

# Perancangan Interior *Lobby, Art & Craft Café* di Hotel Allson City Makassar

Christina dan Sriti Mayang Sari

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* Chandra.christina@rocketmail.com ; Sriti@peter.petra.ac.id

**Abstrak**—Perkembangan pariwisata, bisnis retail kerajinan tangan dan kafe di Indonesia semakin pesat. Hal ini meningkatkan permintaan kafe, retail dan hotel. Namun, di kota Makassar belum terdapat hotel, kafe dan retail yang tergabung menjadi satu tempat. Oleh karena itu, hal ini menjadi ide dalam perancangan *lobby, art & craft café* Hotel Allson City di Makassar. Tujuan perancangan adalah memberikan informasi mengenai budaya setempat pada masyarakat lokal maupun turis mancanegara dengan pengaplikasian konten lokal pada perancangan ini. Perancangan ini berkonsep “*Live in Art*”, yaitu berada dalam karya seni. Pemilihan konsep menggunakan gaya postmodern yang mengadopsi konten lokal menjadi lebih modern tanpa meninggalkan ciri khasnya. Penerapan ciri khas seperti simbol, stilasi bentuk tongkonan, penggunaan warna dominan merah, kuning, putih dan hitam diadopsi dari budaya Toraja. Pengaplikasian konten lokal tersebut pada perancangan ini, mencakup area *lobby* yang merupakan wajah hotel, kafe sebagai area bersantai pada hotel, serta retail *art & craft* yang menjadi area penjualan karya seni budaya setempat. Dengan adanya penerapan konten lokal yang dikemas lebih modern pada perancangan ini, diharapkan dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi pengunjung, dan melestarikan budaya lokal.

**Kata Kunci**—Interior *Lobby* Hotel, Kafe, Budaya Toraja.

**Abstract**—The expansion of tourism district, art and craft business and café in Indonesia are moving vastly. This increase the demand of café, retail and commercial hospitality. However, Makassar has not develop hotel, café, and retail in a joined venture. Thus, it become the idea into design proposal of Art & Craft Café and Lobby of Allson City Hotel in Makassar. The aim of the design is to inform local and international visitors regarding the local culture by applying local content into the space. The proposal is themed “*Live in Art*”, which translated literally as living into the art. The chosen concept is using post-modernism style which adopt the local art content into a contemporary design without leaving its character. The usage of local characteristics are including symbols and ornament of tongkonan, dominance of red, yellow, black and white which were adapted from Toraja culture. The application of local content into the proposal is including lobby area, which is the icon of the hotel, café, as the lounge for visitors, and art and craft retail to support local arts. By applying local content that is modified with contemporary touch, designer aim to give its appeal for visitors whilst to prolong the local culture.

**Keyword**—Interior Hotel Lobby, Café, Toraja Culture.

## I. PENDAHULUAN

**D**EWASA ini, perkembangan pariwisata, bisnis retail kerajinan tangan dan kafe di Indonesia semakin pesat.

Hal ini meningkatkan permintaan terhadap kafe, retail dan hotel. Pada awalnya kafe hanya berfungsi sebagai kedai kopi, namun seiring dengan perkembangan zaman, kafe telah diaplikasikan dengan banyak konsep, diantaranya sebagai tempat menikmati hidangan, berkumpul, hingga *meeting*. Kafe cenderung mengutamakan hiburan yang disajikan dan kenyamanan pelanggan dalam menikmati hidangan dan variasi menu yang diutamakan.

*Lobby* merupakan bagian utama yang menjadi wajah dari hotel. Sebuah *lobby* sebaiknya dirancang dengan lapang yang dapat terhubung secara visual dan fisik ke area rekreatif. Ketika seorang tamu memasuki area *lobby*, sebuah desain harus jelas dan menegaskan organisasi dengan fungsi yang berbeda di sana. Desain yang harus diperhatikan pada *lobby* adalah pada bagian akustik, pencahayaan, tempat duduk dan dekorasi.

Indonesia saat ini merupakan sasaran pariwisata oleh turis, baik lokal mau pun mancanegara yang gemar mengoleksi *art & craft* dari setiap tempat yang di kunjungi sebagai cinderamata. Tingginya permintaan pasar akan pariwisata tiap daerah, meningkatkan jumlah permintaan terhadap benda-benda *art & craft* dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya.

*Art & craft shop* merupakan tempat untuk memamerkan dan menjual hasil-hasil karya seni daerah dan juga bahan serta alat untuk membuat karya seni. Banyak pengunjung biasanya tertarik untuk datang dan melihat lalu membeli pernak-pernik sehingga *art shop* ini pun dapat menjadi satu bagian yang bisa memberikan daya tarik bagi pengunjung.

Kekayaan unsur-unsur kebudayaan di Indonesia, meliputi berbagai macam bahasa, suku bangsa, agama atau kepercayaan, adat istiadat dan kesenian tradisional yang menjadikan Indonesia disebut sebagai negara multi kultural.

Salah satunya adalah daerah Sulawesi Selatan yang didiami oleh empat kelompok etnis sebagai penduduk asli, yaitu: Bugis, Makassar, Mandar, dan Toraja. Toraja terkenal dengan ritual adat, rumah adat Tongkonan yang berarti duduk, serta hiasan ukiran kayu yang mengambil beberapa warna dominan merah, kuning dan hitam. Toraja sangat terkenal dengan hasil tani berupa biji kopi.

Sulawesi Selatan juga memiliki beberapa adat istiadat dan budaya lain selain Toraja. Realitanya, saat ini memang terdapat berbagai macam hotel, kafe dan tempat menjual kerajinan khas Sulawesi Selatan di daerah Makassar yang merupakan ibukota Sulawesi Selatan. Namun, kesan tradisional tidak didapatkan pada tempat tersebut, karena telah dibangun dengan desain *modern*. Hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman dan kehidupan serba *modern*. Walaupun di era *modern*, harus diupayakan adanya penerapan konten lokal dalam desain.

Beberapa fakta yang telah dipaparkan di atas, seharusnya Indonesia khususnya Makassar memiliki tempat yang menyuguhkan penginapan, tempat penjualan barang kerajinan dan kafe yang masih memiliki nuansa daerah untuk menjawab kebutuhan pasar saat ini. Jarangnya ditemukan tempat yang menjual barang kerajinan daerah yang tergabung dalam kafe dan hotel, perancangan interior *Lobby, Café Art & Craft* di Hotel Allson City tentunya akan menjadi solusi dari permasalahan para pencinta dan penikmat budaya Indonesia, khususnya di kota Makassar.

Rumusan masalah perancangan ini adalah bagaimana merancang interior *lobby*, kafe dan *retail art & craft* dengan memadukan konten lokal yang dikemas lebih *modern* dalam hotel allson city di Makassar?

Tujuan perancangan interior *lobby, art & craft café* di hotel allson city Makassar adalah memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat dan turis lokal maupun mancanegara.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Survey Lokasi dan Data Lapangan

Peninjauan lokasi perancangan dan mengumpulkan data-data mengenai bangunan tersebut, seperti data-data non-fisik maupun data fisik. Data-data yang diperlukan adalah *layout* bangunan, tampak potongan bangunan, kepemilikan bangunan, analisa tapak luar bangunan dan sebagainya.

Pemilihan lokasi harus pada area strategis dan berada di kota Makassar. Lokasi strategis yang dimaksudkan adalah berada pada pusat kota yang dapat di akses dengan mudah. Luas *site* perancangan adalah lebih dari 1.000m<sup>2</sup>.

### B. Pengumpulan Data Tipologi

Setelah pengumpulan data literatur dan peninjauan lokasi perancangan, maka akan dibutuhkan data tipologi. Data tipologi adalah pengumpulan data-data dari objek sejenis yang dapat dijadikan pembanding dalam merancang sesuatu. Data tipologi yang dipakai adalah *café bistro* polis, bangi kopitiam, dan toko serba oleh-oleh. Tempat-tempat yang dijadikan pembanding memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, sehingga dari data tipologi ini akan dimanfaatkan untuk menciptakan perancangan yang lebih baik.

### C. Analisis Data

Data-data yang diperoleh dikelompokkan, serta akan dilakukan pengolahan pada data-data tersebut sehingga akan tampak masalah-masalah yang akan terjadi pada perancangan. Dari pengolahan data maka dapat menghasilkan solusi-solusi

dari masalah yang ada dan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan, seperti: karakteristik ruang, hubungan antar ruang, sirkulasi, besaran ruang dan *zoning grouping*. Semua ini akan termasuk dalam *programming*, yang merupakan tahap awal dalam perancangan ini.

### D. Penentuan Konsep Desain

Perancangan akan mulai menentukan konsep yang ingin diterapkan pada perancangan ini setelah terkumpulnya data dan pemecahan masalah. Konsep merupakan sebuah ide dasar dalam pemecahan masalah desain yang akan digunakan sebagai acuan dalam mendesain. Konsep akan menghasilkan pembatasan desain, penentuan bentuk, suasana, perilaku pengguna dan sirkulasi ruang dalam desain. Dalam perancangan *lobby, art & craft café* di hotel allson city Makassar, konsep yang akan diangkat adalah "*live in art*" yang berarti berada dalam karya seni.

### E. Skematik Desain

Skematik desain merupakan tahapan awal pada proses perancangan yang akan menghasilkan ide-ide dasar perancangan. Skematik desain berupa sketsa-sketsa awal, meliputi sketsa perabot hingga sketsa ruang. Sketsa yang tercipta merupakan solusi awal pemecahan masalah terhadap hubungan pengguna dengan ruang dan kebutuhan ruang.

Sketsa awal dapat berupa sketsa *layout*, sketsa perabot, pola lantai, pola plafon, *main entrance*, dan perspektif ruang yang akan menunjukkan suasana ruang.

### F. Gambar Kerja Desain Akhir

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam perancangan. Ide dan desain dalam skematik akan dikembangkan dan diaplikasikan ke dalam gambar kerja desain akhir. Gambar kerja desain akhir dikerjakan lebih detail dengan pemberian keterangan, ukuran, hingga material *finishing*. Gambar kerja disajikan secara menarik dengan ukuran yang proporsional sehingga mampu dimengerti oleh kontraktor yang akan menangani pembangunan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Konsep dan Perancangan

Konsep desain perancangan interior *Lobby, Art & Craft Café* di Hotel Allson City Makassar adalah "*Live in Art*" yang berarti berada dalam desain. "*Live in Art*" merupakan konsep yang berdasar pada budaya daerah setempat yang kemudian dikemas secara modern.

Dalam perancangan ini, perancang ingin memaksimalkan fungsi suatu hotel agar dapat mengangkat kebudayaan setempat dengan menggabungkan *café* dan *art & craft shop*. Dimana diketahui bahwa hotel merupakan tempat persinggahan para turis lokal maupun mancanegara sehingga dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan budaya daerah setempat.

Kemampuan untuk mawadahi hasil karya kerajinan budaya pengrajin setempat agar dapat memasarkan karyanya pada *art & craft shop* yang berada didalam hotel tentunya akan menjadi daya tarik bagi turis.

Material elemen interior yang digunakan dalam perancangan, antara lain:

- 1) Lantai kayu dikagumi karena berkesan hangat, tampak alami, dan menyatu dengan daya tarik kenyamanan, kelenturan dan durabilitasnya, lantai kayu juga mudah perawatannya dan jika rusak, dapat diperbaiki kembali atau diganti [2].
- 2) Keramik sangat berkembang saat ini, biasanya digunakan sebagai material dinding, lantai maupun plafon. Penggunaan keramik dominan sebagai lantai kamar mandi dan dapur. Kelebihan dari bahan keramik adalah sangat mudah dibersihkan dari debu dan cairan, serta lebih tahan pada benturan. Sedangkan kekurangan dari bahan keramik adalah mudah memantulkan bunyi, licin, dan sulit untuk diperbaiki. Keramik terbagi atas beberapa jenis diantaranya keramik berbahan dasar tanah liat, kaca, porselen, batu, dan granit [2].
- 3) Dinding berwarna terang memantulkan cahaya secara efektif dan dapat dipakai sebagai latar belakang untuk elemen-elemen yang ada di depannya. Warna-warna terang dan hangat pada dinding menimbulkan kesan hangat, sedangkan warna-warna terang dan dingin meningkatkan kesan besarnya ruang. Sedangkan dinding berwarna gelap menyerap cahaya, membuat ruang lebih sulit diterangi, dan menimbulkan kesan tertutup, intim [2].



Gambar 1. Konsep Desain

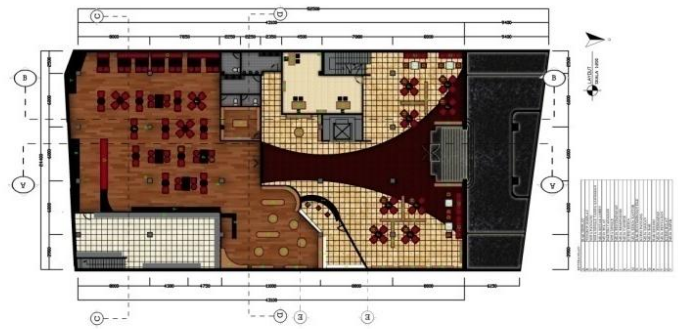
Pengaplikasian konsep dalam perancangan adalah dalam bentuk perabot dan elemen interior serta penerapan warna khas budaya daerah setempat.

**B. Batasan Perancangan**

Beberapa hal yang menjadi batasan perancangan, adalah sebagai berikut:

- 1) *Lobby* hotel yang merupakan ruang utama dalam hotel.
- 2) *Art & Craft Café* yang merupakan area resto dan area penjualan hasil karya seni kebudayaan setempat.
- 3) *Kitchen* dan *Office* yang merupakan area dimana para karyawan hotel maupun *café* bekerja sehari-hari.

**C. Layout – Pola Lantai Lobby, Art & Craft Café di Hotel Allson City Makassar**



Gambar 2. LAYOUT Lobby, Art & Craft Café di Hotel Allson City



Gambar 3. Pola Lantai Lobby, Art & Craft Café di Hotel Allson City

Perancangan ini menggunakan pola sirkulasi linear bercabang dengan satu pintu masuk dan keluar. Setelah melewati pintu masuk, maka alur sirkulasi akan menyebar sesuai dengan tujuan pengunjung. Area ruangan dikelompokkan dengan menyesuaikan alur pengguna, sehingga seluruh ruang dapat diakses oleh pengguna ruang.

**D. Perspektif Lobby, Art & Craft Café di Hotel Allson City Makassar**



Gambar 4. Perspektif Lobby di Hotel Allson City

*Lobby* merupakan bagian utama yang menjadi wajah hotel tersebut. Sebuah *lobby* sebaiknya dirancang dengan lapang yang dapat terhubung secara visual dan fisik ke area rekreatif. Perancangan sebuah *lobby* tidak hanya

memperhatikan segi standar umum hotel dan pola aktivitas pengunjung, namun juga segi fasilitas.

Pada area *lobby* perancangan ini, penggunaan material-material seperti kayu, *stainless*, dan warna-warna yang mencerminkan ciri khas budaya Toraja yaitu hitam, merah, kuning dan putih. Mengaplikasikan ukiran khas budaya Toraja yang dikemas dengan *stainless* sehingga terlihat lebih modern.



Gambar 5. Perspektif Area Receptionist di Hotel Allson City

Area resepsionis. Lokasi resepsionis harus dapat dilihat oleh tamu yang masuk dan staf resepsionis harus mampu melihat dan mengontrol arah masuknya pengunjung.

Pengaplikasian warna kayu yang hangat, serta warna hitam dan merah sebagai aksent pada ruang resepsionis memberikan kesan nyaman dan hangat bagi pengunjung.



Gambar 6. Perspektif Area Shop di Hotel Allson City

*Art shop* merupakan tempat untuk memamerkan dan menjual hasil-hasil karya seni dan juga bahan dan alat untuk membuat karya seni. Banyak pengunjung biasanya tertarik untuk datang dan melihat lalu membeli pernak-pernik sehingga art shop ini pun dapat menjadi satu bagian yang bisa memberikan daya tarik bagi pengunjung.

Pada perancangan ini, penggunaan warna kayu dengan finishing hpl serta aksent stainless dalam ruangan memberikan kesan modern dan hangat dalam ruang. Kesederhanaan warna perabot dapat membuat karya kerajinan menjadi aksent dalam ruang.





Gambar 7. Perspektif Area Café di Hotel Allson City

Secara umum kafe merupakan suatu tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang menyerupai restoran dalam sistem pelayanan pengunjung, yang dapat digunakan sebagai tempat santai dan ngobrol sampai dihibur oleh alunan music. Kafe cenderung mengutamakan hiburan yang disajikan dan kenyamanan pelanggan dalam menikmati hidangan maupun rasa dan variasi menu yang diutamakan [4].

Restoran kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, kafe biasanya digunakan orang untuk rileks [1]. Restoran murah yang menyediakan makanan yang mudah dimasak atau dihidangkan kembali [3].

Pada perancangan kafe ini, pengaplikasian bentukan menyerupai tongkonan serta penggunaan warna-warna dominan khas budaya Toraja seperti merah, hitam dan kuning yang dipadukan dengan aksesoris stainless membuat desain menjadi lebih modern. Penggunaan material parket dan warna hangat pada dinding memberi kesan hangat dan nyaman dalam ruangan.

#### IV. KESIMPULAN

Perancangan Lobby, Art & Craft Café di Hotel Allson City Makassar ini memiliki rumusan masalah yang ingin menciptakan interior yang dapat menggabungkan budaya, kepariwisataan lokal daerah setempat yang dikemas menjadi lebih modern. Rumusan masalah ini dapat diselesaikan melalui pengaplikasian bentukan dan warna dalam elemen interior dan mebel.

Dalam perancangan ini, perancang ingin memaksimalkan fungsi suatu hotel agar dapat mengangkat kebudayaan setempat dengan menggabungkan *café* dan *art & craft shop*. Dimana diketahui bahwa hotel merupakan tempat persinggahan para turis lokal maupun mancanegara sehingga dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan budaya daerah setempat.

Kemampuan untuk mewartakan hasil karya kerajinan budaya pengrajin setempat agar dapat memasarkan karyanya pada *art & craft shop* yang berada didalam hotel tentunya akan menjadi daya tarik bagi masyarakat setempat, turis lokal maupun mancanegara.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Christina mengucapkan terima kasih kepada Dra. Sriti Mayang Sari, M.Sn., selaku pembimbing I dan Dodi Wondo, Dipl.Ing., selaku pembimbing II atas bimbingannya dalam penyelesaian jurnal ilmiah ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Advanced American Dictionary*. England: Longman, 2003.
- [2] Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tataannya*. Trans Hangan Situmorang. Jakarta: Erlangga, 2008
- [3] Hanks, Patrick. *New Oxford Thesaurus of English*. New York: Oxford University, 2000.
- [4] Neufret, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- [5] Sugono, Dendy. *Kamus Pelajar Sekolah Lanjutan Tingkat Atas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004.