

Perancangan Interior Hotel bagi Kaum Difabel dengan Prinsip Desain Universal dan Inklusif di Surabaya

Aurellia Eunice Wahono¹⁾; Cok Gede R. Padmanaba.²⁾; Diana Thamrin¹⁾

¹⁾Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

²⁾Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar

E-mail: m41413078@john.petra.ac.id; cokraip@gmail.com; dianath@petra.ac.id

Abstrak— Kaum difabel merupakan orang-orang dengan keterbatasan kemampuan khusus baik secara fisik, kognitif, mental, maupun emosional. Sebagaimana telah tercantum dalam UU No. 8 tahun 2016 tentang penyandang disabilitas, setiap kaum difabel memiliki hak dalam segala aspek kehidupan termasuk dalam kepariwisataan. Fakta yang ditemukan bahwa jumlah kaum difabel yang bertambah banyak di Indonesia namun tidak diimbangi dengan ketersediaan bangunan publik yang aksesibel. Salah satu bangunan publik yang disoroti adalah hotel sebagai fasilitas akomodasi publik. Jumlah hotel yang ramah terhadap kaum difabel di Indonesia sangat rendah menurut hasil survei agoda.com. Dalam pemecahan masalah yang ada, digunakan prinsip desain universal dan inklusif serta standar desain aksesibel sebagai konsep perancangan. Prinsip desain universal diterapkan dalam segala proses pertimbangan perancangan hingga dihasilkan sebuah desain hotel aksesibel dan ramah terhadap kaum difabel. Batasan perancangan difokuskan pada area atau fasilitas bagi tamu hotel sebagai pengguna dan bangunan hotel yang berlokasi di Surabaya. Dari hasil perancangan, dapat disimpulkan bahwa prinsip desain universal dan inklusif merupakan satu-satunya solusi dalam mewujudkan desain hotel yang aksesibel. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi informasi dan inspirasi bagi praktisi dalam dunia desain interior, mendorong kesadaran akan pentingnya desain universal dan inklusif, serta turut berpartisipasi dalam meningkatkan kesejahteraan kaum difabel di Indonesia.

Kata Kunci— Interior, Hotel, Difabel, Universal, Inklusif.

Abstract— People with Disabilities (PwD) are those with different physical, cognitive, mental, or emotional abilities. As stated in Indonesian Act no. 8 of 2016 that every disabled person has the rights in all aspects of life including tourism. The number of PwD is increasing in Indonesia, but it is not balanced with the availability of accessible public buildings. One of the public buildings that was highlighted is hotel, as a public accommodation facility in the city. The number of disabled friendly hotels in Indonesia is very low according to survey results by agoda.com. In the problem solving process, universal-inclusive design principles and accessible design standards are used as design concept. The universal design principles are applied in all aspect of design considerations to create an accessible and universal hotel. Design is limited and focused on the areas or facilities for hotel guests as a users and the hotel building is located in Surabaya. From the design result, it can be concluded that the principles of universal and inclusive design is

the only solution in realizing an accessible hotel design. It is hoped that this design will become information and inspiration for interior design practitioners about the importance of universal-inclusive design that will help in improving the PwD's prosperity now and in the future.

Keyword— Interior, Hotel, Disabled, Universal, Inclusive.

I. PENDAHULUAN

KAUM difabel yang berasal dari singkatan dalam bahasa Inggris “*Different Ability People*” atau “*Differently Abled People*” merupakan sebutan terhadap orang-orang dengan keterbatasan kemampuan khusus baik secara fisik, kognitif, mental, maupun emosional. Survey Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dilaksanakan oleh Biro Pusat Statistik atau disingkat BPS tahun 2012 menyatakan bahwa jumlah kaum penyandang cacat di Indonesia lebih dari enam juta orang belum termasuk populasi yang tidak terjangkau dan peningkatan jumlah penduduk.^[1] Angka tersebut merupakan jumlah yang cukup besar. Kaum difabel berhak diperlakukan sama dengan orang-orang pada umumnya, termasuk dalam hal rekreasi dan hidup bahagia.

Salah satu fasilitas rekreasi yang disoroti dalam hal ini adalah hotel. Hotel sebagai sarana akomodasi sementara bagi para tamu yang datang dari berbagai tempat, tidak dapat terlepas dari dunia pariwisata yang merupakan salah satu sektor penting bagi perekonomian negara. Fakta yang diperoleh dari hasil survei per bulan April 2015 oleh agoda.com, salah satu situs layanan reservasi properti hotel dan *resort online* ternama, hanya 11% hotel di Indonesia yang ramah kaum difabel dan Indonesia merupakan satu dari sederetan negara dengan jumlah presentasi terendah dalam bidang tersebut.^[2] Hasil survei didasarkan pada data lebih dari 600.000 hotel terdaftar pada situs Agoda. Belum lagi fakta bahwa tidak ada satu pun negara di Asia yang menempati peringkat sepuluh terbesar. Data tersebut menunjukkan bahwa hotel-hotel di Indonesia, khususnya di kota Surabaya, belum cukup ramah terhadap kaum difabel.

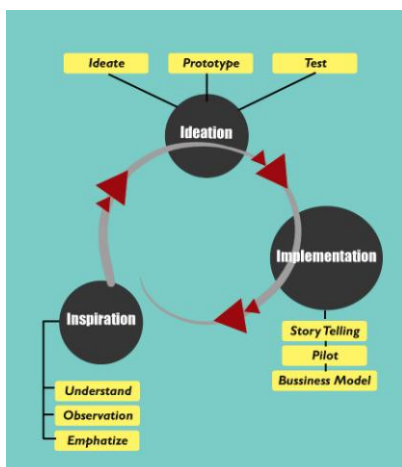
Bila ditelusuri, desain gedung ramah kaum difabel bukanlah hal yang baru dan bahkan sudah tercantum dalam peraturan

perundang-undangan di Indonesia, seperti UU No. 8 Tahun 2016 dan pembaharuan Rancangan Undang-Undang (RUU) pada bulan Maret 2016. Hal tersebut sama halnya dengan dunia desain interior, desain ramah kaum difabel diterapkan dengan prinsip desain universal dan inklusif yang menawarkan aksesibilitas dalam lingkup luas bagi berbagai kalangan dan berbagai kondisi fisik. Tujuan dari perancangan ini untuk dapat menciptakan sebuah ide desain interior hotel dengan prinsip desain universal dan inklusif yang mampu mengakomodasi tamu hotel khususnya kaum difabel dengan tingkat aksesibilitas tinggi yang dapat bermanfaat sebagai inspirasi bagi praktisi di bidang interior ke depannya.

II. RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana solusi perancangan interior hotel yang ramah dan aksesibel bagi kaum difabel?
- Bagaimana penerapan prinsip desain universal dan inklusif pada desain interior hotel yang menunjang aksesibilitas dan kemudahan beraktivitas kaum difabel?

III. URAIAN PENELITIAN



Gambar 1. Bagan metode perancangan.
Sumber: Dokumen penulis, 2017.

A. Tahap Inspirasi

Tahap ini terdiri dari metode *understand* (pengertian), *observation* (observasi), dan *emphasize* (empati). Metode *understand* merupakan pemahaman awal tugas yang dirancang sebagai acuan penting. Pemahaman dimulai dari pembelajaran fenomena yang diperkuat dengan pengumpulan data literatur dari sejumlah sumber terpercaya. Pada metode observasi dilakukan beberapa survei pribadi baik secara langsung maupun tidak langsung pada hotel atau *guest house* yang berpotensi menjadi lokasi perancangan. Kemudian pada metode *emphasize* dilakukan pencarian data terhadap kaum difabel melalui wawancara lewat kunjungan maupun telepon.

B. Tahap Ideasi

Tahap ini terdiri dari metode *ideate* (ide), *prototype*, dan *test* (tes). Tahap ini dimulai dengan melakukan *brainstorming*

ide pencarian contoh-contoh ide inovatif hotel yang telah ada sebelumnya, juga pengumpulan tips-tips dalam desain hotel yang ramah kaum difabel dengan orientasi pada masa depan. Dilanjutkan dengan metode *prototype* dan metode tes yang saling berhubungan dengan prinsip *trial and error*.

C. Tahap Implementasi

Tahap implementasi sebagai tahap akhir terdiri dari metode *story telling* (cerita), *pilot*, dan *business model*. Tugas perancangan dibagikan dalam bentuk presentasi dan cerita untuk dapat dikenal dan diketahui oleh masyarakat. Desain dirancang dengan sistem bisnis model kanvas mulai dari *programming* dan perencanaan hotel.

IV. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Hotel

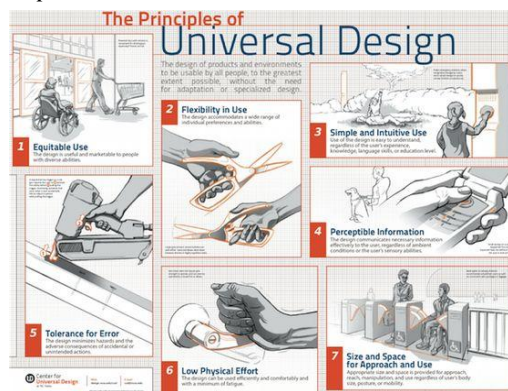
Pengertian hotel yaitu bangunan berkamar banyak yang disewakan sebagai tempat untuk menginap dan tempat makan orang yang sedang dalam perjalanan; bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan, penginapan, makan dan minum.^[3]

B. Pengertian Desain Universal dan Desain Inklusif

Desain universal adalah seni dan latihan desain untuk mengakomodasi seluas mungkin variasi orang sepanjang jangka usia hidup mereka. Salah satu standar yang digunakan adalah ADAAG (*Americans with Disabilities Act – Standard for Accessible Design*). Sedangkan menurut Ronald L. Mace, desain universal adalah proses desain semua produk dan lingkungan dibangun untuk menjadi estetika dan digunakan semaksimal mungkin oleh semua orang, terlepas dari usia mereka, kemampuan, atau status hidup.^[4]

Menurut British Standards Institute tahun 2005, desain inklusif didefinisikan sebagai desain produk utama dan/atau layanan yang dapat diakses, dan digunakan oleh banyak orang sebagaimana mungkin tanpa perlu adaptasi khusus atau desain khusus.^[5]

C. Prinsip Desain Universal



Gambar 2. Bagan metode perancangan.

Terdapat tujuh prinsip desain universal yang dapat diterapkan.^{[6]-[7]} Prinsip pertama: *equitable use*, desain dapat

diakses oleh berbagai golongan manusia. Hal ini dapat dicapai dengan penyediaan peralatan yang sama bagi seluruh pengguna; menghindari pemisahan (*segregating*) oleh pengguna; penyediaan privasi, keamanan, dan keselamatan bagi seluruh pengguna; dan membuat desain tampak ke seluruh pengguna. Prinsip kedua: *flexibility in use*, dicapai dengan menyediakan pilihan metode penggunaan, akomodasi termasuk untuk orang kidal, memfasilitasi presisi dan akurasi pengguna, serta menyediakan area adaptasi bagi pengguna.

Prinsip ketiga: *simple and intuitive use*, desain harus mudah untuk dipahami tidak peduli pengetahuan dan pengalaman pengguna, kemampuan atau tingkat konsentrasi pengguna. Perlunya mengeliminasi kompleksitas yang tidak perlu. Prinsip keempat: *perceptible information*, desain perlu menyampaikan informasi penting secara efektif kepada pengguna dalam berbagai kondisi dan kemampuan sensorinya. Perlu adanya berbagai pilihan mode berbeda (*pictorial/ gambar, verbal, tactile*) yang disediakan untuk mempresentasikan informasi.

Prinsip kelima: *tolerance of error*, desain mampu meminimalkan bahaya risiko dan konsekuensi kecelakaan ataupun aksi yang tidak disengaja. Perlunya pengaturan elemen untuk meminimalkan terjadinya kesalahan. Juga diperlukan peringatan akan bahaya atau risiko yang dapat terjadi, penyediaan fitur keselamatan, dan pencegahan tindakan bawah sadar atau kemungkinan tindakan kejahatan terjadi. Prinsip keenam: *low physical effort*, desain dapat digunakan secara efisien dan nyaman dengan tingkat kelelahan fisik yang rendah. Desain perlu membiarkan pengguna untuk menjaga posisi tubuh netralnya, menggunakan sistem operasi yang masuk akal, meminimalkan aksi-aksi pengulangan, dan meminimalkan upaya fisik yang terus menerus.

Prinsip ketujuh: *size and spacefor approach and use*. Perlunya batas yang jelas dan nyaman untuk elemen penting bagi pengguna dalam posisi berdiri atau duduk, mengakomodasi variasi ukuran, dan menyediakan ruang yang cukup untuk alat pembantu atau asisten pribadi pengguna.

D. Prinsip Desain Inklusif

Beberapa prinsip desain inklusif, yang melibatkan pengguna sebagai narasumber dalam proses desain secara garis besar, antara lain: (1) *User centered*; (2) *Population aware*; dan (3) *business focused*.

E. Teori Faktor Manusia dalam Desain Universal-Inklusif

Desain universal maupun inklusif merupakan desain yang berpusat pada manusia (*human centered design*). Faktor manusia merupakan studi tentang bagaimana manusia berhubungan dengan dunia di sekitar mereka. Hal tersebut juga berkaitan dengan peningkatan performa dan keamanan. Beberapa yang dapat diamati adalah *proxemics, anthropometrics, ergonomi, human diversity, elderly*, dan anak-anak.^[8]

F. Teori tentang Disabilitas

Pengertian disabilitas menurut UU No. 4 tahun 1997 adalah seseorang yang termasuk ke dalam penyandang cacat fisik,

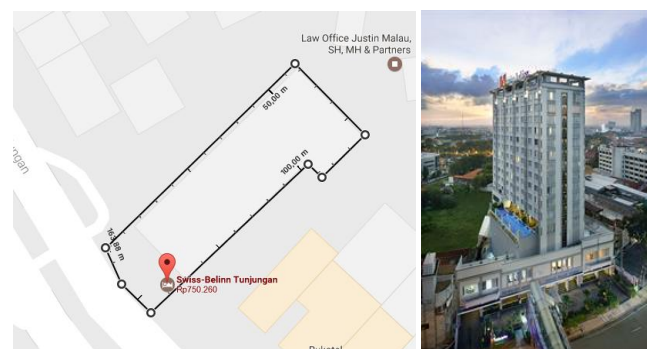
penyandang cacat mental ataupun gabungan penyandang cacat fisik dan mental. Sedangkan menurut Konvensi Hak Penyandang Disabilitas (CPRD), disabilitas adalah ketidakseimbangan interaksi antara kondisi biologis dan lingkungan sosial. Disabilitas juga dapat diartikan sebagai suatu istilah umum yang mencakup kerusakan (masalah fungsi atau struktur tubuh), keterbatasan aktivitas, dan pembatasan partisipasi. Keterbatasan aktivitas adalah suatu kesulitan yang dihadapi oleh individu dalam menjalankan suatu tugas atau tindakan. Sementara pembatasan partisipasi dimaksudkan sebagai masalah yang dialami seseorang dalam keterlibatan dalam situasi kehidupan.^[9]

Keterbatasan mental dan fisik membatasi kehidupan sehari-hari orang-orang. Secara prinsip, kaum difabel dapat ditempatkan ke dalam tiga kategori: *sensory dysfunctions, restricted organ and mobility functions*, dan *cognitive difficulties*. Semua penyimpangan fisik dan mental mulai dari normal membutuhkan solusi spesifik dalam desain lingkungan yang sesuai.

V. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN

Lokasi perancangan berada di Hotel Swiss Bel International Tunjungan atau lebih sering disebut dengan singkatan Hotel Swiss-Belinn Tunjungan. Beralamat di Jalan Tunjungan No. 101, Surabaya, hotel tersebut berada di area konservatif dan daerah pusat kota Surabaya.

Hotel Swiss-Belinn Tunjungan dimiliki oleh Kapal Api, sebuah perusahaan kopi, di bawah PT. Indadi Land. Pendirian fondasi bangunan dimulai dengan pemasangan tiang pancang pada pertengahan tahun 2014 dan mulai dibangun (pemasangan batu bata) pada tahun 2015.



Gambar 3. Peta lokasi dan foto fasad bangunan.

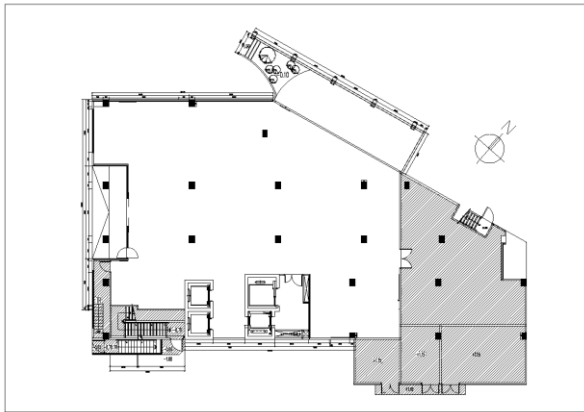
Bangunan Hotel Swiss-Belinn Tunjungan memiliki batas-batas luar, sebagai berikut:

- Batas Utara: Lahan kosong
 - Batas Timur Laut: Law Office
 - Batas Timur: Masjid Hotel Inna
 - Batas Tenggara: Deretan rumah toko
 - Batas Selatan: Jalan Tunjungan
 - Batas Barat Daya: Mal Tunjungan Plaza
 - Batas Barat: Jembatan penyeberangan, Hotel Tunjungan
- Bangunan hotel ini terdiri dari lantai *basement* (lantai

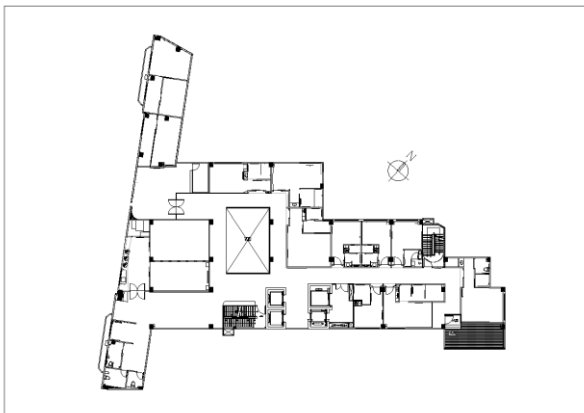
fasilitas pegawai dan parkir), lantai L (lantai lobi), lantai 01 (lantai kantor pegawai hotel), lantai 01 (lantai ruang pertemuan), lantai 03 (lantai kolam renang, *spa*, dan kamar), lantai 05-18 (lantai kamar tamu), dan *rooftop*.

Fasilitas yang ada pada hotel ini adalah kamar tamu, area duduk, BaReLo (*Bar, Restaurant, Lounge*), kolam renang, area *outdoor*, *gym*, *spa*, dan *meeting room*.

Layout untuk perancangan menggunakan lantai L dan 01 yang berfokus pada area yang dirancang dan diperuntukkan bagi tamu hotel. Berikut *layout* lantai L dan 01:



Gambar 4. *Layout* lantai L.
Sumber: Dokumen penulis, 2017.

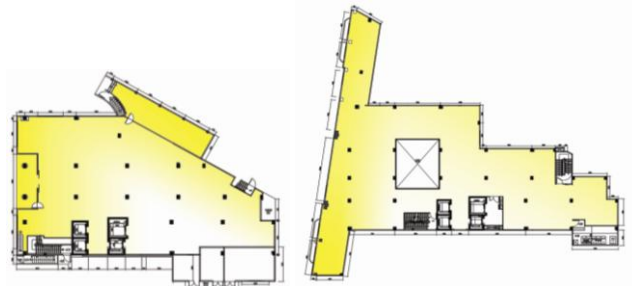


Gambar 5. *Layout* lantai 01
Sumber: Dokumen penulis, 2017.

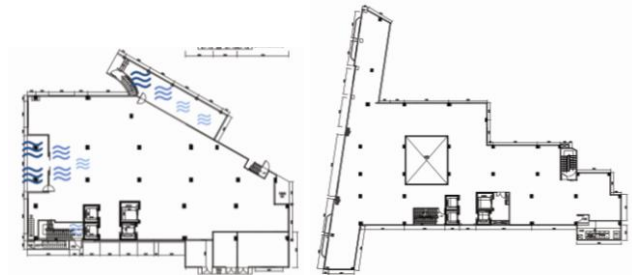
Analisis lokasi pada lantai L dan 01 berdasarkan aspek interior hotel seperti sirkulasi, pencahayaan alami, penghawaan alami, dan kebisingan, sebagai berikut:



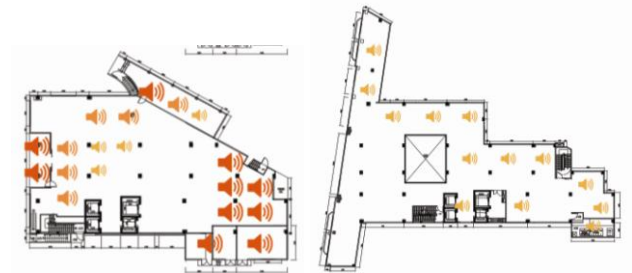
Gambar 6. Analisis sirkulasi lantai L dan 01.
Sumber: Dokumen penulis, 2017.



Gambar 7. *Indexing* pencahayaan alami.
Sumber: Dokumen penulis, 2017.



Gambar 8. *Indexing* penghawaan alami.
Sumber: Dokumen penulis, 2017.



Gambar 9. *Indexing* kebisingan.
Sumber: Dokumen penulis, 2017.

Bangunan Hotel Swiss-Belinn Tunjungan sebagai lokasi perancangan memiliki kelebihan, yaitu lokasi yang strategis tepat di area pusat kota Surabaya, ibukota provinsi Jawa Timur. Selain itu, batas Utara gedung yang merupakan lahan kosong memberikan pemandangan yang lebih luas dan pencahayaan lebih, tidak terhalang gedung tinggi lain. Bangunan hotel ini memiliki *layout* yang unik, sehingga desain yang diciptakan tidak monoton.

Sedangkan kekurangan dari bangunan ini adalah arah hadap gedung ke arah Barat Daya di mana cahaya matahari panas siang dapat masuk ke dalam ruang walaupun sebagian besar terhalangi oleh dinding dan fasad gedung. Kekurangan lain adalah fasilitas bagi kaum difabel yang belum aksesibel. Hanya ada satu kamar difabel serta toilet khusus difabel di lantai L yang belum memenuhi standar minimum bangunan aksesibel. Segala kekurangan bangunan yang ada masuk dalam pertimbangan desain sebagai solusi permasalahan.

VI. KONSEP DESAIN

Konsep desain yang digunakan adalah *inclusive accessible hotel*. Konsep tersebut bertujuan menciptakan sebuah desain

hotel yang tidak hanya menarik secara interior namun juga memperhatikan tingkat aksesibilitasnya yang dapat dikunjungi oleh beragam tipe tamu hotel. Penekanan konsep desain lebih kepada penggunaan prinsip desain universal dan inklusif dilengkapi dengan standar minimal ADA (*American with Disabilities Act-Standard for Accessible Design*).^[10] Terdapat setidaknya tiga poin penting, yaitu desain bebas halangan (*barrier free*), desain aksesibel (*partially accessible* dan *full accessible*), dan hotel ramah terhadap kaum difabel (*handicapped friendly*).

Perancangan difokuskan pada tuna daksa (pengguna kursi roda) dan tuna rungu di mana luasan area dan kejelasan informasi yang jelas menjadi acuan. Karena tamu hotel terbagi menjadi dua golongan besar, yaitu kaum difabel dan non difabel, maka standar ukuran perancangan akan disesuaikan namun tetap dalam rentang yang dapat dijangkau oleh kaum difabel.



Gambar 10. Konsep Desain.
Sumber: Dokumen penulis, 2017.

VII. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Ruang Lingkup Perancangan

Hotel yang berlokasi di kota Surabaya dengan tipe *urban hotel*. Berikut ruang-ruang yang masuk sebagai batasan:

- Lobi (area penerimaan tamu hotel)
- Area tunggu (area pendukung lobi)
- Area lift (jalur sirkulasi vertikal dalam hotel)
- Area *food and beverage* (area makan, minum, dan bersantai terdiri dari *bar*, *lounge*, restoran, dan *outdoor*)
- Toilet
- Kamar tamu
- Ruang pertemuan
- *Spa* dan *massage*
- *Fitness center*
- Ruang rekreasi

B. Analisis Pengguna

Pengguna dalam perancangan ini adalah semua tamu hotel dengan beragam latar belakang, status, usia, pekerjaan, jenis kelamin, ataupun kondisi tubuh. Tamu hotel sebagai pengguna dibagi menjadi dua golongan besar yaitu golongan difabel

(memiliki keterbatasan kemampuan tertentu) dan non difabel (tidak memiliki keterbatasan kemampuan atau fisik tertentu). Golongan difabel difokuskan pada dua jenis keterbatasan, yaitu kaum tuna daksa dan tuna rungu.

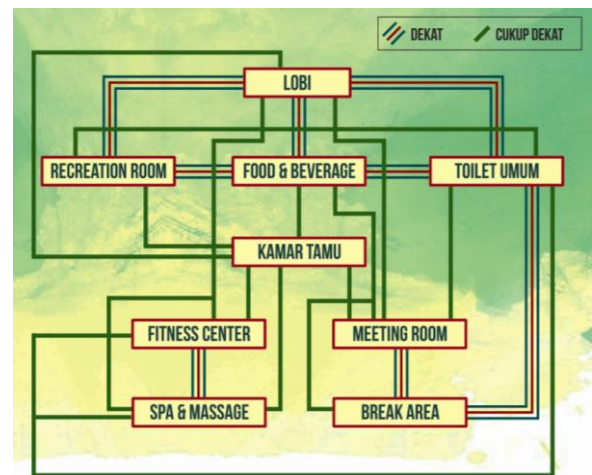


Gambar 11. Bagan alur aktivitas tamu hotel.
Sumber: Analisis penulis, 2017.

Analisis pengguna ditekankan pada kondisi bangunan, interior, dan lokasi hotel. Bangunan hotel terletak strategis di pusat kota Surabaya dikelilingi oleh pusat perbelanjaan dan rumah toko. Hal tersebut mempengaruhi tujuan tamu hotel datang, yaitu untuk kunjungan bisnis, menghadiri acara pertemuan atau seminar, berlibur atau rekreasi, menggunakan fasilitas (misalnya makan dan berenang) dan keperluan pribadi lainnya.

C. Analisis Hubungan antar Ruang, Zoning, Grouping

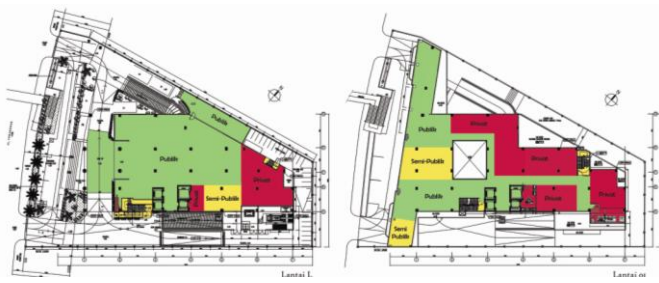
Dekat atau tidaknya hubungan antar ruang dapat ditentukan dari jenis aktivitas dan alur aktivitas pengguna (tamu hotel). Ruang-ruang yang memiliki aktivitas terhubung dan berkelanjutan ditempatkan dekat sehingga efektivitas dan efisiensi energi yang diperlukan tamu hotel rendah.



Gambar 12. Bagan hubungan antar ruang.
Sumber: Analisis penulis, 2017.

Area-area yang bersifat publik maupun semi-publik dengan rangkaian aktivitas yang berkesinambungan berhubungan dekat satu sama lain, terlihat dari jarak penempatan yang dekat.

Berdasarkan kebutuhan ruang dan hubungan antar ruang, dilakukan perancangan *zoning* dan *grouping* yang akan dipakai sebagai acuan penataan *layout* perancangan. *Zoning* yang terpilih sebagai berikut:



Gambar 13. Zoning terpilih.
Sumber: Analisis penulis, 2017.



Gambar 14. Grouping terpilih.
Sumber: Analisis penulis, 2017.

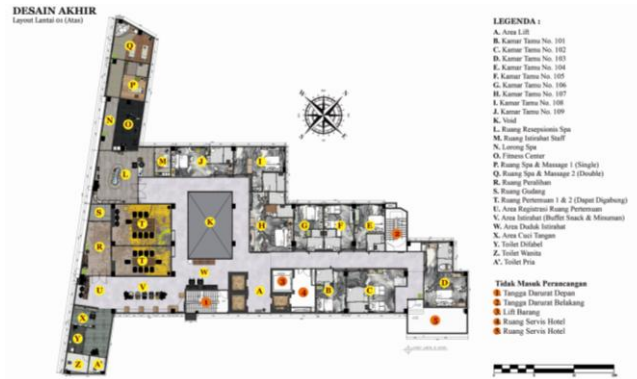
D. Penerapan Konsep pada Desain Akhir

Konsep desain diterapkan pada semua aspek perancangan menggunakan prinsip desain universal-inklusif dan standar desain aksesibel. Nuansa warna yang digunakan lebih bermain di nada warna terang untuk mencegah kesan suram dan memberikan kemudahan bagi kaum difabel untuk dapat memahami lingkungan hotel. Penerapan warna juga mempengaruhi pemilihan material baik pada elemen interior maupun perabot yang ada.

Layout lantai L lebih bersifat ruang terbuka, dirancang dengan meminimalkan batasan ruang, dinding, dan pintu. Sedangkan desain lantai 01 lebih bersifat tertutup di mana setiap fungsi ruang dibatasi oleh batasan dinding. Area terbuka hanyalah area sirkulasi, sekitar void, dan break area di depan ruang pertemuan. Lantai 01 banyak berisi ruang dan fasilitas hotel yang cenderung bersifat semi-publik dan privat.



Gambar 15. Layout lantai L.
Sumber: Desain penulis, 2017.



Gambar 16. Layout lantai 01.
Sumber: Desain penulis, 2017.

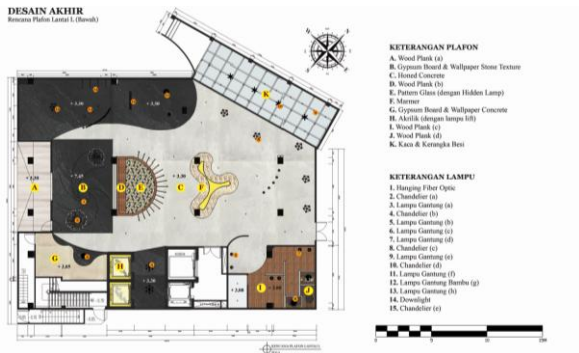


Gambar 17. Rencana lantai L.
Sumber: Desain penulis, 2017.



Gambar 18. Rencana lantai 01.
Sumber: Desain penulis, 2017.

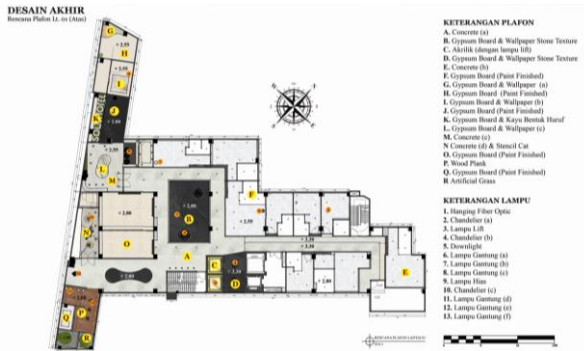
Pemilihan material didasarkan pada pertimbangan tekstur, motif, warna, dan fungsi ruang atau area yang disesuaikan dengan faktor prinsip desain universal. Permainan pola lantai juga memiliki fungsi sebagai pembatas antar area atau ruangan. Material lantai yang digunakan adalah *granite tile*, keramik, karpet, *stone tile*, vynil, marmor, dan *paving* batu. Desain lantai dirancang tanpa adanya permainan ketinggian lantai (*leveling*) untuk memberikan kebebasan bergerak dan kebutuhan usaha (*effort*) yang minimal.



Gambar 19. Rencana plafon lantai L.
Sumber: Desain penulis, 2017.



Gambar 23. Tampak Potongan C-C'.
Sumber: Desain penulis, 2017.

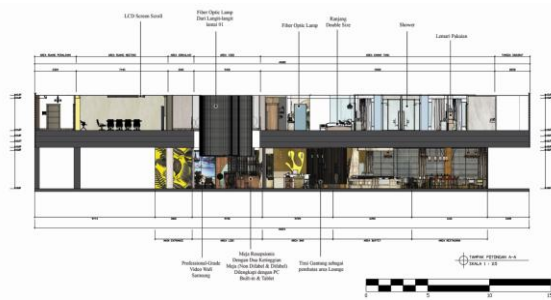


Gambar 20. Rencana plafon lantai 01.
Sumber: Desain penulis, 2017.

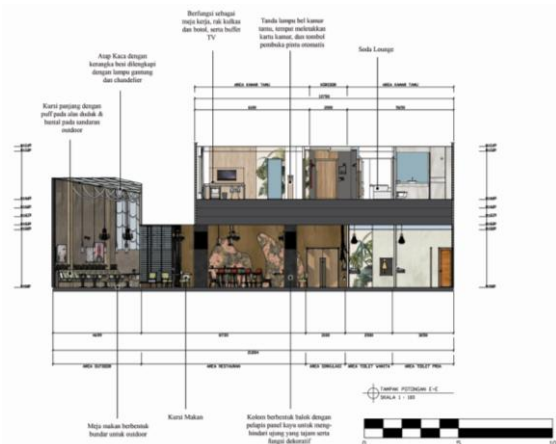


Gambar 24. Tampak Potongan D-D'.
Sumber: Desain penulis, 2017.

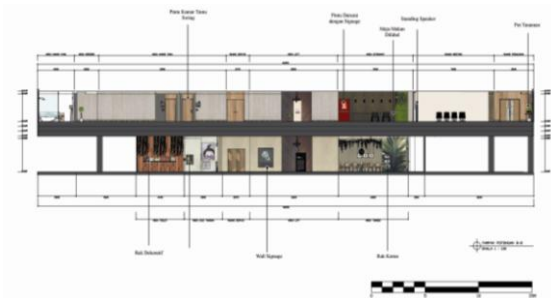
Material plafon yang digunakan antara lain *concrete*, *plank kayu*, *gypsum board*, *wallpaper* untuk plafon, kaca berwarna dan bermotif, akrilik, dan marmer. Desain plafon dirancang dengan lebih berani dalam aspek estetika dan desain dengan permainan material, warna, dan lampu.



Gambar 21. Tampak Potongan A-A'.
Sumber: Desain penulis, 2017.



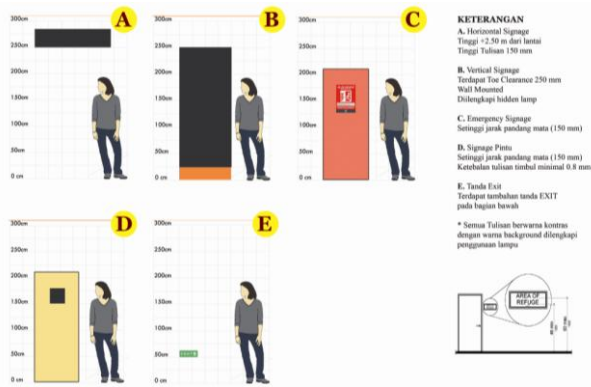
Gambar 25. Tampak Potongan E-E'.
Sumber: Desain penulis, 2017.



Gambar 22. Tampak Potongan B-B'.
Sumber: Desain penulis, 2017.



Gambar 26. Denah wayfinding dan signage.
Sumber: Desain penulis, 2017.

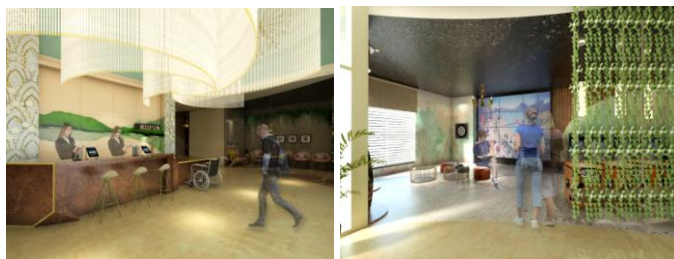


Gambar 27. Tipe wayfinding dan signage.
Sumber: Desain penulis, 2017.

Desain main entrance sederhana dari segi bentuk elemen interior karena luasan area yang tidak terlalu besar. Sudut tajam kolom dilapisi panel kayu multipleks dengan sudut tumpul. Pintu dan jendela sepenuhnya terbuat dari kaca untuk menonjolkan focal point lampu fiber optic yang terurai indah dari void. Pada bagian jendela dipasang besi lengkung yang disusun berulang membentuk tekstur yang menarik. Pintu hotel memiliki dua tipe, pintu geser otomatis (pintu utama) dan pintu swing manual berukuran single. Signage hotel dipasang pada salah satu sisi dinding dan di atas pintu otomatis.



Gambar 28. Main Entrance.
Sumber: Desain penulis, 2017.



Gambar 29. Perspektif Interior.
Sumber: Desain penulis, 2017.



Gambar 30. Perspektif Interior.
Sumber: Desain penulis, 2017.



Gambar 31. Perspektif Interior.
Sumber: Desain penulis, 2017.

VIII. PENUTUP

A. Kesimpulan

Aspek aksesibilitas berperan penting dalam bangunan publik selain aspek estetika desain. Hal tersebut didasari oleh fakta-fakta tentang bertambah banyaknya jumlah kaum difabel namun tidak diimbangi fasilitas yang aksesibel, pembaharuan peraturan penyandang disabilitas oleh pemerintah, dan juga perluasan makna difabel. Prinsip desain universal dan inklusif merupakan satu-satunya solusi dalam mewujudkan desain hotel yang aksesibel bagi kaum difabel. Hotel yang didesain secara universal mampu melayani dan mengakomodasi beragam tamu hotel dengan latar belakang dan kondisi fisik yang berbeda. Penerapan prinsip desain universal dan inklusif dapat dilakukan pada segala pertimbangan aspek perancangan mulai dari tata letak, desain perabot, desain elemen interior, pemilihan material, warna, informasi, dan lain-lain. Desain yang aksesibel akan bermanfaat dalam menunjang kesejahteraan pengguna, dalam perancangan ini adalah tamu hotel, baik kaum non difabel maupun kaum difabel seperti orang tua, ibu hamil, anak-anak, penderita cedera, dan lain-lain.

B. Saran

Dengan banyaknya fakta yang ada, maka perlu adanya kesadaran akan pentingnya penerapan desain universal dan inklusif sehingga peraturan penyandang disabilitas dalam Undang-Undang bukan hanya sekedar tulisan namun benar-benar diterapkan dan persentase jumlah hotel ramah kaum difabel di Indonesia dapat meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A.E. mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan pimpinan-Nya selama satu semester ini pada proses penyusunan dari awal hingga akhir sehingga skripsi tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga diperkenankan menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ir. Hedy Constancia Indrani, M.T, selaku ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya.
2. Poppy F. Nilasari, S.T., M.T. dan Ronald H. I. Sitindjak, S.Sn., M.Sn., selaku koordinator Tugas Akhir (DI 4999).
3. Drs. Cok Gede P., M.Erg, selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga, dan

pikiran dalam membimbing tugas akhir ini.

4. Diana Thamrin, S.Sn., M.Arch., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing tugas akhir ini.
5. Dr. Drs. IGN. Ardana, M.Erg. dan Purnama Esa Dora Tedjokoesomo, S.Sn., M.Sc., selaku dosen Tim Penguji yang telah menguji serta memberikan kritik saran yang membangun.
6. Segenap staf Hotel Swiss Belinn Tunjungan, yang telah memberikan izin dan informasi beserta data yang diperlukan dalam perancangan tugas akhir ini.
7. Keluarga tercinta yang selalu memberikan bantuan moril dan material.
8. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tula, Jerry J. "Pelayanan Penyandang Disabilitas dalam Menggunakan Berbagai Sarana Aksesibilitas." *Direktorat Jenderal Rehabilitasi Sosial*. (2015). Tira. 20 Maret 2016. Available: <http://rehsos.kemsos.go.id/modules.php?name=News&file=article&sid=1890>
- [2] Sankhyaadi, Aria. "11 Persen Hotel di Indonesia Sediakan Fasilitas Kaum Disabilitas." *Liputan 6*. (2015). 20 Maret 2016. Available: <http://lifestyle.liputan6.com/read/2212823/11-persen-hotel-di-indonesia-sediakan-fasilitas-kaum-disabilitas>
- [3] Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia - Pusat Bahasa*. 4th ed. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- [4] "About UD." The Center of Universal Design. 2008. *North Carolina State University*. 14 Juni 2017. Available: https://www.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/about_ud.htm.
- [5] Clarkson, P.John. et al. *Inclusive Design-Design for the Whole Population*. 2003. 14 Februari 2017. <http://www-edc.eng.cam.ac.uk/downloads/idtoolkit.pdf>
- [6] Connell, Bettye R. et al. "The Principles of Universal Design." The Center of Universal Design. Version 2.0 (1997): 1. Available: https://www.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/udprinciplestext.htm
- [7] Interaction Design Foundation. "The Seven Principles of Universal Design." *The Interaction Design Foundation Aps [DK]*. 2016. 14 Juni 2017. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-seven-principles-of-universal-design>
- [8] Nussbaumer, Linda L. *Human Factors in the Built Environment*. New York: Bloomsbury Publishing Inc., 2014.
- [9] World Health Organization. "Disabilities." *World Health Organization*. (2017). 14 Juni 2017. Available: <http://www.who.int/topics/disabilities/en/>
- [10] United States. Departemen of Justice. *2010 ADA Standards for Accessible Design*. 2010. 20 Maret 2010. Available: https://www.ada.gov/2010ADASTandards_index.htm
- [11] Meuser, Philipp. *Construction and Design Manual - Accessible Architecture*. Berlin: DOM Publishers, 2012.