

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tugas akhir mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta, Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Andhika Rhaditya Hartono, tahun 2007, yang berjudul “PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR HOTEL BOUTIQUE DI JAKARTA”. Terdapat beberapa perbedaan dengan karya yang akan dibuat oleh penulis, diantaranya batasan masalah yang di titik beratkan pada perancangan dan perencanaan yang mencakup Lobby, Restaurant, dan Coffee Shop, berbeda dengan karya penulis yang mencakup hampir seluruh interior hotel, konsep yang akan di gunakan pun berbeda yaitu Futuristik Minimalis.

Dari tugas akhir mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Nanik Triningsih, tahun 2010 yang berjudul “DESAIN INTERIOR ANCOL OCEAN BOUTIQUE HOTEL DI JAKARTA UTARA DENGAN PENDEKATAN KONSEP BAHARI KOLONIAL” terdapat beberapa perbedaan dengan karya yang akan dibuat oleh penulis, yaitu konsep yang mengusung konsep Bahari, batasan masalah pada perancangan yang dicakup hampir memiliki kesamaan hanya saja tidak terdapat Ruang Serbaguna.

Dalam tugas akhir mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta, Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Dyah Ayu Dewandari, tahun 2005, yang berjudul “PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, RESTAURANT, COFFEE SHOP PADA HOTEL RESORT BINTANG EMPAT DI TAWANG MANGU” terdapat beberapa perbedaan dengan karya yang akan dibuat oleh penulis, yaitu batasan masalah yang di titik beratkan pada perencanaan dan perancangan interior yang mencakup area public yaitu lobby, restaurant dan coffee shop pada hotel resort.

B. LANDASAN TEORI

1.Perancangan

Perancangan adalah perumusan suatu konsep dan ide yang baru atau memodifikasi konsep dan ide yang sudah ada dengan metode yang baru dalam usaha memenuhi kebutuhan manusia. Dalam perancangan terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan sebelum hasil dari rancangan dijadikan produk. Tahap pertama adalah conceptual design di mana memerlukan kreatifitas yang tinggi dan terdapat ketidakpastian yang luas. Tahap kedua adalah embodiment design yang dimulai dengan pemilihan material, dimensi, geometri serta kemungkinan terjadinya kegagalan. Tahap ketiga adalah detail desain di sini memerlukan pemeriksaan dari perancangan sebelum proses perwujudan. (*Morphology of Design. Morris Asimo 1977*)

2.Desain

Desain adalah suatu system yang berlaku untuk segala macam jenis perancangan di mana titik beratnya adalah melihat suatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri melainkan sebagai suatu kesatuan di mana satu masalah dengan lainnya kait – mengait. (*J. Pamudji Suptandar. Desain interior. Jakarta: Djambatan. 1999*)

3.Interior

Interior adalah :

1. Ruang dalam suatu bangunan yang menggunakan tata kehidupan manusia melalui media ruang. (*Ensiklopedia Nasional Indonesia, jilid 7. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka 1991.*)
2. Bagian dalam gedung (ruang, dsb), tatanan prabot (hiasan, dsb) di ruang dalam gedung. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi 3. Jakarta: balai Pustaka 1993*)
3. Bagian dalam dari bangunan, apapun dan bagaimanapun bentuk bangunannya, seperti rumah, apartemen, hotel, perkantoran, sampai pada bangunan rumah sakit. (*Desain Interior. Jakarta: Djambatan. 1999*)

4.Konsep

Konsep berasal dari bahasa latin yaitu *Conceptus* yang berarti tangkapan. Secara subyektif pencaharian konsep adalah kegiatan intelek untuk menangkap sesuatu. Jadi konsep adalah hasil dari tangkapan manusia. Di dalam konsep terdapat tanda – tanda umum dari suatu benda atau hal. Konsep adalah rancangan, pengertian, pendapat, paham, dan cita – cita yang telah ada dalam pikiran. Jadi konsep sebagai suatu sistem yang terdiri dari sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tatacara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi.

Dari dua pendapat di atas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa konsep adalah gagasan yang memadukan berbagai unsur kedalam suatu kesatuan, unsur – unsur ini mungkin berupa gagasan, pendapat dan pengamatan.

Jenis – jenis konsep dapat mengacu pada beberapa pendekatan, yaitu Analogi; berasal dari bahasa yunani *analogia* yang berarti kiasan yang di perlukan dalam arti logatnya adalah persesuaian. Bentuk penalaran dengan pengambilan kesimpulan.

Seandainya dua hal sama dengan beberapa hal yang penting. Kedua hal itu juga akan sama dalam hal – hal tertentu lainnya. (*Introduction to Arcitecture. Snyder, J.C*)

5.Hotel

Hotel adalah salah satu jenis akomodasi yang mempergunakan keseluruhan bagian atau bagian untuk jasa pelayanan penginapan, penyedia minuman dan makanan serta jasa lainnya bagi masyarakat umum yang dikelola secara komersil. (*Menteri Parpostel no Km 94/HK103/MPPT 1987*)

Berikut ini adalah klasifikasi kamar hotel, mulai *Deluxe Room*. seperti :



Gambar 5. Fave Hotel

(www.google.com)



Gambar 6. Harris Hotel

(www.google.com)



Gambar 7. Harris Hotel

(www.google.com)



Gambar 8. Red Planet Hotel

(www.google.com)

Superior Room. seperti :



Gambar 10. Hotel Mulia

(www.google.com)



Gambar 11. Hotel Sultan

(www.google.com)



Gambar 12. Hotel Grand hyatt

(www.google.com)



Gambar 13. Hotel Mandarin Oriental

(www.google.com)

Berikut ini adalah fasilitas sebagai saran penunjang untuk memenuhi standarisasi sebuah hotel :

- ◆ Ruang pertemuan atau rapat, yang bisa juga digunakan untuk tempat seminar bagi para tamu.
- ◆ Jasa laundry, apabila tamu ingin memakai jasa agar pakaiannya selalu rapi dan siap pakai.
- ◆ Tempat berolahraga, fasilitas ini menjadi tempat favorit bagi pengunjung yang sangat suka berolahraga

Hotel merupakan salah satu badan usaha yang mempunyai potensi dan juga sangat membutuhkan dana invest yang tidak sedikit. Karena bangunan tersebut juga menyediakan jasa layanan yang sangat kompleks. Hotel dapat digolongkan ke beberapa jenis mengingat bangunan tersebut terdapat diberbagai tempat.

Apabila hotel letaknya ditengah perkotaan kita dapat menyebutnya dengan istilah City Hotel atau Hotel yang terletak di pusat kota dan biasanya menampung tamu yang bertujuan bisnis atau dinas. Sasaran konsumen dari hotel ini adalah tamu pebisnis atau urusan dinas, lokasi yang dipilih sebaiknya mendekati kantor-kantor atau area bisnis di kota tersebut, namun apabila letak hotel letaknya masih dipinggiran perkotaan atau masih didaerah pedalaman itu masih bisa disebut dengan Resident Hotel. Hotel juga mempunyai kelas ataupun klasifikasi tersendiri, adapun faktor yang membedakannya antara lain:

- Jumlah kamar yang tersedia;
- Letak lokasi hotel;
- Jenis pengunjung yang datang;
- Lama tamu yang menginap;
- Masa beroperasinya hotel;
- Jenis pelayanan yang diberikan.

(Menteri Parpostel no Km 94/HK103/MPPT 1987)

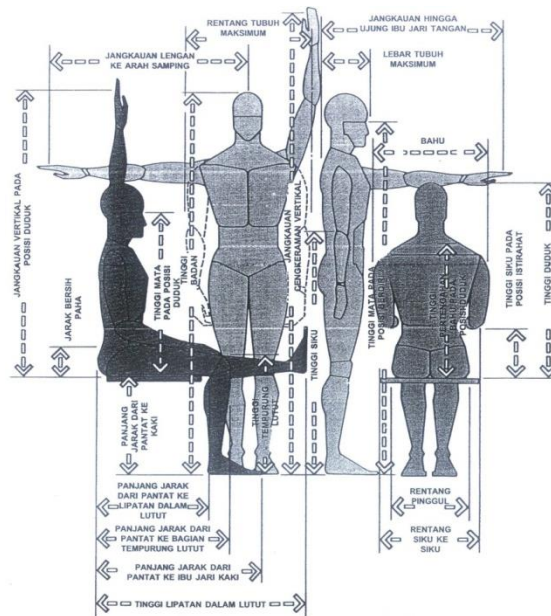
6. Antropometri

Antropometri secara luas digunakan untuk pertimbangan ergonomis dalam suatu perancangan (desain) produk (furniture) maupun sistem kerja yang akan memerlukan interaksi manusia. (*Chapanis, 1985*)

7. Ergonomi

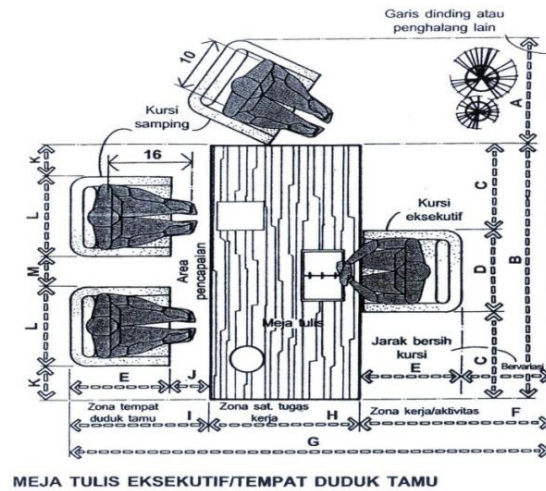
Ergonomi adalah ilmu untuk menggali dan mengaplikasikan informasi-informasi mengenai perilaku manusia, kemampuan, keterbatasan dan karakteristik manusia lainnya untuk merancang peralatan, mesin, sistem, pekerjaan dan lingkungan untuk produktivitas, keselamatan, kenyamanan dan efektifitas pekerjaan manusia. (*Chapanis, 1985*)

Ergonomi memberikan sumbangan untuk rancangan dan evaluasi tugas, pekerjaan, produk, lingkungan dan sistem kerja, agar dapat digunakan secara harmonis sesuai dengan kebutuhan secara harmonis sesuai dengan kebutuhan, kemampuan dan keterbatasan manusia. (*International Ergonomics Association / IEA, 2002*)

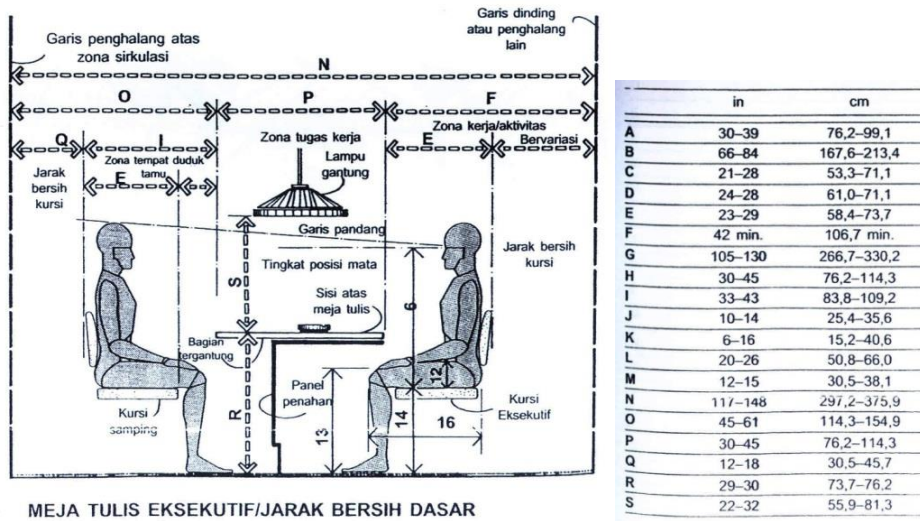


Gambar 14. Berbagai ukuran tubuh manusia yang sering digunakan oleh perancang interior (*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)

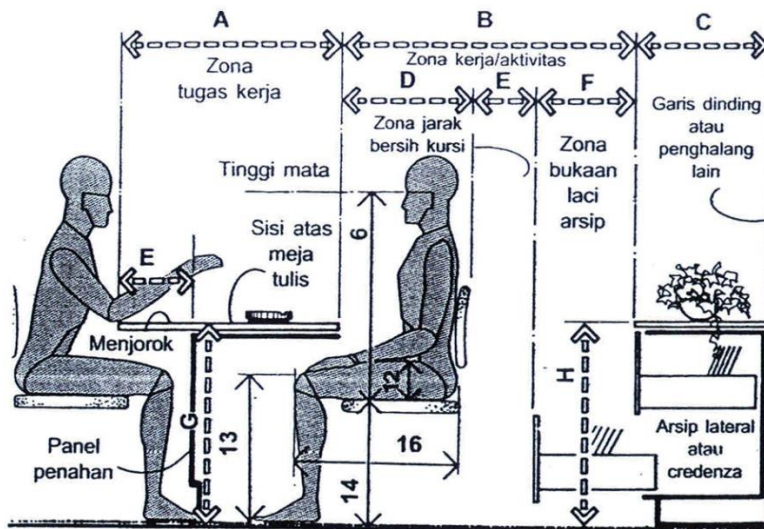
Berikut adalah landasan pengukuran benda dan sirkulasi ruang yang akan dipakai dalam merancang Hotel Diradja Jakarta.



Gambar 15. Ukuran R.Kerja Manager dan Wakil Manager
(Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)

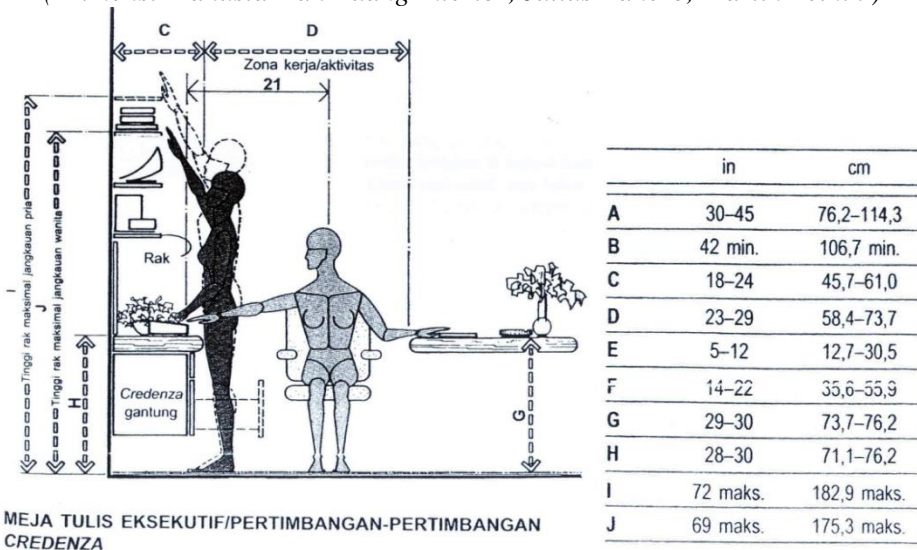


Gambar 16. Ukuran R.Kerja Manager dan Wakil Manager
(Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)



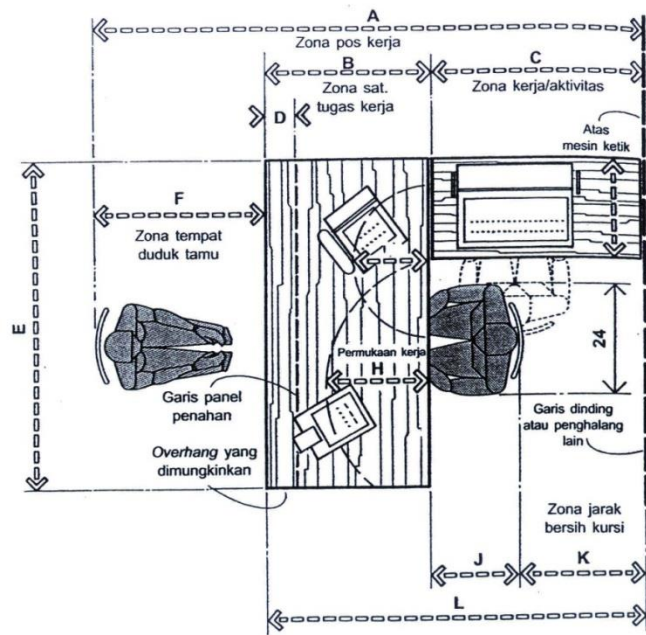
MEJA TULIS EKSEKUTIF/JARAK BERSIH DASAR

Gambar 17. Ukuran R.Kerja Manager dan Wakil Manager
(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)



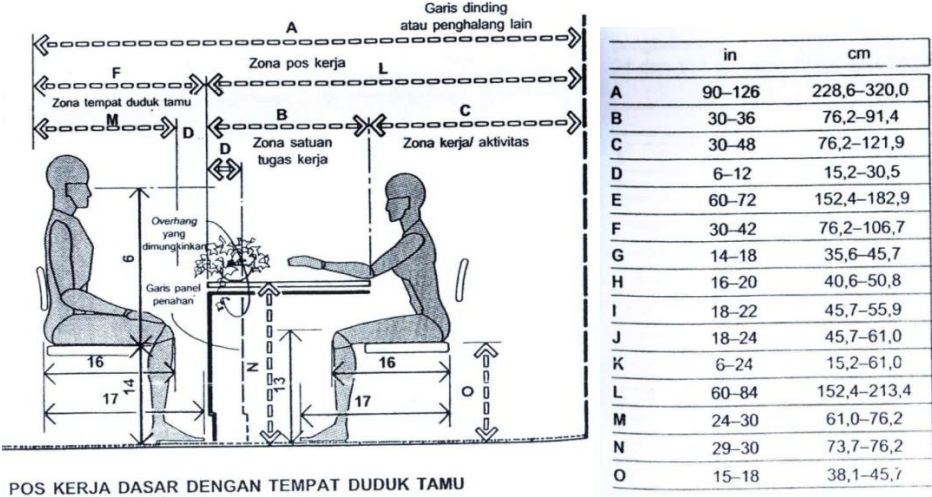
MEJA TULIS EKSEKUTIF/PERTIMBANGAN-PERTIMBANGAN CRENDA

Gambar 18. Ukuran R.Kerja Manager dan Wakil Manager
(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)



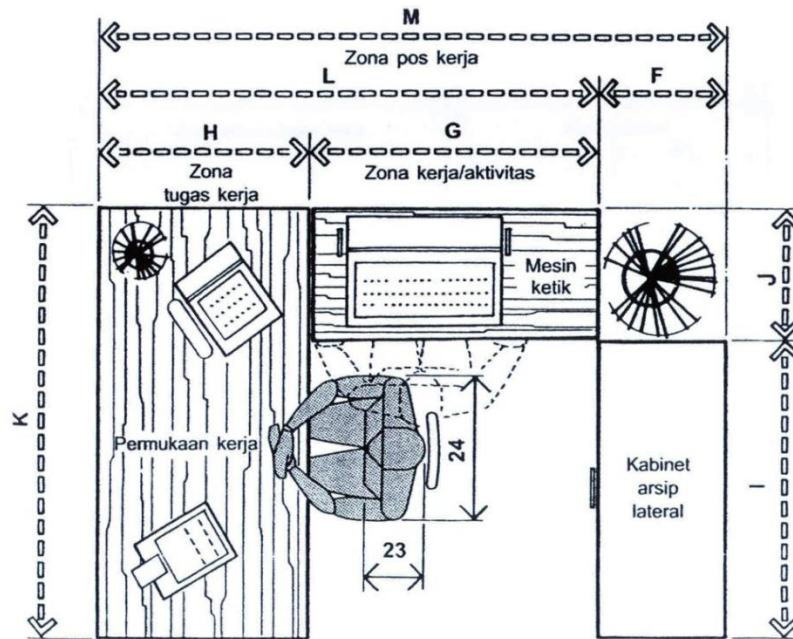
POS KERJA DASAR DENGAN TEMPAT DUDUK TAMU

Gambar 19. Meja Staff dan HRD
 (Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)



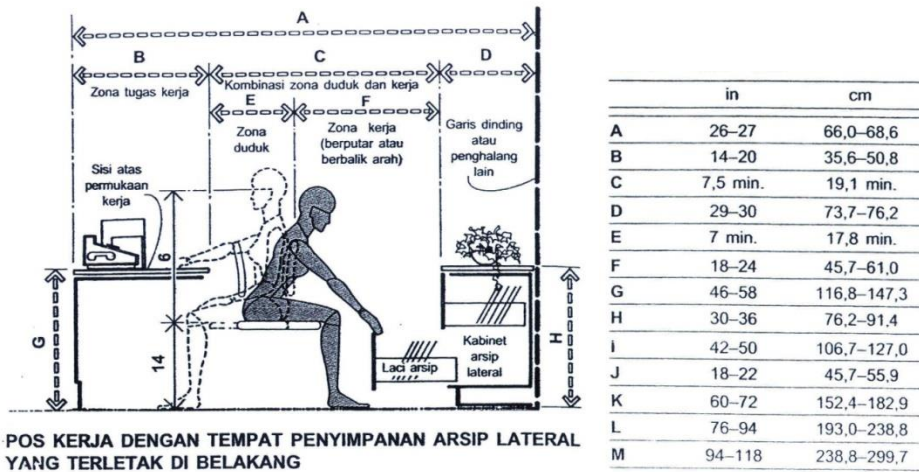
POS KERJA DASAR DENGAN TEMPAT DUDUK TAMU

Gambar 20. Meja Staff dan HRD
 (Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)



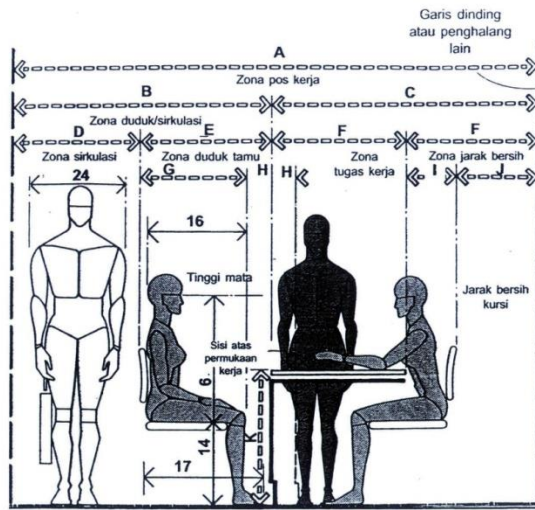
POS KERJA BERBENTUK DASAR "U"

Gambar 21. Meja Staff dan HRD
(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)



POS KERJA DENGAN TEMPAT PENYIMPAN ARSIP LATERAL YANG TERLETAK DI BELAKANG

Gambar 22. Meja Staff dan HRD
(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)

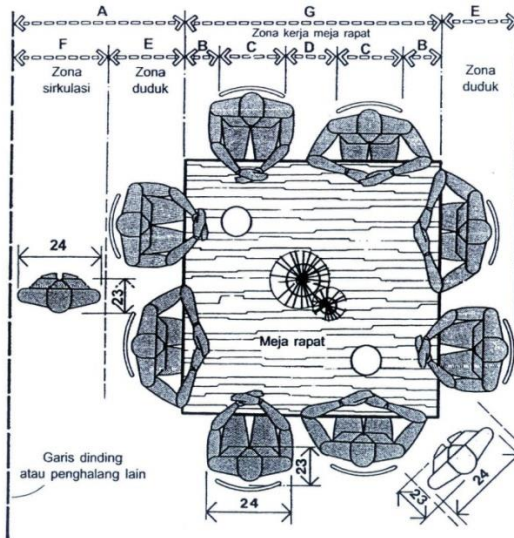


POS KERJA DASAR DENGAN TEMPAT DUDUK TAMU DAN SIKULASI

	in	cm
A	96-128	243,8-325,1
B	30-36	76,2-91,4
C	48-68	121,9-172,7
D	18-22	45,7-55,8
E	18-24	45,7-61,0
F	30-44	76,2-111,8
G	29-30	73,7-76,2
H	28-30	71,1-76,2
I	90-102	228,6-259,1
J	30	76,2
K	12	30,5
L	7,5 min.	19,1 min.
M	15-18	38,1-45,7

Gambar 23. Meja Staff dan HRD

(Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)

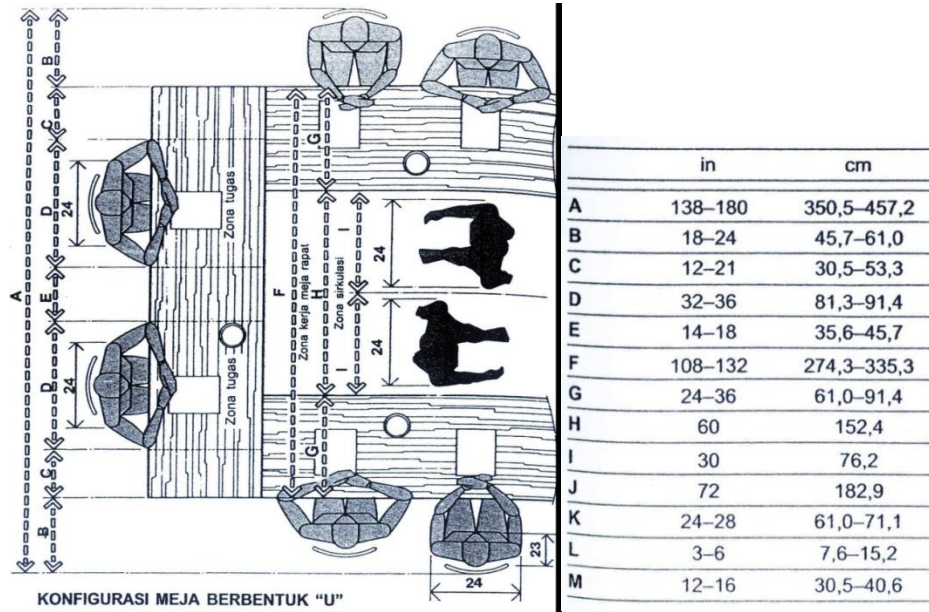


MEJA RAPAT BERBENTUK BUJURSANGKAR

	in	cm
A	48-60	121,9-152,4
B	4-6	10,2-15,2
C	20-24	50,8-61,0
D	6-10	15,2-25,4
E	18-24	45,7-61,0
F	30-36	76,2-91,4
G	54-60	137,2-152,4
H	30	76,2
I	72-81	182,9-205,7
J	42-51	106,7-129,5
K	24-27	61,0-68,6
L	48-54	121,9-137,2

Gambar 24. Area Meeting

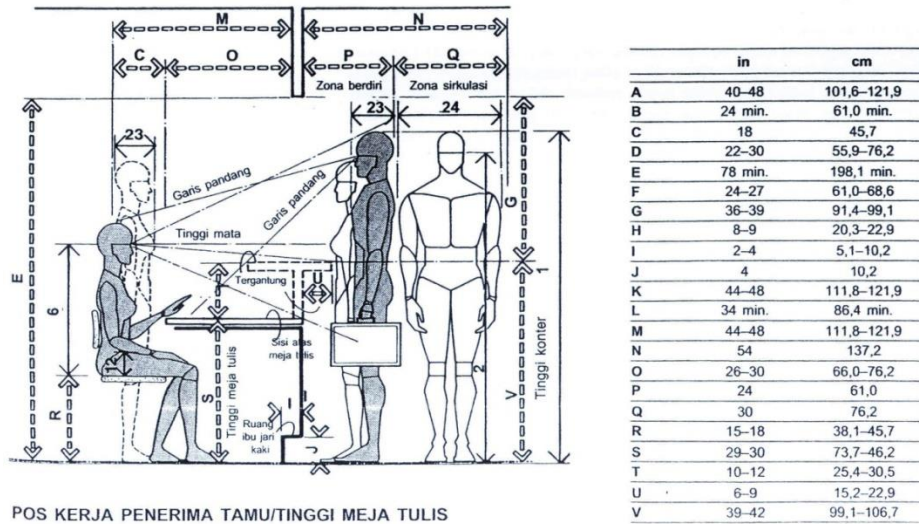
(Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)



KONFIGURASI MEJA BERBENTUK "U"

Gambar 25. Area Meeting

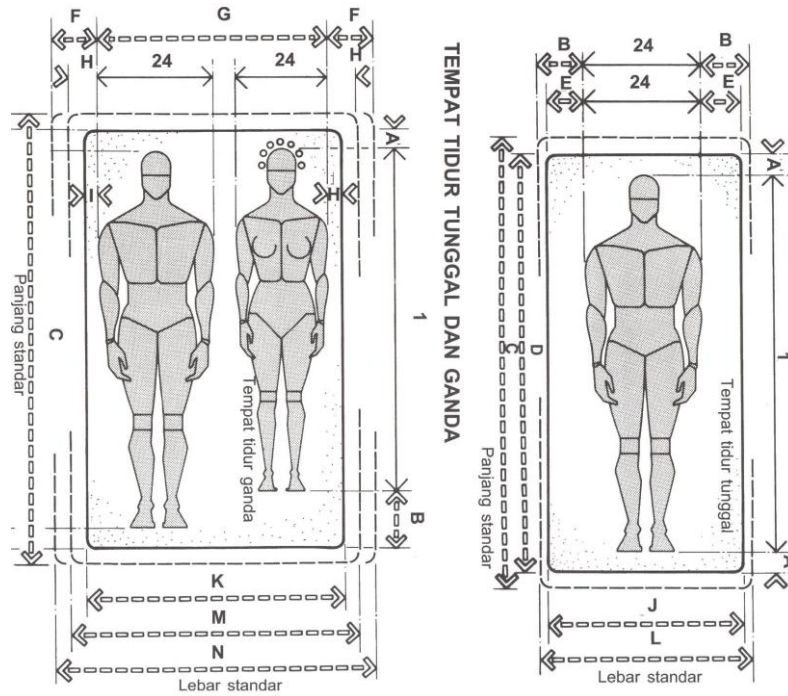
(Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)



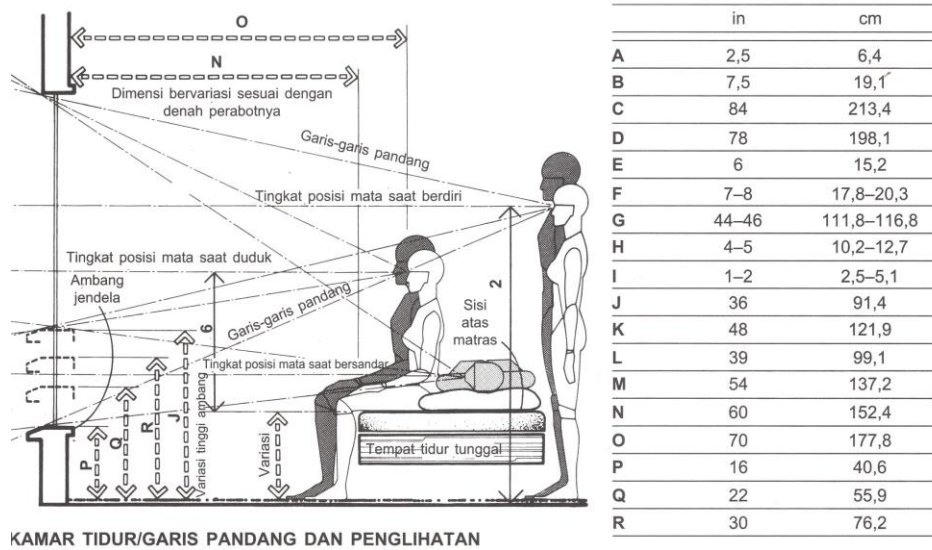
POS KERJA PENERIMA TAMU/TINGGI MEJA TULIS

Gambar 26. Receptionist

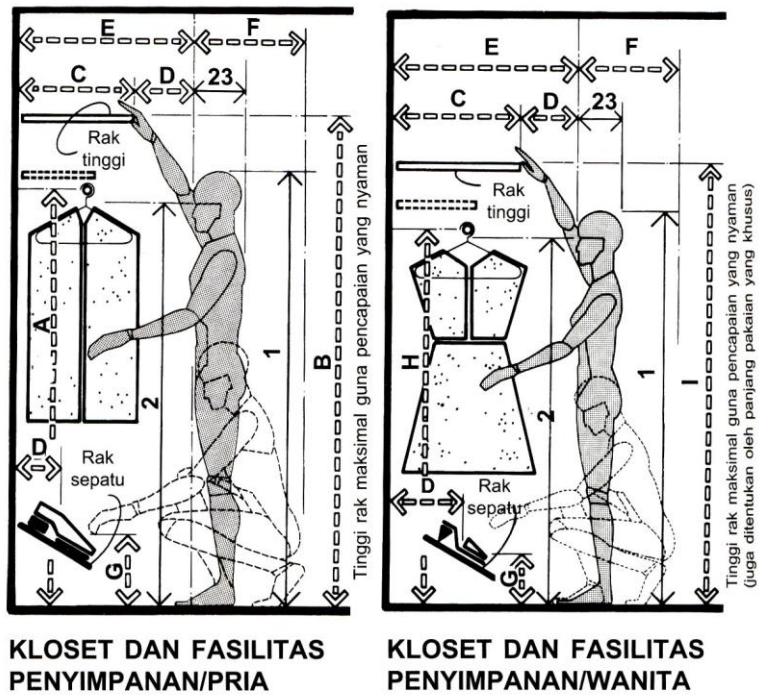
(Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)



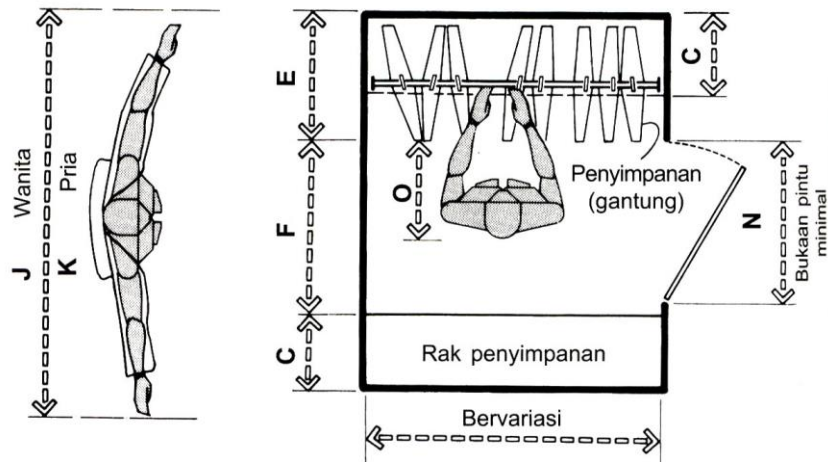
Gambar 27. Kamar
(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)



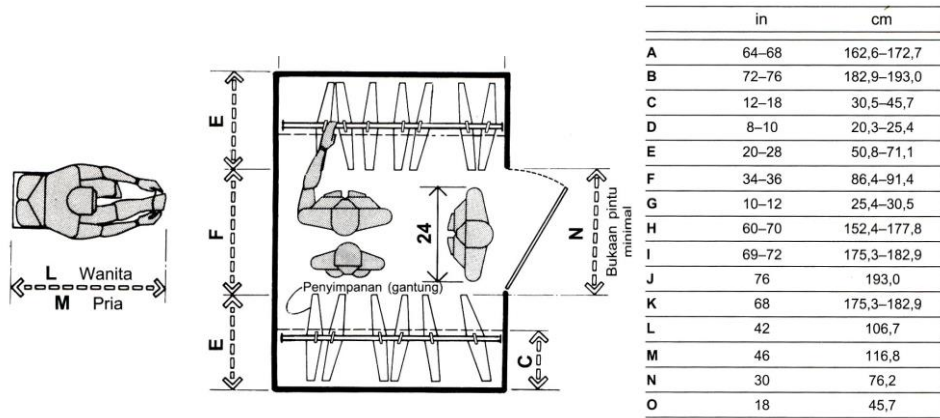
Gambar 28. Kamar
(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)



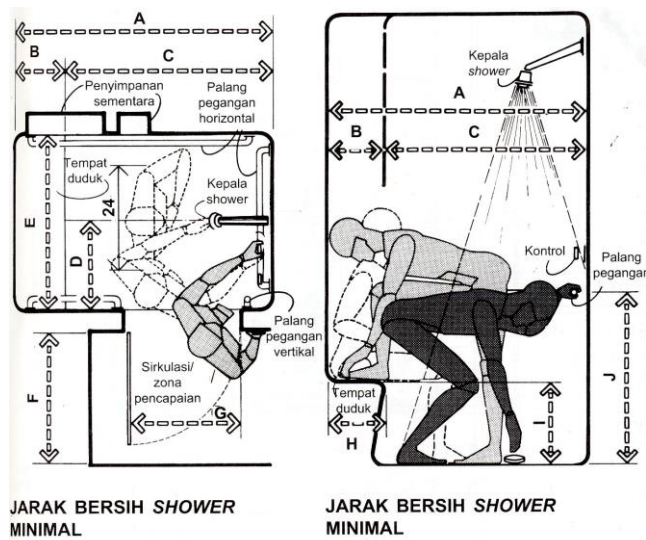
Gambar 29. Lemari
 (*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)



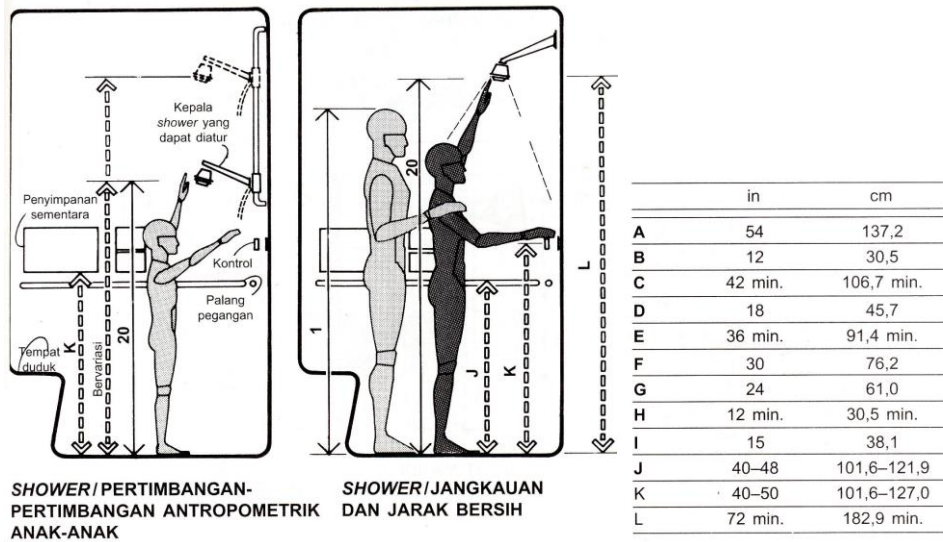
Gambar 30. Lemari
 (*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)



Gambar 31. Lemari
 (Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)



Gambar 32. Shower
 (Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)

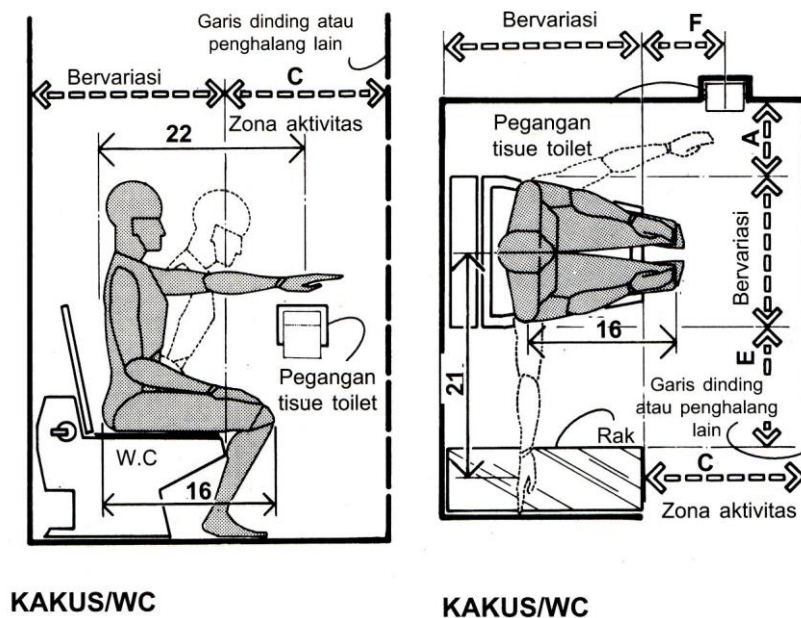


**SHOWER / PERTIMBANGAN-
PERTIMBANGAN ANTROPOMETRIK
ANAK-ANAK**

**SHOWER / JANGKAUAN
DAN JARAK BERSIH**

Gambar 33. Shower

(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)

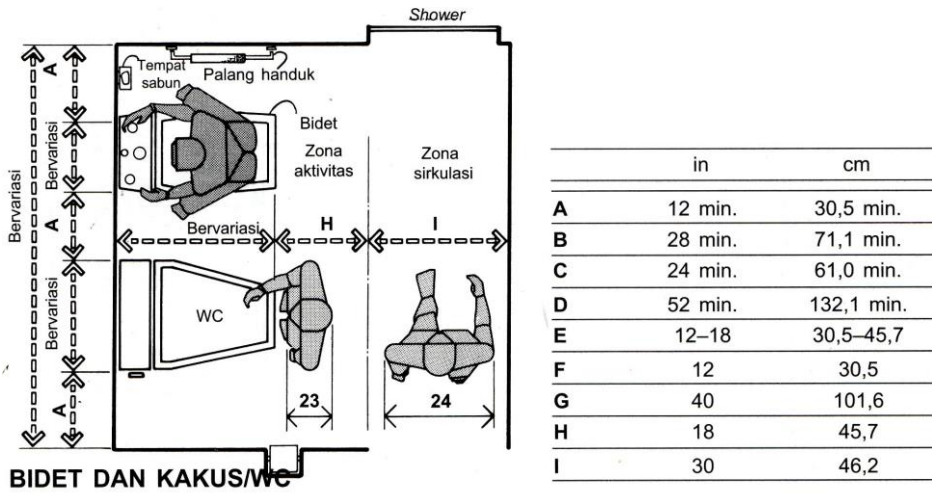


KAKUS/WC

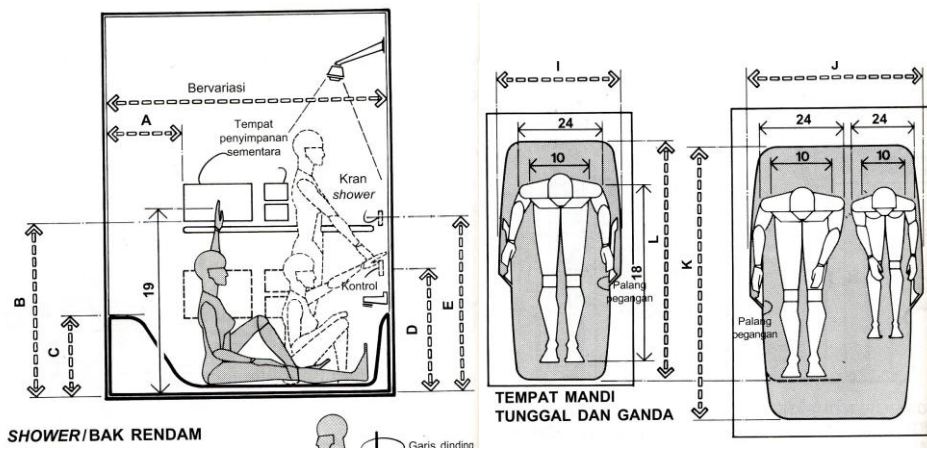
KAKUS/WC

Gambar 34. Closet

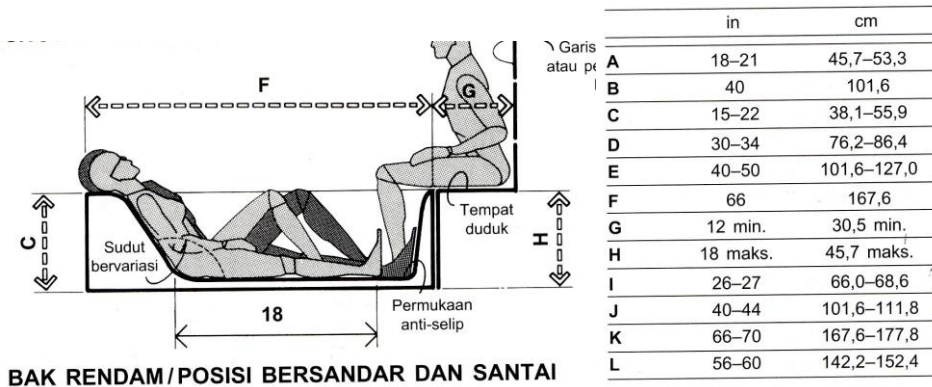
(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)



Gambar 35. Closet
 (Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)

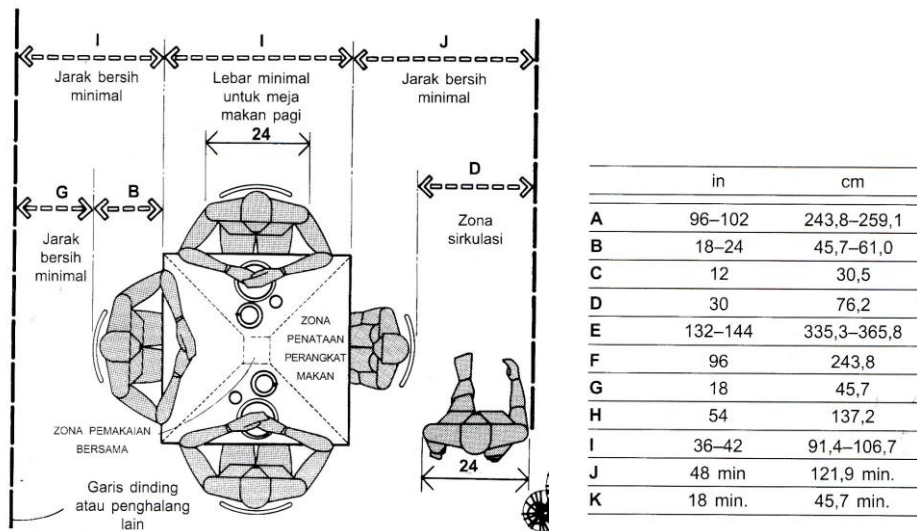


Gambar 36. Bathub
 (Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik)

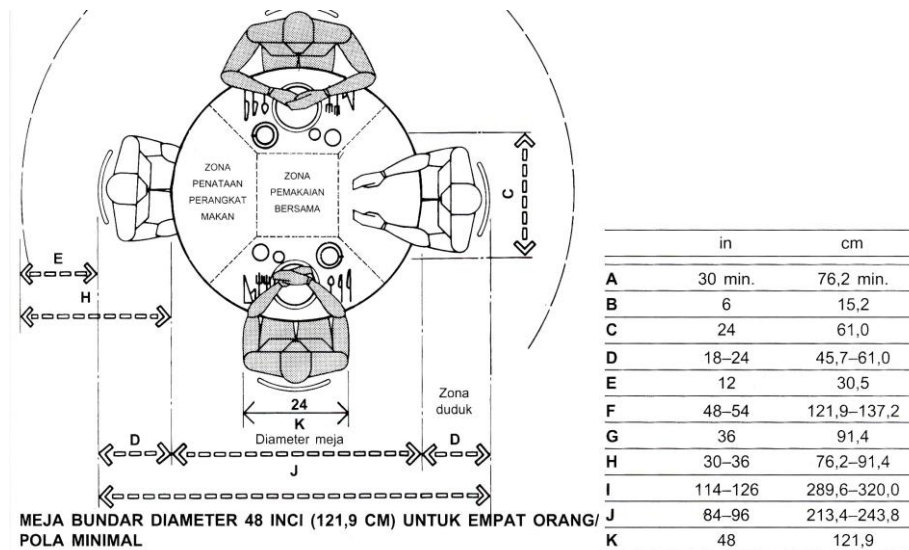


BAK RENDAM/POSISI BERSANDAR DAN SANTAI

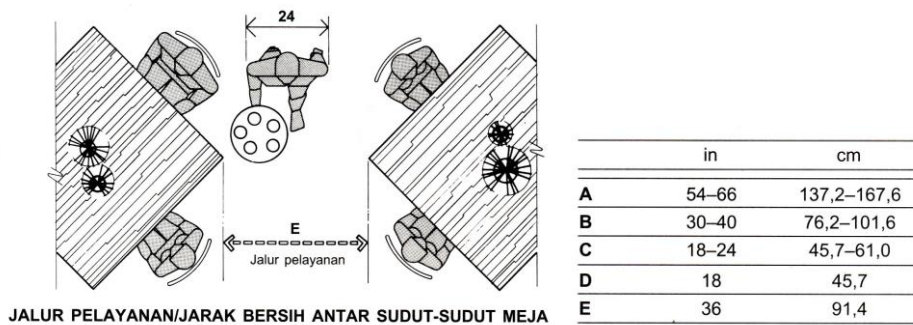
Gambar 37. Bathub
(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)



Gambar 38. Meja Makan
(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)



Gambar 39. Meja Makan
(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)



Gambar 40. Meja Makan
(*Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Julius Panero, Martin Zelnik*)

8.Konsep Industri

Konsep industri adalah seni terapan di mana estetika dan *usability* (kemudahan dalam menggunakan suatu barang) suatu barang disempurnakan. Konsep industri menghasilkan kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungannya, yang berbentuk 3 atau 2 dimensi, yang memberi kesan estetis, dapat dipakai untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri

atau kerajinan tangan. Gaya *industrial* biasanya menggunakan warna-warna monokromatik dan terkesan maskulin. Material yang digunakan biasa juga memakai bahan-bahan yang didaur ulang atau bahan-bahan industri seperti kaca, besi dan aluminium yang diolah sedemikian rupa sehingga bisa dijadikan elemen interior yang menarik.

Gaya desain interior industrial memang memiliki penggemarnya sendiri. Bagi para penggemar yang ingin suasana huniannya tampil *rough* dan maskulin, pilihan gaya desain ini sangat mewakili pribadi Anda yang maskulin. Desain interiornya berfokus pada pemilihan material yang tampak apa adanya seperti dinding batu bata ekspos, lantai beton, kayu solid, material yang ada difinishing dengan menonjolkan bentuk dan tekstur alaminya. Tampilan akhirnya adalah suasana yang misterius dan sedikit keras tapi tetap cozy. Wordpress.com/1015/03/16/Konsep-Eksplorasi-Desain-Interior/

2. Ciri – Ciri Konsep Industrial

Desain interior berkonsep industrial ini memiliki ciri khas tersendiri, yaitu beberapa material yang cenderung kasar seperti logam, kayu solid dan baja balok lantai sengaja diekspos untuk menunjukkan karakternya dan lebih menampilkan nuansa yang berkaitan dengan dunia industri. Gaya ini biasanya didesain fungsional dengan latar belakang teknik yang kuat dan desain interior gaya industrial ini juga berfokus pada pemilihan material yang tampak apa adanya seperti dinding batu bata ekspos, lantai beton, material yang ada difinishing dengan menonjolkan bentuk dan tekstur alaminya. Berikut ini adalah penjabaran ciri-ciri konsep melalui elemen pembentuk ruang dan furniturnya:

- **Elemen Atas:** Pada tema ini biasanya menggunakan ceiling berwarna monokrom, atau warna gelap seperti hitam, bahkan kebanyakan tidak menggunakan plafond atau di expose untuk memperlihatkan struktur, plumbing dan jalur kelistrikan. Contohnya seperti gambar berikut :



Gambar 41. Elemen Atas.

(<http://edupaint.com/>)



Gambar 42. Elemen Atas.

(www.google.com)

- **Elemen Samping:** Pada elemen samping interior, material yang di gunakan tampak apa adanya seperti batu bata ekspose, tembok acian, dll. Contohnya seperti gambar berikut:



Gambar 43. Elemen Samping.

(<http://edupaint.com/>)

- **Elemen Dasar** : Pada elemen dasar interior, material yang di gunakan adalah lantai parket, atau lantai acian, adapun yang menggunakan kramik, namun untuk memadupadankan dengan konsep industrial biasanya menggunakan keramik2 berwarna monokromatik dan dove. Contohnya seperti gambar berikut:



Gambar 44. Elemen Samping.

(<http://edupaint.com/>)

- **Furniture** : Furniture pada ruangan cenderung tanpa finishing cat, melainkan lebih menunjukkan warna aslinya. Contohnya seperti: 1. furniture yang berbahan kayu biasanya tidak di cat, melainkan hanya di politur sebagai tindakan untuk mengantisipasi gangguan rayap, 2. Furniture berbahan besi/aluminium/stainless pun bisa menggunakan finishing cat berwarna monokrom atau tidak di cat sama sekali, melainkan di biarkan seperti layaknya aslinya material tersebut. Terkadang juga menggunakan furniture yang bahannya berasal dari benda yang di daur ulang. Contohnya seperti gambar berikut:



Gambar 45. Furniture

(<http://edupaint.com/>)



Rak

Kursi

Lampu

Gambar 46. Elemen Penghias Interior

(<http://edupaint.com/>)

Wordpress.com/1015/03/16/Konsep-Eksplorasi-Desain-Interior/

9.KERANGKA PIKIR

