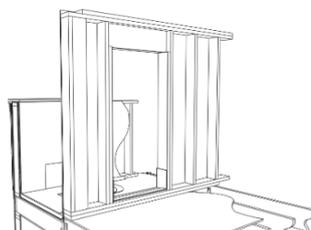
Pada area restoran terdapat lantai kaca, Pemilihan material kaca harus tepat dari sisi ketebalan, bentuk, serta dimensi bingkainya. Perlunya menggunakan matrial kaca laminated dengan sifat kaca yang anti licin. Ukuran dimensi kaca laminasi dalam hal ini menggunakan ukuran 2440mm x 3660 mm.



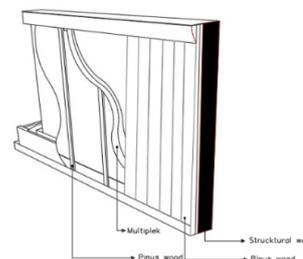
Gambar kerja lantai kaca



Detail lantai area tempat tidur *cottage*



Detail dinding area pintu kamar mandi *cottage*



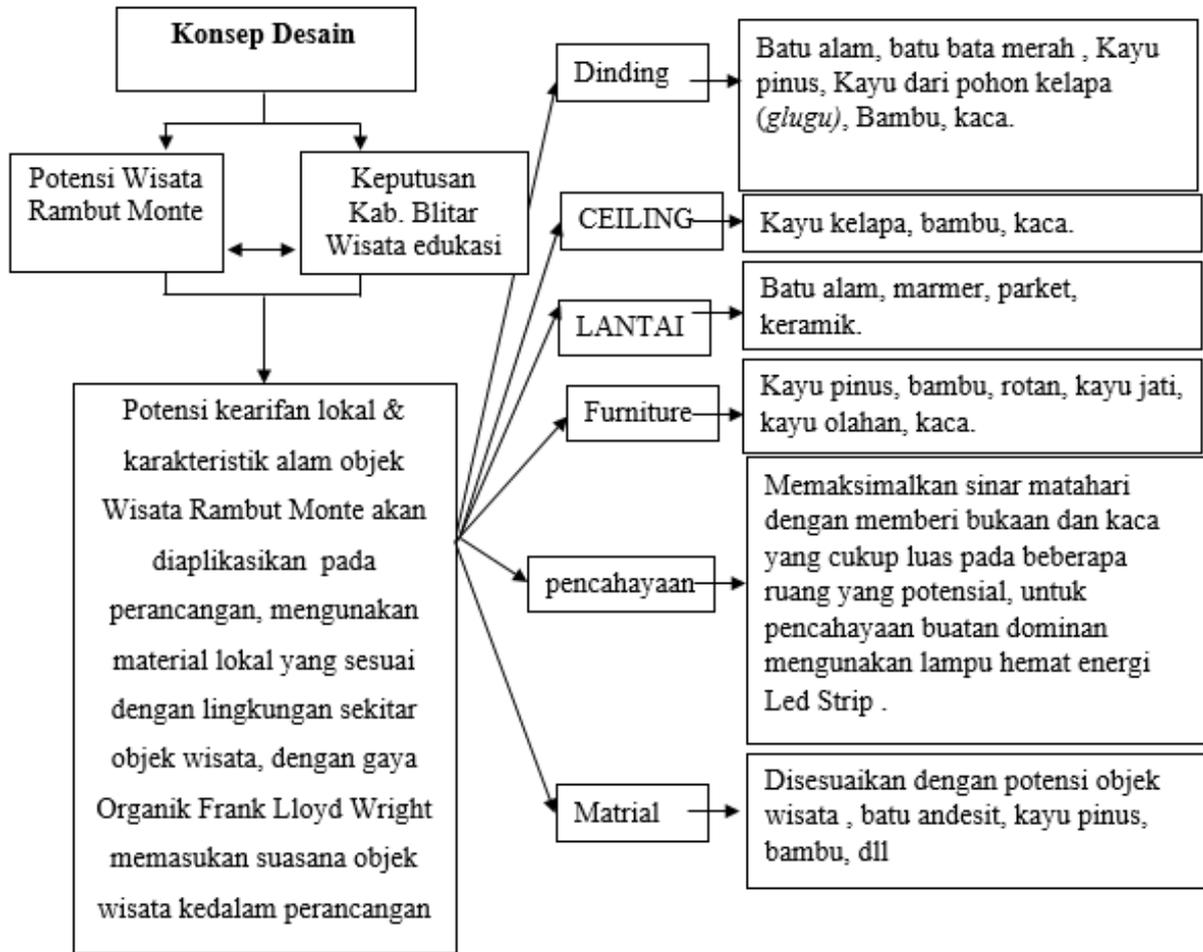
Dinding kamar unit sewa *cottage*

Pada area *cottage* untuk menjaga privasi pengunjung tentu perlu suatu treatment khusus untuk menghasilkan suatu ruangan kedap suara atau *soundproof*, membuat ruangan terisolasi secara akustik dari lingkungan sekitarnya, bagaimana mengkondisikan ruangan agar

berkinerja sesuai dengan fungsinya serta dapat mengendalikan medan akustik ruangan.

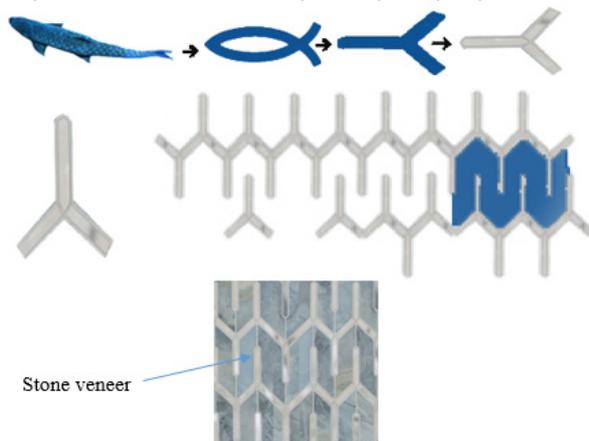
### 3. Transformasi Desain

Konsep tema dan gaya perancangan interior mengambil tema kearifan lokal potensi wisata rambut monte akan diaplikasikan pada bentuk perancangan *resort* hotel. Bentuk-bentuk alam di sekitar objek wisata akan ditransformasikan dan divisualisasikan sebagai elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang dan elemen estetis ruang yang bergaya organik Frank Lloyd Wright. Gaya organik frank Lloyd Wright digunakan karena pada penanganan interior hotel *resort* ini berlokasi di area objek wisata alam Rambut Monte. Penerapan gaya organik Frank Lloyd Wright ditampilkan melalui



banyaknya penggunaan material alam, warna-warna alam dengan tampilan yang bersih (segar).

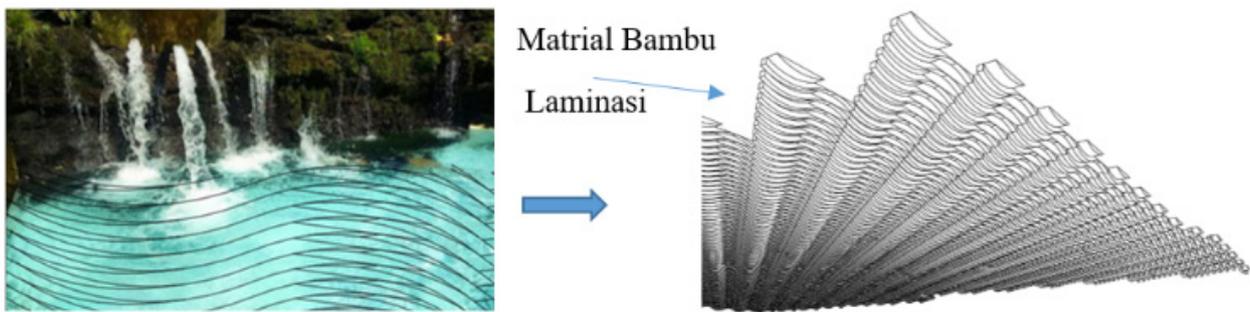
Analisa Tema dan Gaya untuk pembentuk ruang,



Konsep Bentuk dan warna dinding area lobi



Konsep partisi bingkai struktur beton dan ceiling pada lobi



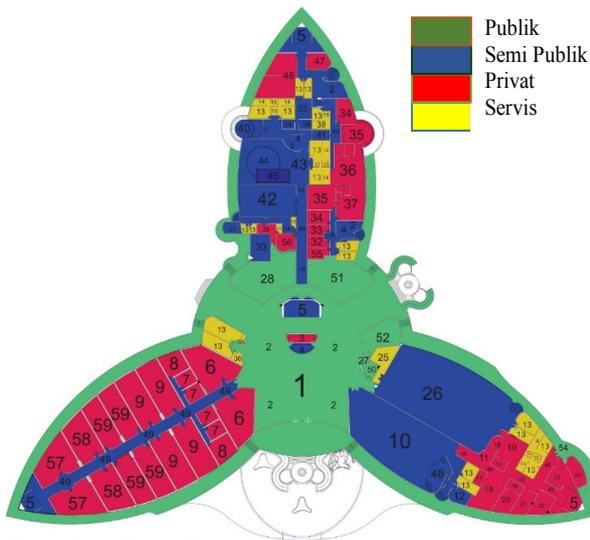
Konsep struktur ceiling pada restoran

Skema Warna Untuk Pertimbangan Konsep Warna

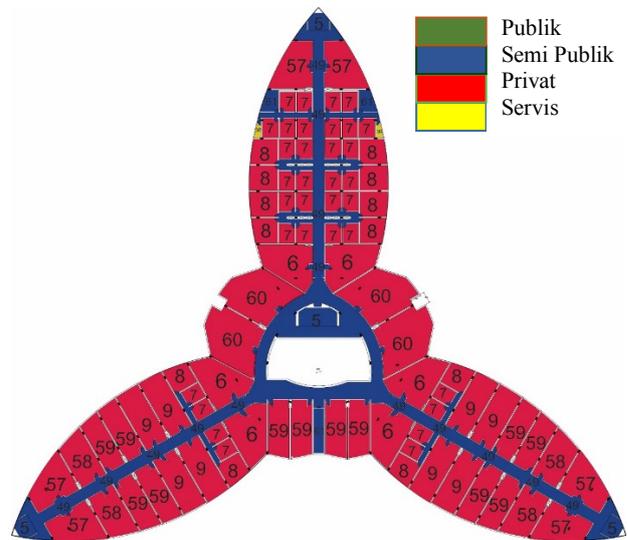
Pemilihan warna warna pada konsep roda warna bertujuan untuk membuat perancangan dan objek wisata menyatu. Untuk memasukkan atmosfir lingkungan luar perancangan ke dalam ruang Perancangan. Untuk lebih jelasnya mengenai alternative warna dari beberapa pilihan skema warna yang di olah untuk dimasukkan kedalam roda warna adalah sebagai berikut :

| Warna | Warna diambil dari potensi alam di lokasi objek garap   | Menurut psikologis  |
|-------|---|---|
|       | Kayu & pohon pinus, Kayu & pohon teh, tanah liat.   | Netral, hangat<br>Menimbulkan kesan serius, menonjolkan sisi lembut.                                |
|       | Diambil dari warna petilasan candi.   | Martabat, kesan berat, formal, dingin, kuat, berat, netral maskulin.                                |
|       | Diambil dari warna telaga rambut monte.   | Artistik, kehalusan, martabat, mistis, keras/kuat dan maskulin. ketenangan, menyegarkan, damai, dan |
|       | Diambil dari warna tumbuhan dan dedaunan yang ada dilokasi objek garap seperti daun teh, daun pinus, dan lain lain. | Ketenangan, menyegarkan, damai, dan membangun.  |

#### 4. Zoning Gruping



5. Pola Sirkulasi Zoning Grouping Lantai 1

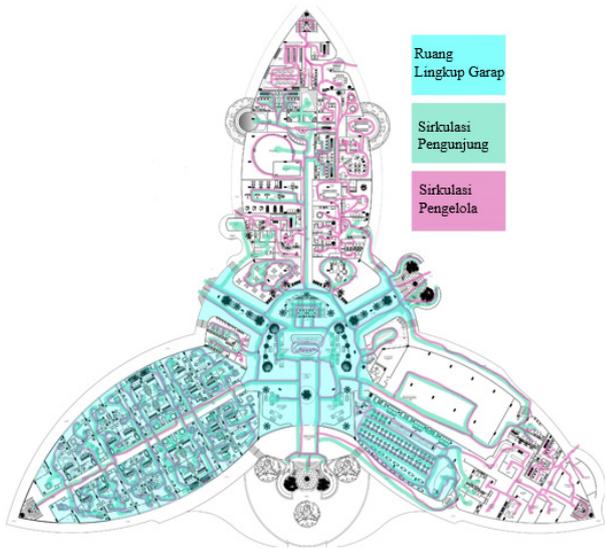


Zoning Grouping Lantai 2

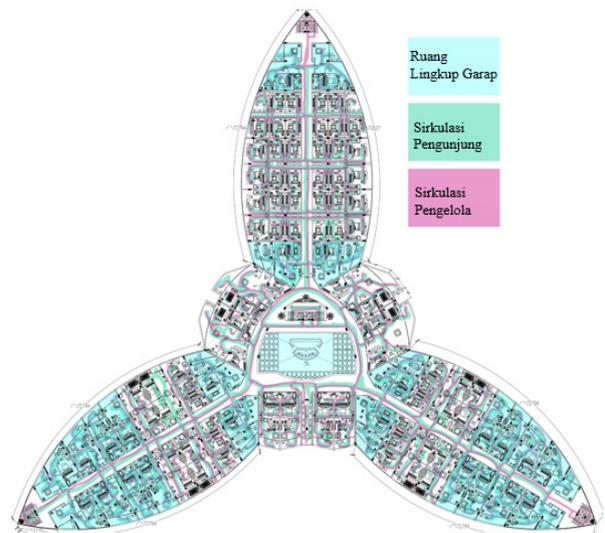
Keterangan :

- 1.Lobby
- 2.Area tunggu
- 3.Ruang arsip & safe deposit box
- 4.Area resepsionis
- 5.Lift
- 6.Cottage tipe 05
- 7.Kamar tipe standart
- 8.Kamar tipe suwite
- 9.Cottage tipe 04
- 10.Resto
- 11.Dapur utama
- 12.Ruang rias
- 13.Lavatory / toilet
- 14.Loker
- 15.Area bilas
- 16.Gudang anggur
- 17.Gudang bahan siap masak
- 18.Terminal siap saji
- 19.Dapur masak
- 20.Kantor chef
- 21.Gudang bahan berpendingin
- 22.Gudang bahan kering
- 23.Area penyortiran, praproses sayuran & daging
- 24.R. Mekanikal elektikal
- 25.Gudang
- 26.Ruang fungsional
- 27.Anjungan tunai mandiri (ATM)
- 28.Coffee shop & bar
- 29.Dapur Cofee shop & bar
- 30.Klinik

- 31.Mushola
- 32.Ruang kerja *general managar*
- 33.Ruang *executive secretary*
- 34.Ruang makan karyawan
- 35.Ruang rapat
- 36.Kantor karyawan
- 37.ruang *corporate owner*
- 38.Janitor
- 39.Ruang *hydro masase*
- 40.Ruang jakuzzi
- 41.Area loker tamu
- 42.Area kebugaran, fitness
- 43.Kolam renang *indoor*
- 44.Kolam renang dewasa
- 45.Kolam renang anak
- 46.*Housekeeping room*
- 47.Loker karyawan
- 48.Panggung
- 49.Koridor
- 50.*Travel agent*
- 51.Kids *playground*
- 52.*Drug store*
- 53.Ruang sauna
- 54.*Receiving area*
- 55.Ruang *assistant general manager*
- 56.Ruang security
- 57.Cottage tipe 01
- 58.Cottage tipe 02
- 59.Cottage tipe 03
- 60.Cottage tipe 06
- 61.Smoking area

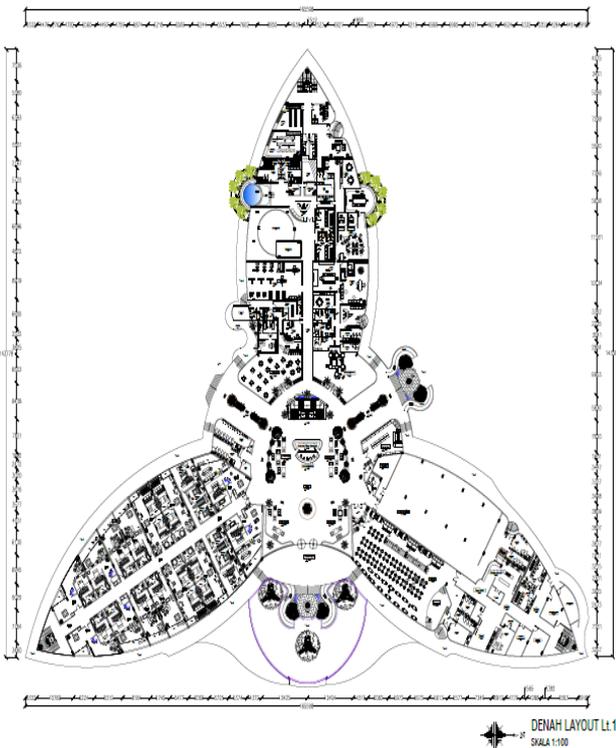


Alur sirkulasi lantai 1

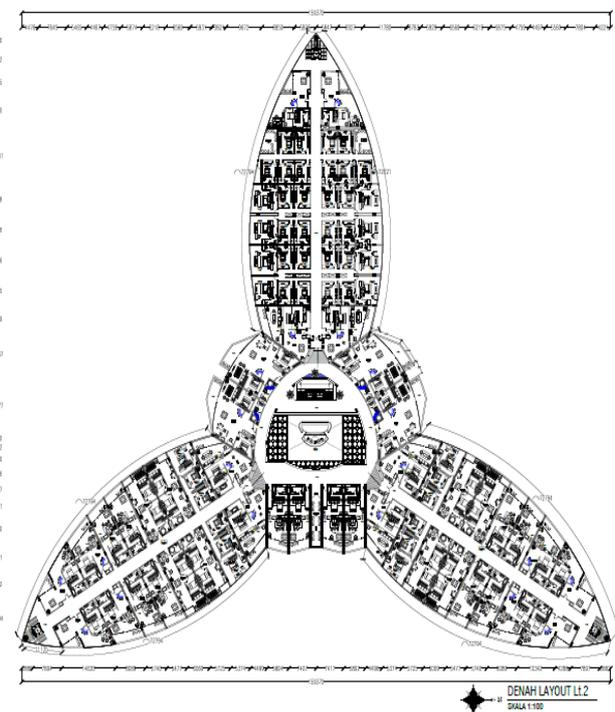


Alur sirkulasi lantai 2

## 6. Tata Letak Ruang

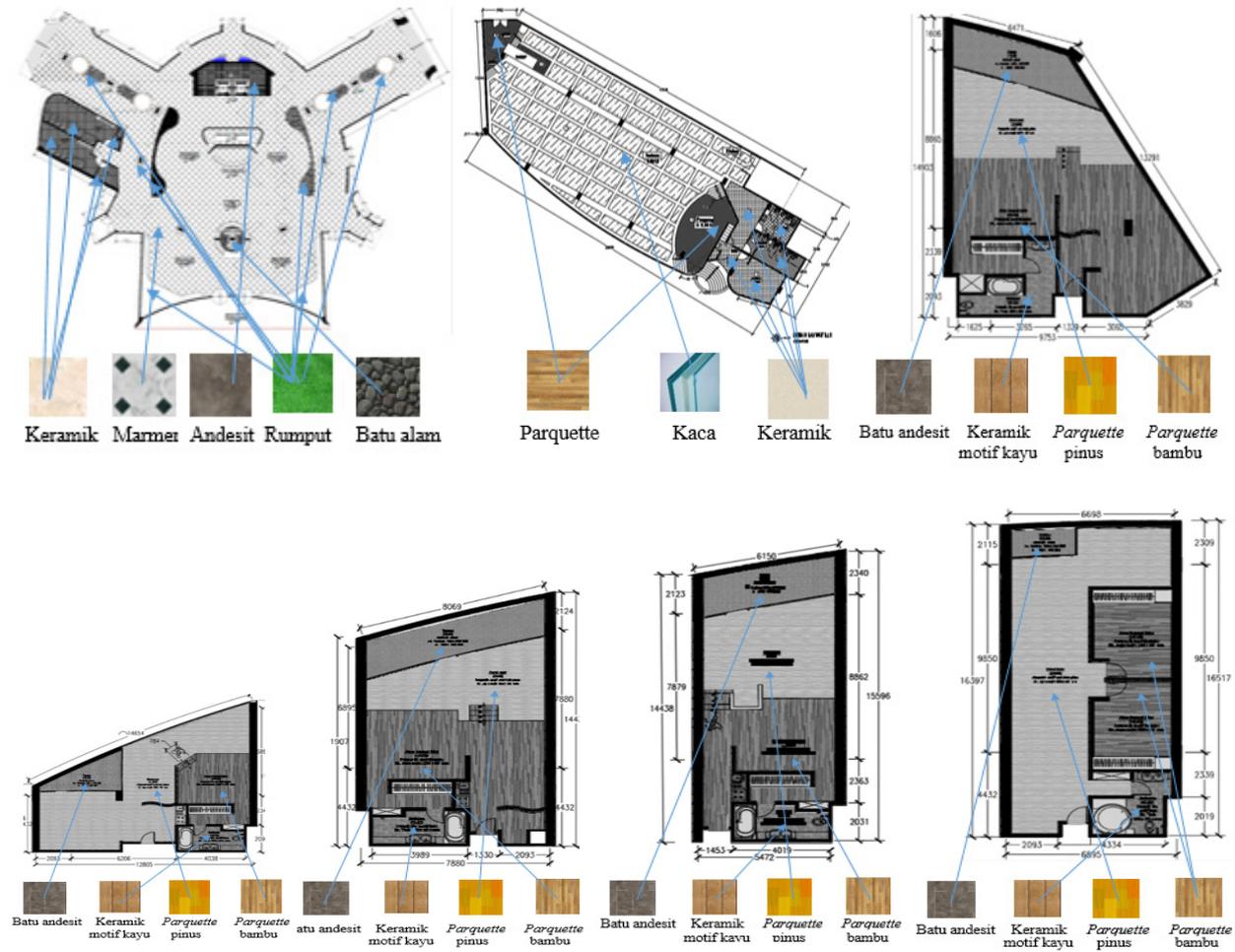


Layout Tata Letak Ruang Lantai 1

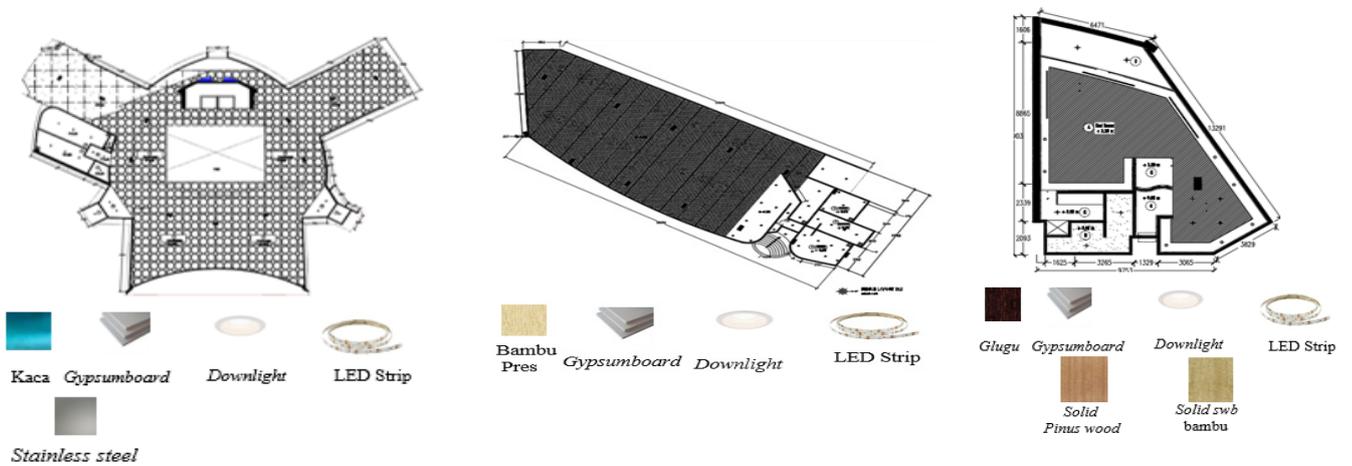


Layout Tata Letak Ruang Lantai 2

### 7. Konsep lantai



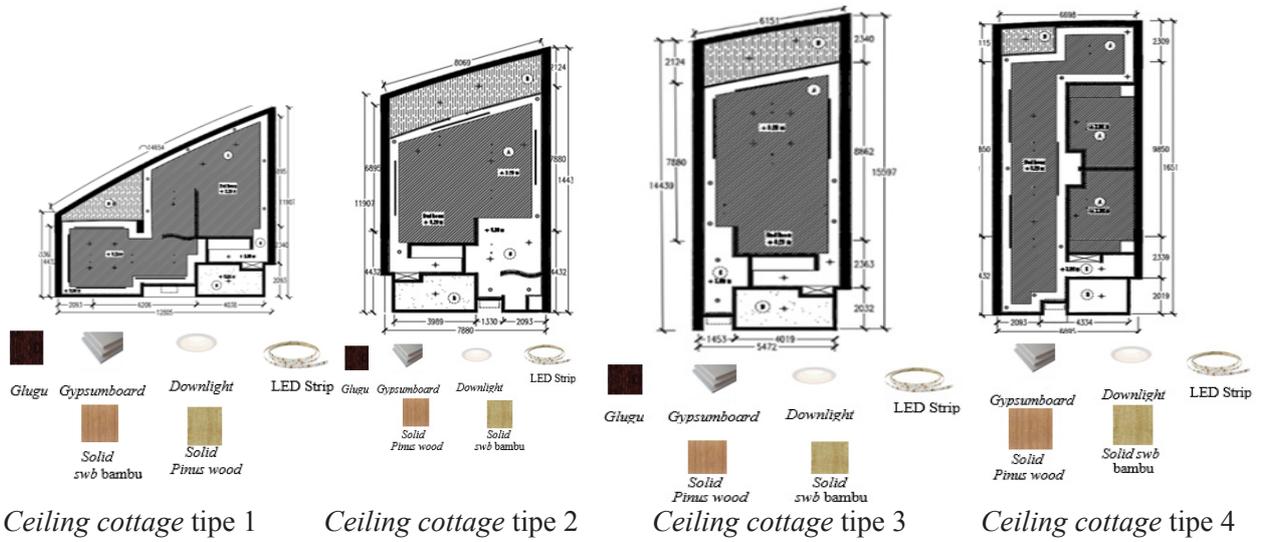
### 8. Konsep ceiling



Ceiling area lobi

Ceiling area restoran

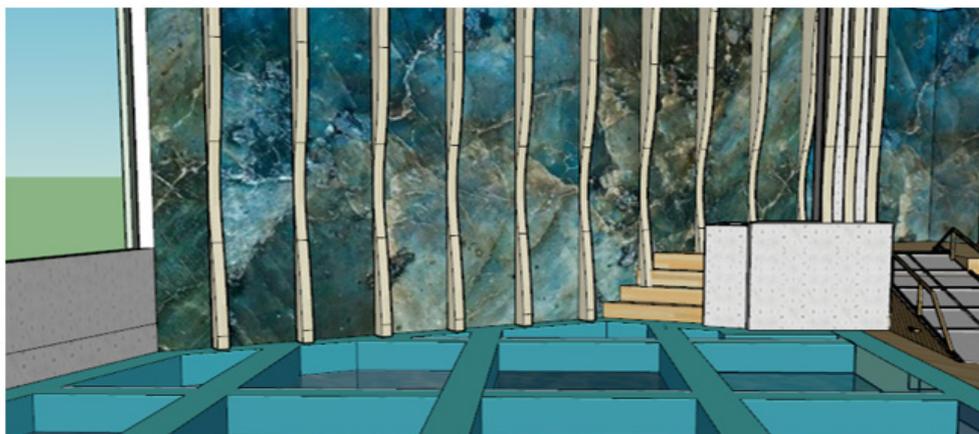
Ceiling cottage tipe 5



Dinding Resepsionis



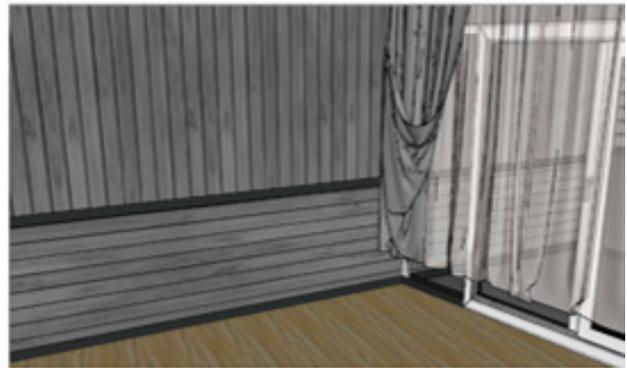
Dinding Lobi



### 9. Konsep dinding



Dinding area tempat tidur



Dinding *cottage*



Solid  
Pinus wood



Stone  
venner



Cat kayu



Plitur



Cat kayu

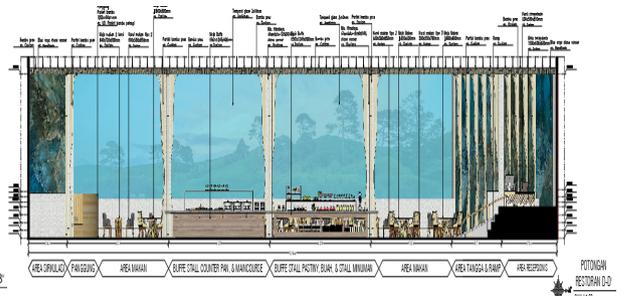
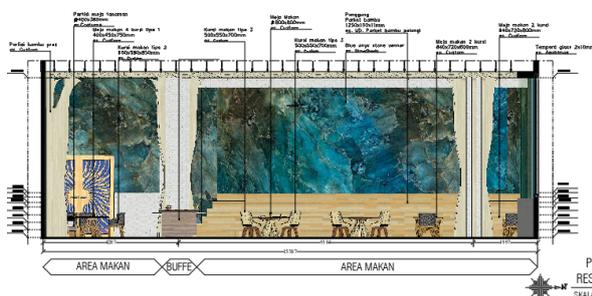
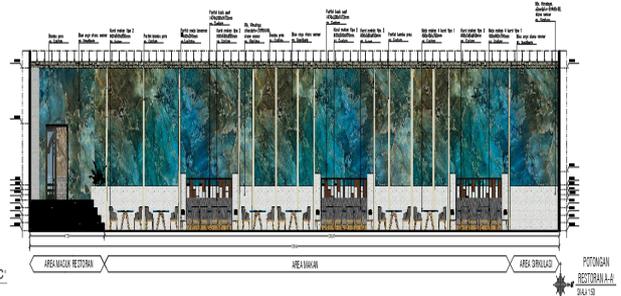
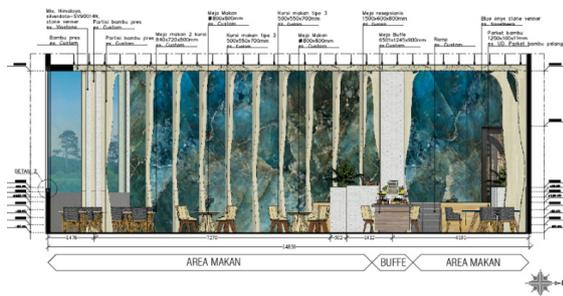


Kaca



Stainless  
steel

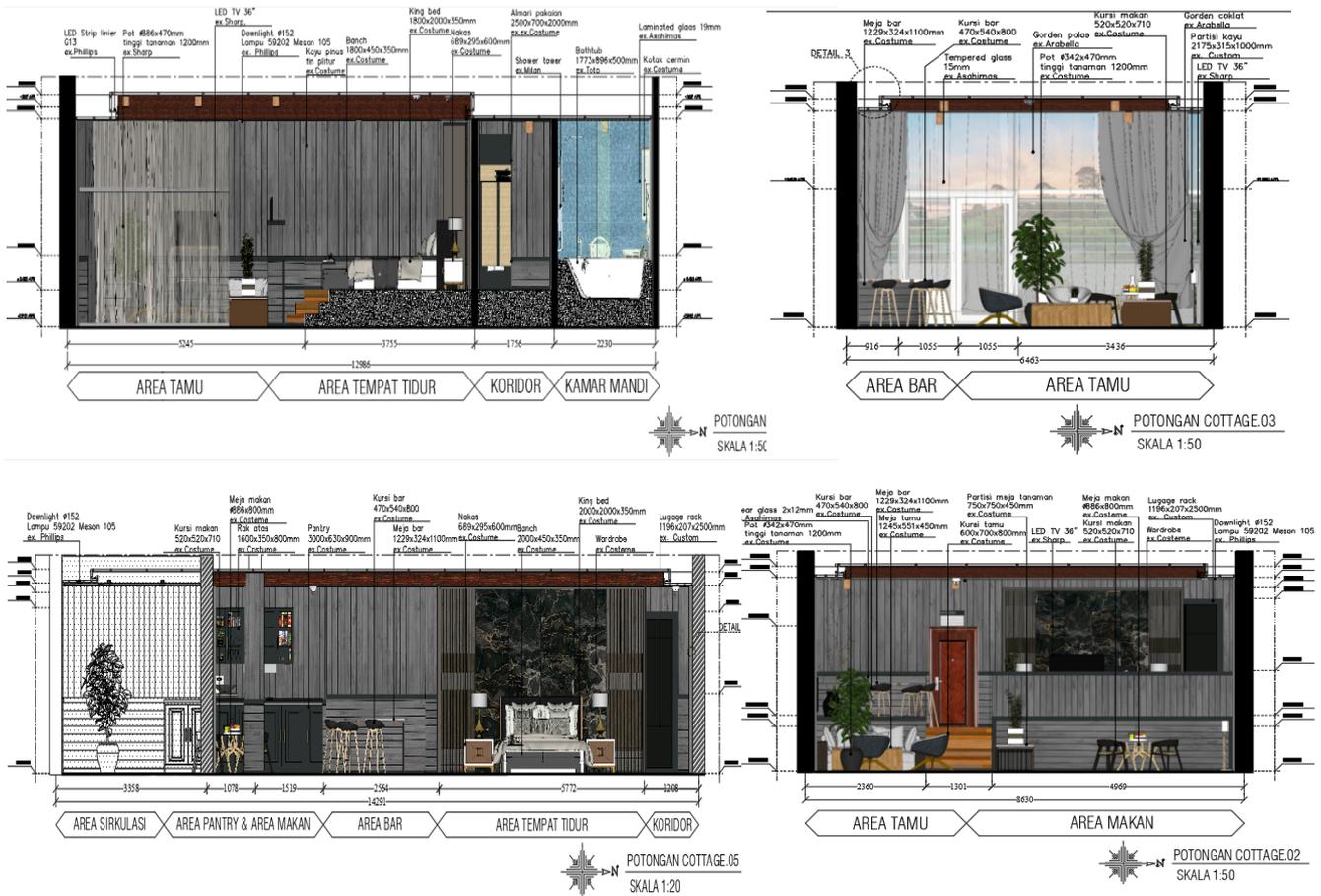
### 10. Potongan restoran



### 11. Potongan Lobby



### 12. Potongan Cottage

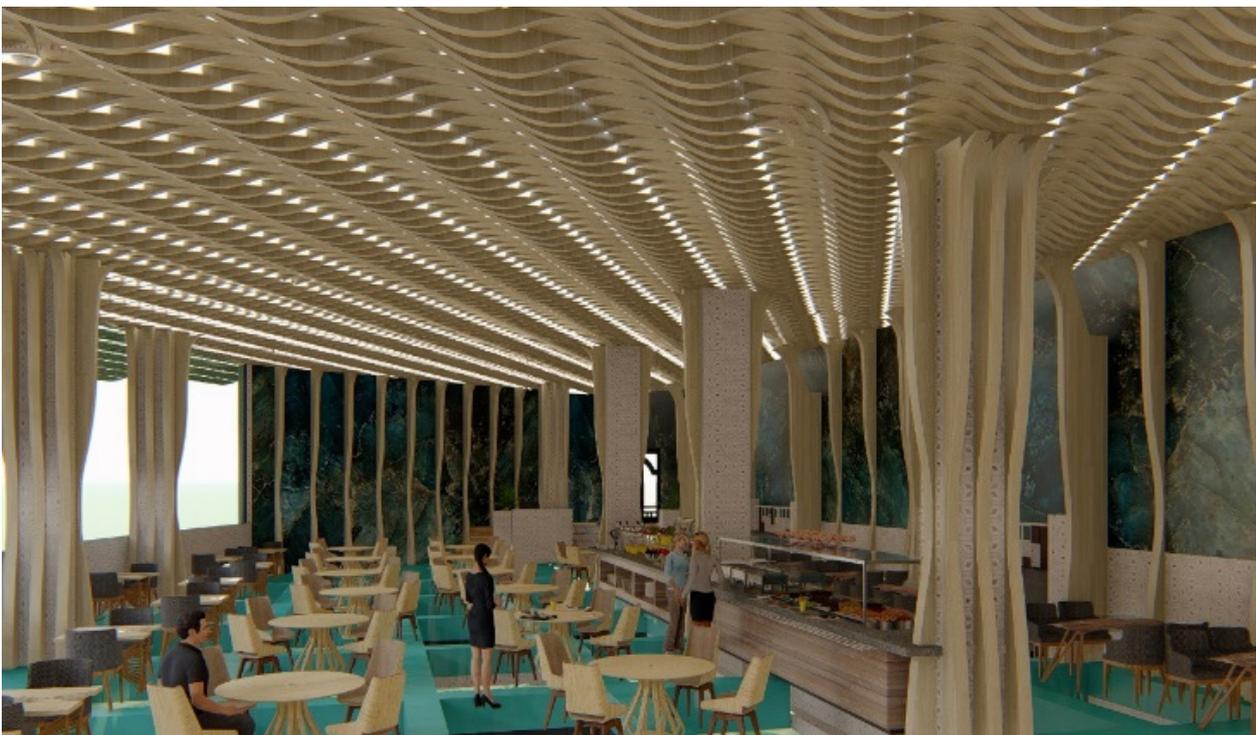




#### 14. Persepektif Lobby



#### 15. Persepektif Restoran



**16. Persepektif Cottage**



**17. Desain Furnitur dan Detail**





## SIMPULAN

Perancangan ini merupakan sebuah saran, usulan desain atau solusi untuk menyelesaikan permasalahan kurangnya fasilitas di lokasi wisata Wisata Rambut Monte di lokasi wisata rambut monte dalam memenuhi kebutuhan wisatawan. Perancangan Interior *Resort Hotel* di lokasi Wisata Rambut Monte menciptakan sebuah usulan konsep desain untuk memenuhi kebutuhan wisatawan untuk singgah, baik menginap ataupun tidak, semunya untuk kenyamanan dan kepuasan berwisata menikmati keindahan alam objek wisata Rambut Monte. Menggunakan pendekatan fungsi, ergonomi, tema, gaya & potensi alam. Tema yang digunakan adalah kearifan lokal potensi objek wisata dengan gaya organik. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan suasana ruang yang sesuai dengan karakteristik objek Wisata Rambut Monte. Tema tersebut mengaplikasikan warna warna alam yang ada

di lokasi wisata.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- F. D.K.Ching, 2011. *Ilustrasi Desain Interior*. Edisi Kedua. Jakarta: Indeks.
- Pamuji Suptandar, 1999. *Desain Interior Pengantar Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan,
- Pena, William M. & Parshall, Steven A. *Problem Seeking an Architectural Programming Primer Fourth Edition*. (New York: John Wiley and Sons, 2001)
- Marlina, Endy, 2008. *Panduan Perancangan Bangunn Komersial*, Yogyakarta: ANDI.
- Sulistyo Edy Tri dkk, 2012. *Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*, (Surakarta: UNS Press)
- Sunarmi, 2001. *Ergonomi dan Aplikasinya Pada Kriya*, (Surakarta: STSI Surakarta)
- Sunarmi, 2008. *Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain*. Surakarta: Program
- Wicaksono Andie A, Tisnawati Endah, 2010. *Teori Interior*. (Jakarta: Griya Kreasi)

### Narasumber :

Wakidi Purnoto, Pemangku adat Desa Krisek Gandusari kabupaten Blitar

### Internet :

<http://www.majalahpanji.com/2016/01/11/tahun-2016-pemkab-Blitar-fokus-kembangkan-2-tempat-wisata/>