

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

A. Pustaka Referensi

A.1 Pengertian Hotel

Secara umum hotel dapat diartikan sebagai tempat untuk menginap sementara. Ada beberapa pengertian tentang hotel (Usman dkk, 1988:1).

1. Hotel Marketing

Kata hotel berasal dari bahasa Yunani yaitu Hoteis yang berarti memberi tempat perlindungan kepada pengunjung, dengan memberikan upah atau hadiah bagi yang memberi tempat tersebut.

2. Webster's Student Dictionary

Hotel is a house providing and usually meals for the public, especially for transients.

3. Fred Lawson

A hotel is define as a public establishment offering travelers, against payment, two basic service: accommodation and catering.

4. Surat Keputusan Menteri Perhubungan RI

Hotel adalah suatu jenis akomodasi yang menggunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan,

makanan dan minuman serta jasa lainnya bagi umum, yang dikelola secara komersial.

A.2 Pengelompokan Ruang dalam Hotel

Dengan melihat aktifitas yang terjadi pada sebuah hotel, secara umum dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu :

A.2.1 Front of the House

Merupakan daerah pertemuan antara karyawan dengan pengunjung atau pengunjung dengan pengunjung. Daerah ini masih dapat dibagi menjadi beberapa zona antara lain :

a. Zona Entrance

Adalah ruang penerima utama yang menghubungkan ruang luar dengan ruang dalam hotel.

Bersifat terbuka dengan besaran ruang yang cukup luas. Zone. ini biasanya disebut dengan Entrance Hall, yang berkaitan langsung dengan Lobby Hotel.

b. Zona Lobby

Daerah ini masih dibagi menjadi beberapa bagian antara lain: Entrance Hall, Front Desk, Front Office, Elevator tamu, Sirkulasi, Seating area, Retail area, Bellmen and Luggage, dan Support Function.

c. Zone Panganan (Food and Leverage)

Ruang-ruang yang menampung dan melayani kegiatan ini antara lain Main dining room, Coffee shops, Frivate dining room, Bar, Lounge bar, Specially restaurant, Roof top restaurant dlsb.

d. Zone Konsesi (Consession Space)

Pada dasarnya ruang-ruang ini termasuk dalam bagian retail area, namun untuk hotel-hotel besar, ruang-ruang konsesi ini terpisah sendiri dan merupakan bagian dari Public Area, zone tersebut terdiri dari : Travel Agent Room, Perawatan kecantikan (Saloon), Toko buku dan majalah, Souvenir shop, toko-toko khusus seperti toko permata, boutique dan lain sebagainya.

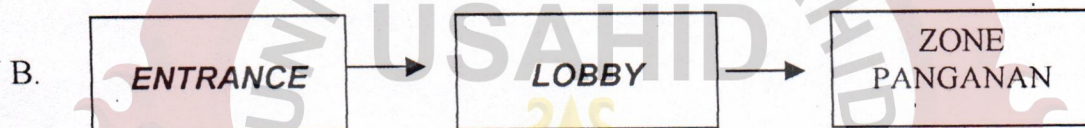
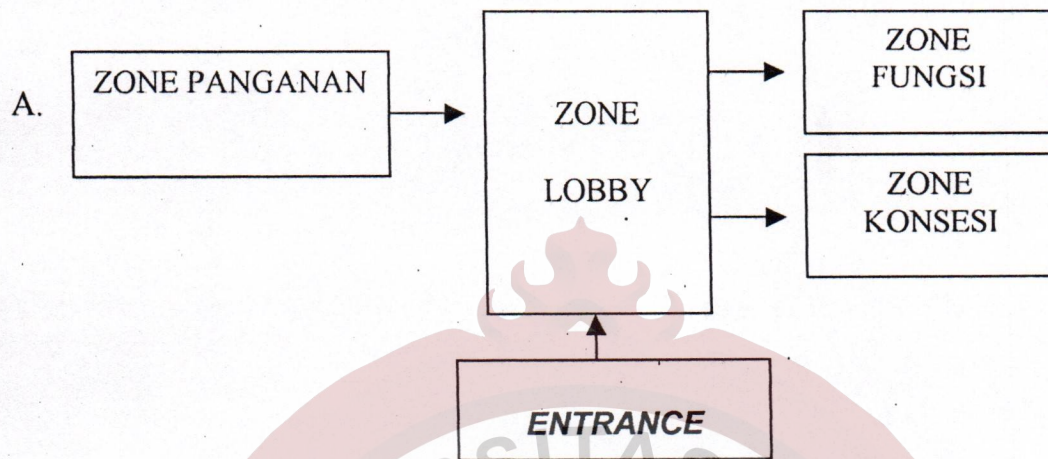
e. Zone Fungsi (Function Room)

Ruang-ruang yang dapat di pergunakan untuk berbagai macam pertemuan seperti rapat, resepsi, konferensi, seminar dan lain sebagainya. Yang terdiri dari :

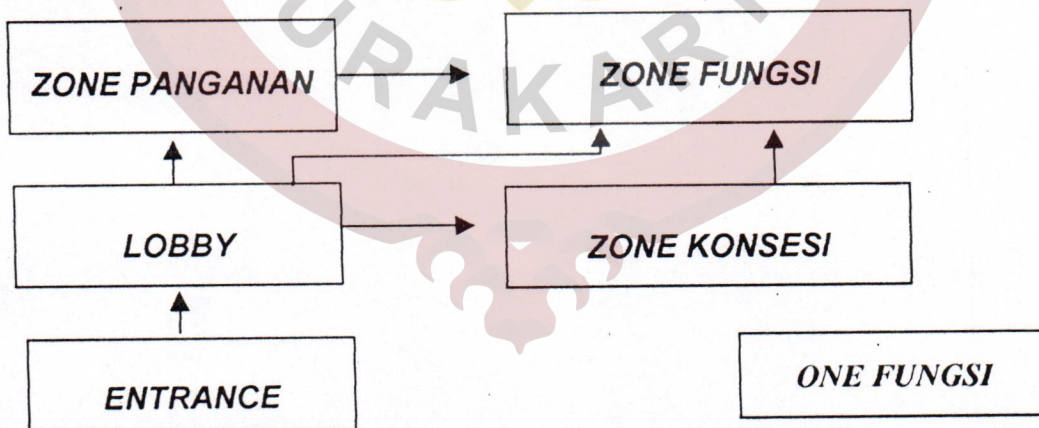
- a. Ballroom Foyer : kegunaan untuk reception, meeting room, regristration and flow
- b. Ballroom : untuk meeting, exhibits and reception
- c. Theatre : untuk lectures and presentation

Zone-zone tersebut mempunyai keterkaitan satu sama lain. Di bawah ini diuraikan dengan diagram keterkaitan antara zone-zone tersebut menurut beberapa literatur :

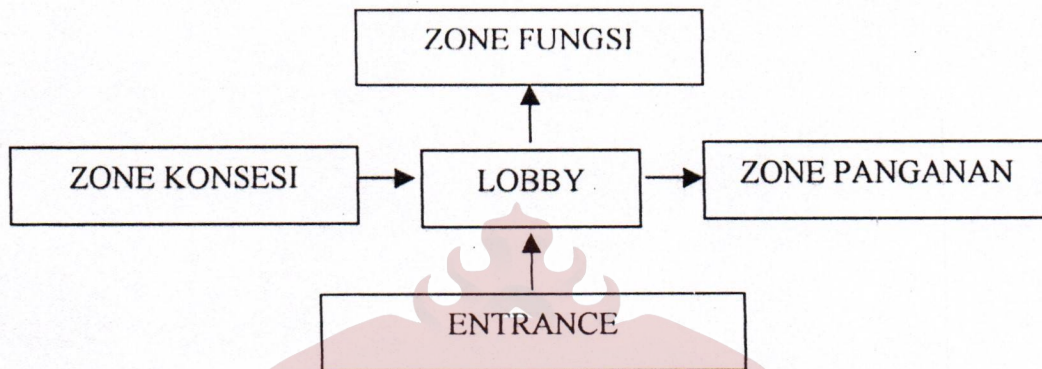
1. A.Wylson RIBA - Planning for Habitation, Commerce and Industry



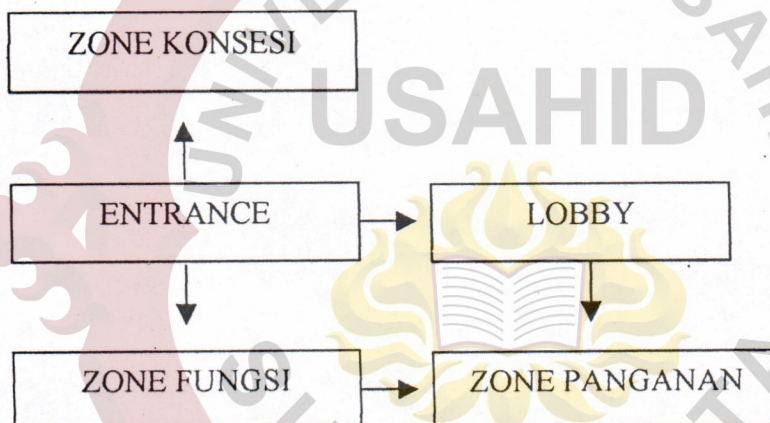
2. Ernst Neufert - Architects Data



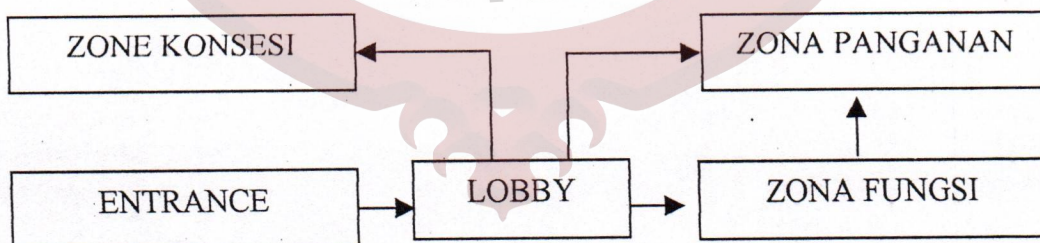
3. Walter Rutes – Hotel Planing and Design



4. Henry End – Interior 2nd Book of Hote



5. Fred Lawson Hotel, Motel and Condominiums



b. Ruang Pribadi (Private Area)

Daerah ini merupakan daerah pribadi bagi pengunjung, yang termasuk daerah ini adalah kamar tidur.

A.2.2 Back of the House :

Sedapat mungkin para tamu tidak dapat melihat maupun mengetahui segala kegiatan di sektor ini. Merupakan daerah khusus untuk karyawan, di mana segala macam pelayanan disiapkan untuk kebutuhan pengunjung.

Semua kegiatan yang ada pada daerah Front of the House didukung oleh daerah ini.

Yang termasuk daerah ini antara lain : Administrasi (Personalia), Gudang (Storage Area), Technical Room, Main Kitchen, dsb.

A.3 Lobby Suatu Hotel

A.3.1 Pengertian Lobby

Lobby adalah ruang masuk suatu gedung (John M. Echols dan Hasan Sadily : 1936, 363).

Lobby Hotel berarti ruang masuk suatu gedung hotel yang menghubungkan suatu ruang dengan ruang lainnya yang berada pada daerah entrance hall.

Lobby merupakan daerah yang memberikan kesan pertama interior sebuah hotel bagi tamu (Henry : 1978, 58).

A.4.2 Fungsi dan Aktivitas Lobby Hotel

Sebagai bagian dari Public Space Area, lobby suatu hotel harus benar-benar tampil maksimum, karena citra sebuah hotel dapat terwakili pada daerah ini.

Menurut Vladimir Sanda, semua lobby hotel harus mempunyai hubungan dengan toko-toko, bar, dan restoran yang memungkinkan pengunjung merasakan bahwa ia berada dalam jantung sebuah hotel.

(Rutes dkk., 1985 : 178).

Secara fungsional pada umumnya lobby terdiri dari beberapa bagian, yaitu :

a. Entrance Hall

Ruang yang menghubungkan main entrance atau ruang bagian luar dengan ruang dalam hotel. Biasanya ruang bersifat terbuka dan berukuran cukup luas.

b. Front Desk

Terdiri dari beberapa fasilitas, diantaranya : registration, cashier station, mail, information station, assistant manager desk, semuanya berfungsi sebagai sarana untuk urusan administrasi.

c. Front Office

Terdiri dari ruang-ruang personal desk yang berfungsi untuk memproses dan mengelola administrasi pengunjung.

d. Elevator Tamu

Sebagai sarana sirkulasi vertikal untuk tamu dari lobby tersebut menuju kamar-kamar hotel, atau fungsi lainnya.

e. Sirkulasi

Merupakan bagian penting dalam lobby hotel, yang berfungsi untuk menghubungkan fungsi-fungsi di dalamnya untuk digunakan pengunjung.

f. Seating Area

Menyediakan wadah bagi tamu untuk beristirahat atau sekedar berbincang bincang. Sarana ini sangat berguna untuk kontak sosial diantara pengunjung.

g. Retail Store

Berfungsi untuk menyediakan kebutuhan tamu sehari-hari.

h. Bellman/Luggage

Sebagai sarana pelayanan kepada tamu yang baru datang atau hendak meninggalkan hotel dengan pelayanan berupa pertolongan mengangkat barang-barang pengunjung.

i. Support Function

Sarana pengunjung bagi tamu yang berada di daerah lobby, antara lain : telepon umum, toilet untuk pria dan wanita dan lain sebagainya.

Aktifitas tamu atau pengunjung hotel Yang berkaitan dengan lobby dan dapat dibedakan dalam tiga. Kategori umum, yaitu

1. Pengunjung yang menyewa kamar

- a. Pengunjung yang langsung ke front desk untuk memesan kamar dan langsung ke kamar tidur.



- b. Pengunjung yang langsung ke front desk untuk memesan kamar, tetapi tidak langsung menuju kamar tidur melainkan ke area publik lainnya yang menyediakan fasilitas umum.

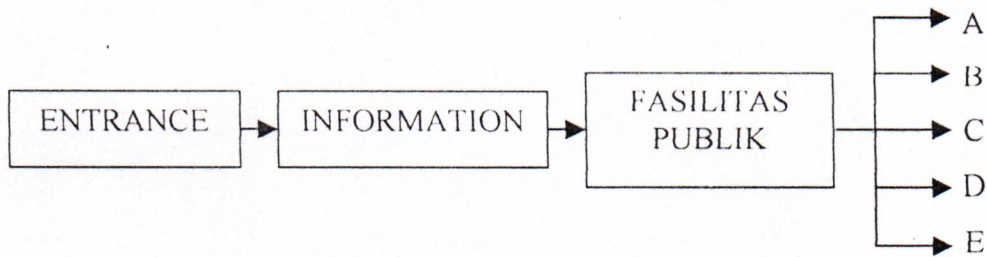


- c. Pengunjung yang langsung ke fasilitas publik terlebih dahulu baru kemudian menyewa kamar di front desk dan selanjutnya ke kamar tidur.

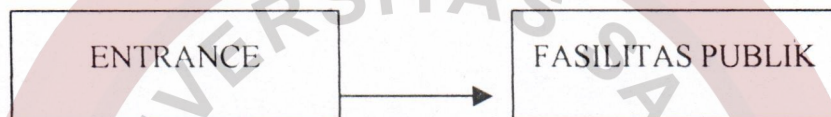


2. Pengunjung atau wisatawan yang memanfaatkan fasilitas umum pada daerah publik.

- a. Tamu yang langsung ke information desk untuk mencari keterangan yang diperlukan, baru kemudian ke ruang-ruang yang di tuju.



- b. Tamu yang datang langsung ke ruang yang di tuju (tamu yang sudah terbiasa).



3. Tamu dari pengunjung yang menyewa kamar

Yaitu tamu-tamu yang datang dengan maksud mengunjungi orang yang menyewa kamar di hotel tersebut.



Selain aktifitas pengunjung, ada juga aktifitas karyawan yang bertugas melayani tamu, aktifitas tersebut, dapat dikelompokkan dalam beberapa bagian, yaitu :

1. Aktifitas karyawan di daerah entrance

Karyawan bertugas sebagai penyambut tamu, membantu mengangkat barang, dan mengantarkan tamu ke reception desk.

2. Aktivitas pada front desk

Karyawan melayani pemesan kamar, ada empat personal yang bertugas dibagian kasir, mail/keys/messages, registration dan information.

3. Aktivitas Bellman

Setelah tamu selesai memesan kamar, porter membawakan kopor atau barang-barang tamu ke kamarnya.

4. Aktivitas karyawan di daerah ruang umum

Karyawan melayani pengunjung langsung, misalnya mengantar makanan di restoran, menyiapkan minuman di loungebar, dan lain sebagainya.

A.3.3 Kriteria Lobby Hotel

a. Lokasi

Lokasi lobby secara ideal harus mudah dicapai oleh tamu dari pintu masuk utama. Penerima tamu (Reception desk) harus berada pada jalur sirkulasi, sehingga selain mudah dicapai juga dapat mengawasi tamu yang datang dan pergi.

Apabila lokasi berada di tingkat atas, maka harus diusahakan agar jalan langsung dari pintu utama harus diberi tanda-tanda yang jelas dan tanpa halangan.

Tangga atau lift harus dibuat secara khusus, sehingga mendukung suasana di sekitarnya.

Posisi lobby harus berdekatan dengan daerah-daerah umum seperti pertokoan, lounge bar dan restoran, function room dan sebagainya, sehingga daerah-daerah tersebut dapat dengan mudah dicapai dari lobby.

Untuk tempat parkir kendaraan yang berlokasi di lantai bawah Basemen biasanya disediakan elevator melalui serambi (vestibule) yang langsung menuju lobby. Serambi atau vestibule juga berguna untuk mengurangi resiko merambatnya api dan asap.

b. Ukuran

Sebuah lobby mempunyai luas ruang yang berbeda-beda, bergantung pada jenis dan tipe hotel. Pada umumnya sebuah lobby Hotel membutuhkan ruang yang cukup besar, sehingga dapat memberikan keleluasaan bagi tamu-tamu yang datang. Lobby juga dapat digabung dengan sebuah lounge (tempat duduk-duduk bersantai) dan dilanjutkan ke gang-gang (corridor) yang menghubungkan antar ruang ruang guna mengurangi kemungkinan terdapatnya ruangan yang tak terpakai :

Sebuah lobby biasanya dipergunakan oleh tamu-tamu untuk berkumpul-kumpul pada waktu siang maupun malam hari, guna membicarakan rencana-rencana ataupun kegiatan lainnya. Menurut Peraturan Pemerintah RI, sebuah lobby hotel bintang

empat minimal harus menyediakan 16 tempat duduk. Dengan besaran ruang keselaruhan 2,3 - 2,8 m² per orang, ruang tunggu 0,5 - 1,4 m² per tempat duduk (The Architect Journal, 1974 : 50).

c. Suasana

Lobby hotel sebagai pusat kegiatan sebuah hotel harus mampu memberikan kenyamanan tamu-tamunya. Suasana yang baik akan sangat mendukung tujuan tersebut. Sebagai bagian dari daerah umum (public space area) sebuah lobby harus di desain sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan ciri khas tertentu, hal ini dapat ditunjang dengan pemanfaatan elemen estetis atau motif-motif dari daerah tertentu.

A.3.4. Pertimbangan-pertimbangan Dalam Desain Lobby Suatu Hotel

Lobby sebagai bagian dari public space area yang berhubungan langsung dengan tamu-tamu hotel, harus benar-benar dapat menampilkan wujud interior yang optimal, sehingga sasaran pembuatannya dapat tercapai. Ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam mendisain lobby, yaitu : faktor kesehatan dan keselamatan, faktor ekonomi, faktor fungsional dan faktor suasana, (Resnikoff : 27-28).

a. Faktor Kesehatan atau keselamatan

Sebuah desain harus dapat melindungi seseorang dari kecelakaan atau kematian, dengan perincian sebagai berikut :

- Memberi perlindungan terhadap api
- Mempunyai permukaan yang tidak tajam , sehingga tidak mudah melukai seseorang.
- Material yang dipergunakan tidak mendorong tumbuhnya bakteri atau kuman yang mengganggu kesehatan.
- Desain sesuai dengan ukuran atau dimensi manusia yang memakainya.
- Melindungi seseorang dari kesilauan.
- Bagian-bagian seperti dinding, lantai, ceiling dan furniture, material yang dipergunakan dan desainnya disesuaikan dengan tingkat (hierarki) ruangan tersebut, dan dapat diterima oleh para pemakainya (semua orang).

b. Faktor Ekonomi

Pertimbangan ekonomi dapat dibagi menjadi dua yaitu

1. Daya tahan dan stabilitas.
2. Sistem operasional dan pemeliharaan.

ad.1. Daya tahan dan stabilitas

- Tahan terhadap suara bising (kedap suara)
- Tidak cepat rusak - Tahan terhadap tekanan
- Tahan terhadap gempa getaran
- Mempunyai warna yang stabil

ad.2. Operasional dan Pemeliharaan :

- Perawatannya mudah
- Biaya operasionalnya murah
- Bila tidak dipergunakan, penyimpanannya mudah dan tidak menimbulkan masalah baru
- Fleksibel atau dapat dipindah-pindah tempat menghilangkan kegunaannya.

c. Faktor Fungsional :

1. Fungsional dalam operasional

- Komponan-komponennya mempunyai bentuk yang fleksibel
- Dirancang secara modular sehingga mudah dalam merangkainya
- Kontrol akustik yang baik
 1. Kedap suara (tidak bocor)
 2. Pembicaraan seseorang tidak terganggu oleh bising
 3. Suara jernih
 4. Suara tidak menggema.
- Pengatur suhu dan penggunaan energi yang ekonomis.

2. Fungsional dalam pencapaian suasana :

- Komponen-komponen yang dipergunakan benar-benar dapat menciptakan suasana yang ingin dicapai, baik secara psikologi maupun dari segi keindahan.

- Hasil rancangan dapat dinikmati bagi seseorang (secara individual)
- Ruang yang diciptakan mempunyai kesesuaian dalam visual, penampilan dan warnanya.

A.3.5 Faktor Pendukung Lobby suatu Hotel

Di atas kita telah membahas beberapa pertimbangan-pertimbangan dalam merancang sebuah lobby suatu hotel secara umum. Selanjutnya pembahasan mengenai faktor-faktor pendukung lobby ini menyangkut masalah; pencahayaan, sirkulasi udara, furniture. Material yang dipergunakan dan finishingnya, elemen estetis dan warna, semua ini, tetap mengacu pada pertimbangan-pertimbangan di atas.

a. Pencahayaan

Pencahayaan dapat dibagi menjadi dua yaitu :

- Pencahayaan alami, dan
- Pencahayaan buatan

Fungsi utama pencahayaan buatan dalam interior dipergunakan secara sendiri maupun dalam kombinasi dengan penerangan alami siang hari adalah :

- Menciptakan lingkungan yang memungkinkan penghuni-penghuni melihat detail-detail dari tugas dan kegiatan visual secara mudah dan tepat.

- Memungkinkan penghuni-penghuni berjalan dan bergerak dengan mudah dan aman.
- Menciptakan lingkungan visual yang nyaman dan berpengaruh baik terhadap suasana.

Instalasi penerangan harus dirancang sesuai dengan bentuk interiornya, sehingga di samping memenuhi fungsi utama pencahayaan, berperan juga sebagai elemen estetis, dengan tetap memperhitungkan segi pemeliharaan dan operasional yang wajar.

Sejak awal perancangan, pencahayaan harus diperhitungkan juga hubungan timbal balik antara penerangan buatan dengan penerangan alami. Pencahayaan buatan dapat berperan sebagai penunjang atau pelengkap pencahayaan alami, apabila pencahayaan alami tidak mencukupi di siang hari, dapat juga berperan sebagai pengganti pencahayaan alami.

Pada umumnya pencahayaan daerah lobby menggunakan pencahayaan yang merata untuk membaca sepintas, sehingga suasana akan terasa nyaman dan tidak terlalu menyilaukan. Kecuali untuk daerah administrasi khususnya daerah front desk membutuhkan pencahayaan yang cukup terang, kurang lebih 500 lux atau berkisar antara 20 sampai 50 footcandle, dengan warna lampu yang hangat. (YLPMB : 1985; 28).

b. Sirkulasi Udara

Pengaturan udara sedapat mungkin dilakukan secara alami dengan memanfaatkan flow udara yang tidak mengganggu kesehatan. Dengan sirkulasi udara yang baik maka suhu udara tidak akan terlalu panas. Sirkulasi udara dapat dilakukan secara alami dengan menggunakan bukaan-bukaan pintu atau jendela namun jika secara alami tidak mencukupi, dapat pula digunakan alat-alat pengatur suhu udara seperti AC.

Pemecahan yang kedua ini yang sering dipergunakan di hotel-hotel, karena suhu udara dapat diatur sedemikian rupa sesuai dengan keinginan kita.

c. Furniture

Desain furniture harus disesuaikan dengan kebutuhan. Segi ergonomi dan anthropometri pemakai, harus dipertimbangkan dengan baik. Style atau gaya dari furniture harus mendukung tercapainya suasana yang diinginkan. Demikian pula dalam pemilihan material dan warna sarta finishing harus dapat, mendukung konsep desain yang dipakai sehingga selain di dapat furniture yang nyaman dan aman, desainnya juga cocok dengan suasana di sekelilingnya.

d. Material dan Finishingnya

Salah satu cara untuk mencapai suasana yang baik pada lobby adalah ketepatan memilih material yang digunakan dan finishing. Banyak sekali material yang dapat digunakan untuk menyelesaikan bagian-bagian interior tersebut, dari yang alami hingga buatan.

Penggunaan material ini harus sesuai dengan fungsi dan suasana yang diinginkan. Hal lain yang harus diperhatikan dalam pemilihan material adalah warna, tekstur, finishing dan pemeliharaan (maintenance).

Material-material yang dipergunakan untuk pelapis lantai dapat di bagi menjadi tiga bagian yaitu :

- Hard floor finishes
- Medium floor finishes
- Soft floor finishes.

Hard floor finishes; material-material yang termasuk bagian ini bersifat keras dan tahan gesekan maupun benturan atau tekanan. Material ini cocok untuk daerah-daerah Umum dan sirkulasi. Material ini selain mudah dalam perawatannya (maintenance), juga mempunyai efek yang bagus bila digabung dengan material yang bersifat lembut. Beberapa contoh material ini adalah : marmer, granit, batu alam keramik, teraso dan lain-lain.

Medium floor finishes: yang termasuk material ini adalah thermoplastik, vinyl, karet, gabus dll. Tingkat kekerasannya menengah, mudah tergores dan mempunyai permukaan yang tipis, sehingga bila diterangi cahaya akan kelihatan cacatnya, keuntungan material ini adalah mempunyai akustik yang cukup baik.

Soft floor finishes ; yang termasuk material ini adalah karpet, permadani dll. Di samping sebagai pelapis lantai, material ini dapat juga digantung di dinding untuk elemen estetis jika mempunyai pola yang bagus. Yang harus diperhatikan bila menggunakan material ini adalah tentang pola rajutan, warna, tipe pile (bulu karpet), daya tahan terhadap api, akustik dan daya tahan terhadap gesekan.

Finishing bagian dinding dapat menggunakan berbagai macam material, tetapi harus dipertimbangkan masalah daya tahan terhadap api, terhadap tekanan atau gesekan dll. Warna dinding dapat dipergunakan berbagai macam cat emulsion baik yang dop maupun yang mengkilat. Finishing dinding ini dapat juga digunakan berbagai macam wall paper seperti vinyl, sutra, wall japanesse grass cloth, kertas dlsb.

Panil-panil dari kayu atau plywood dapat juga digunakan untuk memberi kesan alami. Panil-panil tersebut dapat diberi ukiran

atau di ekspose garis-garis teksturnya dengan finishing seperti melamin, bleaching atau crystal coating.

Material-material lain, yang dapat dipakai antara lain; keramik tile, batu alam, batu bata, marmer, granit dan sebagainya. Material-material tersebut mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi ruangan. Keuntungan material tersebut adalah mempunyai daya tahan yang cukup lama, berbeda dengan material wall paper yang harus diganti dalam jangka waktu tertentu, baik karena sudah usang atau karena sudah tidak cocok lagi warnanya. Oleh karena itu perlu dipertimbangkan juga masalah biaya penggantian dan perawatan sebelum memilih material tersebut.

Langit-langit di samping berfungsi untuk penempatan lampu dan AC, hendaknya diolah sedemikian rupa sehingga akan menunjang suasana dalam lobby tersebut. Banyak sekali material yang dapat dipergunakan untuk penyelesaian langit-langit seperti akustik tile, gypsum board, triplek atau multiplek, plywood, aluminium, panil-panil kayu dll, dengan berbagai macam finishingnya.

e. W a r n a

Warna merupakan bagian integral dari material-material yang dipergunakan dalam interior. Mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap suasana interior karena berhubungan langsung dengan penglihatan pengunjung. Oleh karena itu kombinasi warna

yang dipergunakan harus serasi, sehingga benar-benar mendukung suasana yang akan dicapai. Warna dapat dikelompokkan dalam beberapa bagian (Yusuf : 1978), yaitu :

- Warna Primer (Primary colour) merupakan warna dasar yang disebut hues, antara lain warna merah, kuning, dan biru.
- Warna Sekunder (Secondary colour), adalah gabungan hues yang didapatkan dari pasangan warna-warna utama.
- Warna komplementer (Complementary colour) adalah warna-warna yang berlawanan, misalnya warna hijau dengan orange. Warna ini memiliki intensitas yang tinggi. Apabila warna ini digabungkan akan menghasilkan warna yang gelap.

Susunan perpaduan warna dapat dibuat sedemikian rupa sesuai dengan keinginan. Ada beberapa macam nada perpaduan warna antara lain

1. Perpaduan warna monochromatik, yaitu susunan warna nada yang berdasarkan satu warna yang diakhiri oleh warna putih. Warna-warna ini biasa disebut dengan warna-warna pastel. Cocok untuk dasar warna-warna terang atau warna yang menyolok.
2. Perpaduan warna polychromatik seperti monochromatik namun warna yang dipergunakan tidak hanya satu warna tetapi beberapa warna dasar yang dipadukan dalam satu susunan (komposisi).

Nama warna ini lebih menarik dibanding nada monochromatik dapat memberikan kehangatan dan tidak membosankan.

3. Susunan warna kontras, yaitu susunan warna yang terdiri dari dua atau lebih warna-warna yang bertentangan. Warna-warna ini sangat menyolok, kurang baik untuk diterapkan dalam interior. Memberikan efek optik yang menyilaukan mata.

4. Susunan warna analogous, merupakan susunan warna yang menarik, dibentuk dari dua warna dasar dengan mencampurkan kedua warna tersebut. Warna ini tidak membosankan dan mudah dikombinasikan. Warna dasar dapat digunakan sebagai aksen dalam kombinasi warna ini.

Susunan perpaduan warna di atas masing-masing mempunyai karakter yang berbeda-beda satu sama lain. Apabila diterapkan ke dalam ruangan akan memberikan efek yang sangat kuat terhadap suasana. Ruangan dapat menjadi meriah dan menyenangkan atau menjadi suram. Warna yang hangat dapat membuat suasana menjadi akrab dan tidak formal. Warna yang dingin membuat ruangan terasa sunyi dan formal.

Proporsi ruangan dapat terpengaruh juga oleh warna. Warna yang intensitasnya tinggi (kuat) dapat membuat ruangan menjadi sempit. Bidang yang diwarnai akan terasa lebih dekat atau lebih rendah. Contoh warna-warna tersebut antara lain : biru, hijau,

merah, dan hitam. Sedang warna yang intensitasnya rendah seperti warna pastel mempunyai pengaruh yang sebaliknya, ruangan akan terasa lebih luas atau lebih tinggi.

Setiap orang mempunyai kesukaan warna, yang berbeda-beda. Untuk menciptakan ruangan yang menyenangkan dan tidak menjemukan harus diperhatikan terlebih dahulu untuk siapa ruangan tersebut. Hal ini berkaitan dengan psikologi warna, di mana setiap warna mempunyai makna yang berbeda-beda, tergantung budaya atau tradisi.

Sebagai contoh :

Warna putih berarti suci, murni, lembut

- Hitam berarti malam, kematian, kebusukan, mistik

Biru berarti setia, dalam, resmi, sederhana

Hijau berarti pengharapan, pertumbuhan, ketidak matangan

Kuning berarti cemburu, kebencian

- Emas berarti matahari; kekayaan, kemuliaan

- Ungu berarti kemewahan, kekuasaan

Violet berarti duka cita, misteri, bayangan

Gray (abu-abu) berarti bersifat rendah, tua (Hepler dkk., 1983 :

92).

Suasana interior yang ingin dicapai dapat dijadikan acuan untuk mendapatkan pilihan susunan macan warna, sehingga benar-benar mendukung dalam penerapan interiornya.

f. Elemen Estetis

Salah satu faktor yang sangat menunjang suasana interior adalah elemen estetis. Dengan kehadiran elemen esteris ruangan dapat menjadi lebih hidup dan tidak terlalu kaku. Kehadirannya sangat diperlukan, apalagi dalam jaman modern ini, di mana akal merupakan segala-galanya, dengan perangkat kehidupan yang serba ter-ukur. Oleh karena itu diperlukan olah rasa (seni) sebagai penyeimbang kebutuhan manusia yang berbudaya.

Pemanfaatan elemen estetis tidak hanya berfungsi untuk dekorasi saja, namun mempunyai sasaran yang lain yaitu:

- Sasaran fisik dan fungsional
- Sasaran psikologis
- Sasaran filosofi kultural
- Sasaran edukatif.

1. Sasaran Fisik dan Fungsional

Sasaran ini meliputi pemanfantan elemen estetis yang menyangkut dengan penataan fisik yang bersifat fungsional dalam treatment interior seperti : treatment dinding, treatment lantai, treatment ceiling, furniture, aksesoris dll.

Elemen estetis tersebut dapat berfungsi sebagai : sarana penghubung antar ruang, pengarah pola sirkulasi, hierarki (kedudukan) antar ruang, sarana orientasi ruang bagi pemakai.

2. Sasaran Psikologis

Perencanaan elemen estetis sangat besar peranannya dalam menciptakan suasana interior. Dengan kehadiran, elemenestetis diharapkan dapat merangsang emosi yang positif bagi pemakai, seperti, suasana nyaman dan gairah dalam bekerja tanpa ada rasa kebosanan. Sehingga kehadiran elemen estetis di sini benar-benar dapat membuat suasana kerja yang kreatif dan tentunya dapat meningkatkan produktifitas pemakai ruangan.

3. Sasaran Kultural

Perkembangan teknologi selain memberikan berbagai kemudahan bagi manusia, juga mengakibatkan menipisnya kehidupan kultural yang manusiawi. Perencanaan elemen estetis berfungsi sebagai penggugah kesadaran budaya yang menekankan pada nilai-nilai yang bermakna bagi kehidupan spiritual seperti estetika, keindahan, keagungan, keakraban, kesatuan, kewibawaan, keseimbangan dll.

4. Sasaran Edukatif

Perencanaan elemen estetis dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan. Dengan lingkungan yang estetik manusia di sekitarnya akan dapat merasakan proses edukatif secara terus menerus. Tentunya elemen estetis tersebut harus komunikatif sehingga pesan yang dibawanya dapat terbaca dan diterima oleh manusia di sekelilingnya.

A.4 Art Deco

A.4.1 Pengertian Art Deco

Art Deco ialah gaya arsitektur, seni dekoratif, dan seni grafis tahun 20-an dan 30-an. Istilah art deco berasal dari suatu pameran seni dekoratif di Paris pada tahun 1925 disebut juga seni modern dan jazz modern. Art Deco berusaha untuk menggabungkan desain yang baik dengan material-material baru dan produksi massa untuk mencerminkan zaman mesin yang menyadari kecepatan (Encyclopedia, Americana, 1970 ; 392).

A.4.2 Latar Belakang Sejarah Terbentuknya Art Deco

Perkembangan gaya art deco

Pada tahun 1902 di Italia diadakan pameran seni dekoratif peserta penting ialah seniman-seniman Skotlandia, Wina, Italia arsitek Charles Rennie Mackintosh dan Mac Nairs membawa

bentuk-bentuk kaku memanjang dari desain mebelnya yang sebagian besar terbuat dari kayu oak hitam.

Charles Mackintosh serta pengikutnya telah merasakan dampak pameran seni dan kerajinan Inggris (tahun 1896) sebagai hasil gerakan mereka, selanjutnya secara bersamaan menentang gerakan art Nouveau yang serba mewah dan rumit itu. penerapan ornamen yang terkendali menghasilkan desain interior gaya Mackintosh yang teratur dan tenang, selanjutnya gaya tersebut menjadi program gerakan art deco yang akan datang.

Josef Hoffman mewakili seniman, arsitek dan pendesain dari Wina yang telah memisahkan diri dan bergabung dalam suatu bengkel bernama Wiener Werkstatte. Mereka bersimpati terhadap gerakan Mackintosh dan kawan-kawan. Meski tidak menentang Art Nouveau, tetapi lebih menyukai bentuk simetris yang sederhana daripada rumit.

Meskipun tidak bersifat revolusi, pameran di Twin itu cukup memperlihatkan perubahan gaya seni dekorasi dan kerajinan. Pada tahun berikutnya, secara bertahap berlangsung evolusi gaya baru di Paris yang merupakan tempat Art Deco sebenarnya. Pada tahun 1900 di Salon d'Automne Paris, pameran seni dan kerajinan Jerman telah memperoleh sukses besar lima tahun berikutnya perintah Perancis

merencanakan suatu pameran seni, namun urung karena terganggu oleh Perang Dunia I.

Masa setelah perang barulah terdapat usaha-usaha Perancis untuk mengembalikan citranya sebagai pusat kebudayaan dunia. Khususnya untuk menegaskan kembali nilai-nilai tradisional Perancis dalam seni dekorasi. Tahun 1925, keinginan para seniman Perancis untuk mengimbangi keunggulan seniman Jerman dapat terlaksana melalui pameran seniman dekoratif masa puncak kejayaan Art Deco, suatu nama gerakan/aliran yang bersumber dari pameran tersebut dan dicatat hingga kini sebagai bagian dari sejarah kebudayaan.

Para ahli sejarah sepakat menyatakan bahwa gaya Art Deco sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 1909 berakhir tahun 1929 ketika dunia mengalami depresi ekonomi. Tahun 1925 merupakan puncak kejayaan gerakan Art Deco yang sekaligus menjadi awal tahun kemundurannya.

A.4.3 Arsitektur Art Deco

Di negara Eropa muncul berbagai perkembangan Art Deco dalam rancangan para arsiteknya. Di Skandinavia melalui tiga arsitekturnya Reagnar Ostberg (Swedia), P.V. Jensen Klint (Denmark) dan Eliel Saarinen (Finlandia) lahirlah bentuk bangunan

elegan dengan penyelesaian detail yang cermat, dan memperlihatkan khas Art Deco dengan adanya bentuk berundak. Bahan bangunan yang banyak digunakan adalah bata, terracotta, batu bata dan metal.

Sumber terpenting gaya Art Deco yang masuk ke Indonesia adalah Belanda. Arsitek Belanda antara tahun 1900 sampai 1925 telah mencipta tahapan ke arah arsitektur modern. Seorang arsitek Belanda dari masyrakat Amsterdam yaitu Willen Dudok telah menciptakan langgam arsitektur dalam bentuk plastik dan menerapkan garis-garis horisontal pada permukaan bangunan dan berfungsi sebagai obyek visual (eye catcher) kemudian melahirkan gaya horizontalisme. Gaya dalam konteks Art Deco dikaitkan dengan lambang industri yang dinamis, khususnya pada bangunan berbentuk stream line dengan garis horisontal sejajar berjumlah tiga atau lebih.

Dalam sejarah, bangunan-bangunan tempo dulu di Indonesia khususnya Bandung, banyak menganut Art Deco yang merupakan karya arsitek Belanda yaitu Hotel Savoy Homann, Villa Isole, Bank Jabar, bekas Bioskop Majestic dll.

A.4.4 Interior Gaya Art Deco

Tahun 1909 merupakan awal gerakan Art Deco dalam bidang interior dan mebel disebut gaya Boudoir (ruang pribadi wanita) terdapat penekanan ornamen yang cermat.

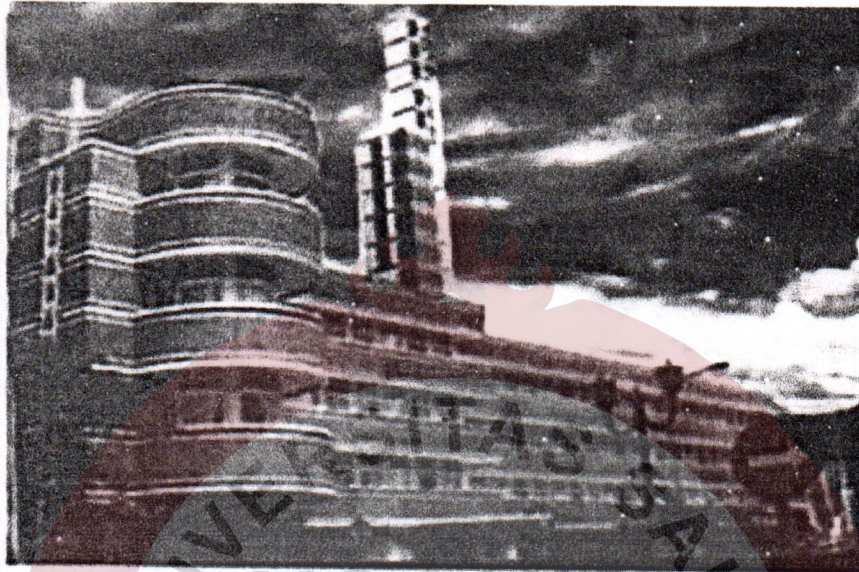
Proporsi mebel berubah kursi bersandaran tangan menjadi lebih panjang, dudukan lebih dalam dan berdiri di atas kaki yang lebih rendah. Perubahan terjadi karena pertimbangan kenyamanan. Tempat tidur selanjutnya menjadi lebih rendah dan lemari built in digunakan secara luas. Lemari dengan satu daun pintu adalah tipe mebel yang populer pada abad 18.

Perkembangan gaya Art Deco selanjutnya mengenai tehnik penyelesaian. Pendesain mebel beralih ke jenis kayu eksotis dan mempunyai pola serat dekoratif. Diantaranya adalah kayu Amboyna, Amaranth, Kayu Olive, Sycamore, Thuya Mahoni, Ebony dan kayu hitam Makasar.

Jenis perabotan seperti kursi diberi penyelesaian akhir dengan cat dengan warna keemasan atau perak. Untuk lemari, bufet dilapisi serutan kayu (veneer) dengan pola tertentu dan kadang-kadang disisipi gading atau kulit mutiara kemudian dipernis.

Pendesain mebel modern Rousseau, Groult, Jacques Ruhlmann dan Mere, sering menggunakan "Shagreen" yaitu kulit ikan yang telah diproses berwarna hijau pucat dengan pola sisik berbelit merupakan salah satu tanda resmi art Deco dalam bidang interior.

B. Pustaka Lapangan



Gambar 1
Hotel Savoy Homann



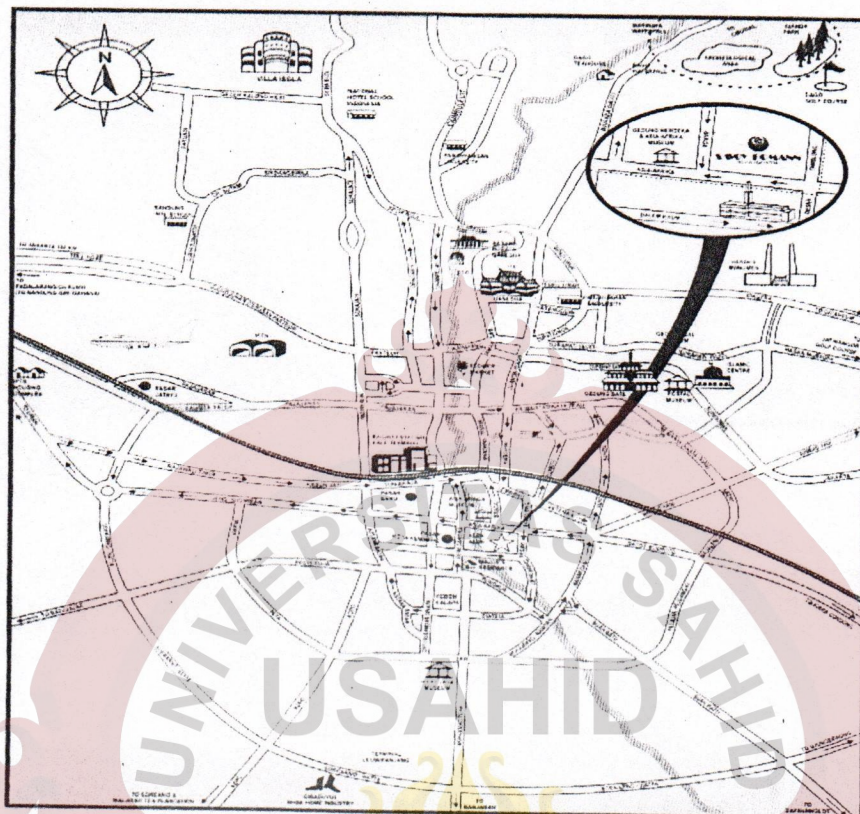
Gambar 2
Entrance Hotel Savoy Homann



SAVOY HOMANN
BIDAKARA HOTEL

JL. ASIA AFRIKA NO. 112
BANDUNG 40131 - INDONESIA
PHONE (022) 5232244
FAX (022) 4236187
E-MAIL savoy@bdg.centre.net.id

MAP OF BANDUNG



Gambar 3
Peta Lokasi



Gambar 4

2.2 Landasan Teori

Berdasar pada pustaka maka bisa ditarik kesimpulan sementara bahwa:

1. Berdasar kriteria lobby hotel
 - a. Suasana lobby harus mampu memberikan kenyamanan tamu.
 - b. Lobby sebagai bagian dari daerah umum (public space area) sebuah lobby harus di desain sehingga dapat menampilkan ciri khas tertentu.
2. Berdasar faktor pendukung desain lobby maka perlu dipertimbangkan yaitu :
 - a. Pencahayaan
 - b. Sirkulasi udara
 - c. Furniture
 - d. Material
 - e. Elemen estetis
 - f. Warna
3. Berdasar pada elemen interior, maka perlu dipertimbangkan yaitu :
 - a. Dinding
 - b. Lantai
 - c. Langit-langit