

Perancangan Motel Bergaya Desain Post-Modern di Surabaya

Evelyn Nuryadi, S.P Honggowidjaja, dan M. Taufan Rizqy

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: evelyn_nuryadi@ymail.com ; sphongwi@peter.petra.ac.id

Abstrak— Akomodasi adalah salah satu hal penting dalam pariwisata. Dewasa ini, khususnya di Surabaya, jarang terdapat motel dengan fasilitas yang berkualitas. Walaupun motel memiliki harga yang lebih murah dari hotel, pengunjung tetap harus merasa nyaman ketika menginap di motel tersebut. Hal ini menginspirasi penulis untuk merancang sebuah motel bergaya Post-Modern bagi masyarakat Surabaya. Perancangan Motel ini bertujuan untuk orang-orang yang sedang transit hingga backpacker dapat mendapat akomodasi yang sesuai budget tetapi juga nyaman dan menyenangkan. Post-Modern sendiri merupakan aliran dualism yang menggabungkan arsitektur modern yang fungsional dengan ornament di masa lampau yang dekoratif. Gaya desain Post-Modern ini menginspirasi desainer untuk merancang suatu bangunan sederhana yaitu sebuah Motel, dengan sentuhan dekorasi yang menjadikan sebuah motel tidak hanya sebagai tempat menginap, tetapi menjadi sesuatu yang unik dan menarik bagi pendatang maupun masyarakat Surabaya.

Kata Kunci— Motel, Hotel, Akomodasi, Post-modernisme, Dualisme.

Abstrac— Accommodation is one of the important things in tourism. Nowadays, especially in Surabaya, there are rarely motels with high quality facilities. Although the motel has a cheaper price than hotels, visitors still need to feel comfortable when staying at the motel. This inspired the author to design a Post-Modern style motel in Surabaya. The design of this motel is intended for people who are in transit or backpackers so they can get a good price accommodation with comfortable and pleasant experience. Post-Modern itself is a dualism flow that combines modern functional architecture with decorative ornaments in the past. This Post-Modern design style inspired author to design a simple Motel, with a touch of decoration that makes a motel not only a place to stay, but becomes something unique and interesting for tourist and the people of Surabaya itself.

Keyword— Motel, Hotel, Accommodation, Post-modernism, Dualism.

I. PENDAHULUAN

Baik dalam trip bisnis maupun liburan, akomodasi diperlukan sebagai tempat tinggal selama berpergian.

Akomodasi tersedia dalam berbagai macam jenis mulai dari guesthouse, motel, hotel, vila, dan masih banyak lagi. Harga yang ditawarkan juga bervariasi mulai dari yang low budget hingga high end, masing-masing berdasarkan dari fasilitas yang diberikan. Dalam suatu penginapan, kenyamanan adalah hal yang sangat penting karena kamar yang akan disewakan merupakan tempat tinggal sementara bagi pengunjung baik dalam jangka waktu singkat ataupun lama.

Salah satu jenis akomodasi yang cukup populer adalah motel. Motel merupakan penginapan sementara bagi orang-orang yang sedang transit. Kata motel merupakan gabungan dari kata 'motorist' dan 'hotel', kata ini masuk ke dalam kamus setelah perang dunia kedua. Motel dirancang untuk pengendara motor yang perlu berhenti pada malam hari, dengan tempat parkir yang cukup luas untuk kendaraan mereka. Pada awalnya, motel terdiri atas satu bangunan dengan ruangan-ruangan yang berhubungan, dengan pintu-pintu menghadap ke tempat parkir.

Dewasa ini, khususnya di Surabaya, jarang terdapat motel dengan fasilitas yang berkualitas. Walaupun motel memiliki harga yang lebih murah dari hotel, pengunjung tetap harus merasa nyaman ketika menginap di motel tersebut. Di Surabaya sendiri, para pengunjung yang sedang transit atau berlibur dengan low budget harus menginap di homestay yang murah tetapi tidak terawat. Hal ini menginspirasi penulis untuk merancang sebuah motel bergaya Post-Modern bagi masyarakat Surabaya. Perancangan Motel ini bertujuan untuk orang-orang yang sedang transit hingga backpacker dapat mendapat akomodasi yang sesuai budget tetapi juga nyaman dan menyenangkan.

Post-Modern sendiri merupakan aliran dualism yang menggabungkan arsitektur modern yang fungsional dengan ornament di masa lampau yang dekoratif. Gaya desain Post-Modern ini menginspirasi desainer untuk merancang suatu bangunan sederhana yaitu sebuah Motel, dengan sentuhan dekorasi yang menjadikan sebuah motel tidak hanya sebagai tempat menginap, tetapi menjadi sesuatu yang unik dan menarik bagi pendatang maupun masyarakat Surabaya.

Di sisi lain, Desainer ingin membawa kembali nostalgia gaya desain di era 70-an kepada pengunjung untuk mempresentasikan sebuah karya nyata mengenai keberhasilan aliran Post-Modern untuk menggabungkan

berbagai macam aliran desain menjadi sebuah gaya baru yang menarik, menghibur, namun tetap fungsional.

II. TINJAUAN UMUM

A. *Post Modernisme*

Post-modernisme adalah gaya yang pernah dipopulerkan pada tahun 1970-an dan 1980-an, serta merupakan pertentangan dari desain modern yang minimalis, simpel dan lugas. Prinsip utama desain ini adalah kompleksitas, kontradiksi, dan cenderung menampilkan sisi yang maksimal dari suatu ruangan.

Dua ciri utama arsitektur Post Modern adalah anti-rasional dan *neo-sculptural*. Kedua hal ini bertolak belakang dari ciri Arsitektur Modern yang rasional dan fungsional. Budi Sukada (1988) menyebutkan 10 ciri arsitektur Post-Modern sebagai berikut:

1. Mengandung unsur-unsur komunikatif yang bersifat lokal atau populer
2. Membangkitkan kembali kenangan historik
3. Berkonteks urban
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi
5. Bersifat representasional
6. Berwujud metaforik
7. Dihasilkan dari partisipasi
8. Mencerminkan aspirasi umum
9. Bersifat plural
10. Bersifat eklektik

Suatu desain arsitektur dapat dikatakan sebagai arsitektur Post-Modern apabila sudah memenuhi minimal 7 dari 10 ciri diatas.

Desain post modern merupakan pertentangan dari desain-desain modern yang minimalis, simpel dan lugas yang diusung oleh Ludwig Mies Van der Rohe. Salah satu jenis post modern yang terkenal adalah gaya Memphis. Gaya ini merupakan salah satu gaya desain postmodern yang paling berpengaruh. Gaya ini sendiri diciptakan oleh Ettore Sottsass yang merupakan desainer asal Italia. Sottsass menekankan beberapa warna-warna yang bisa dijadikan alternatif untuk menunjukkan karakter sebenarnya dari post-modernisme.

Perpaduan warna yang diterapkan misalkan warna merah, biru cerah, merah muda dan motif-motif mosaik dengan warna hitam. Pengaruh gaya ini terlihat dari pengaplikasian warna seperti merah, biru, merah muda, kuning dan hijau yang dihadirkan dalam corak-corak tipis yang biasa ditemui dalam desain interior ruangan maupun dalam furnitur dan karya seninya.

B. *Motel*

Kata 'motel' lahir tahun 1920an yang berasal dari gabungan kata "hotel" dan "motor". Ketika sistem jalan raya utama di AS berkembang, motel pun turut berkembang untuk memenuhi kebutuhan pengendara yang bepergian lintas negara bagian. Hotel cenderung dibangun untuk tinggal lebih

lama. Sementara motel, lebih banyak digunakan untuk satu atau dua malam ketika berhenti di sepanjang perjalanan.

Meskipun menjadi lebih sulit untuk membedakan antara hotel dan motel, beberapa perbedaan biasanya ada. Motel umumnya kurang formal daripada hotel. Karena itu, hotel jauh lebih mungkin memiliki penawaran seperti lounge, ruang senam, dan hiburan. Jika hotel biasanya memiliki lobi, kita lebih mungkin mengakses pintu kamar motel yang kita tinggali langsung dari tempat parkir. Hotel biasanya berlokasi di tengah-tengah destinasi wisata yang sudah populer. Sementara itu, motel biasanya berlokasi di jalanan terbuka. Hotel cenderung lebih unggul dalam ukuran, popularitas dan lokasi daripada motel.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan suatu motel adalah sebagai berikut:

1. Daya tarik dan tren, yaitu alasan mengapa wisatawan tertarik ke daerah tersebut, jumlah mereka, variasi musiman, dan kecenderungan apa pun terhadap perubahan
2. Potensi pelanggan, yaitu karakter (perkotaan, pinggiran kota, pedesaan, liburan, atau komersial), persaingan lokal dan kisaran harga, jenis akomodasi yang ada, preferensi lokal, dan waktu mengemudi dari pusat populer lainnya.
3. Karakteristik kota, mulai dari stabilitas komunitas, tren yang sedang menonjol, umur, sampai latar belakang populasi
4. Pasar tenaga kerja
5. Iklim, mencakup rata-rata, maksimal dan minimal curah hujan, kisaran suhu, banyaknya cahaya matahari.

Sumber: Motels, Hotels, Restaurants, and Bars hlm 26-29

Dalam perancangan suatu motel, ada standart-standart tertentu yang harus dicapai, berikut merupakan penjabaran standart dalam perancangan suatu motel.

Sumber: Motels, Hotels, Restaurants, and Bars hlm 31-37

1. Landscaping
Jalan berpaving and area rekreasi di luar ruangan menjadi satu daya tarik tersendiri dari sebuah motel. Jalan berpaving juga memudahkan dalam hal kebersihan mengingat biaya operasional motel yang cenderung minim.
2. Jumlah Unit
Rata-rata sekarang menyewakan sekitar 22 kamar per motel, mempertimbangkan jumlah layak minimum untuk pengembalian investasi yang masuk akal. Biasanya, diperkirakan tidak lebih dari dua belas unit yang dapat ditangani oleh tim suami-istri. Kecenderungan saat ini adalah menuju instalasi yang lebih besar; dan ukuran yang paling efisien dan menguntungkan.
3. Tipe Bangunan
Jumlah lantai pada suatu motel disarankan tidak terlalu tinggi mengingat mahalnya penggunaan fasilitas lift.

4. Sirkulasi

Sirkulasi bagi pengunjung perlu dibuat mudah dan nyaman. Perlu adanya arahan yang mudah dipahami dari satu zona ke zona yang lain. Yang terpenting dalam sirkulasi perlu dipisahkan jalan antara tamu hotel, pegawai, dan jalan untuk barang.

5. Kamar tamu

Tipe dan ukuran motel perlu dibuat bervariasi. Umumnya hotel memiliki ukuran minimum sebagai berikut:

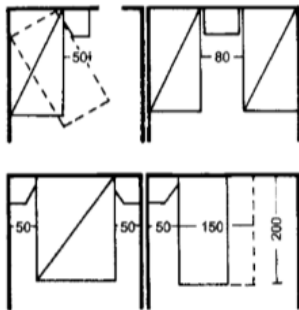
Single room: 9 m²

Double bedroom: 15 m²

Twin bedroom: 15 m²

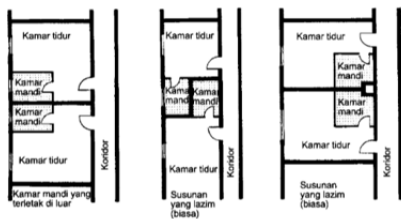
Family room/suite: 30 m²

Kamar tamu harus berisi minimal satu tempat tidur, tempat penyimpanan, dan kamar mandi. Untuk beberapa kasus, beberapa kamar motel menambahkan sofa dan mini bar. Tempat penyimpanan harus terdapat rak untuk koper, tempat menggantung pakaian, dan laci penyimpanan.



Gambar 1 Jarak Minimum Antar Tempat Tidur Hotel

Penataan kamar mandi juga perlu diperhatikan agar ruang menjadi efektif. Kamar mandi perlu diletakkan dekat dengan *shaft* atau saluran pipa utilitas secara vertikal.



Gambar 2 Penempatan Kamar Mandi pada Hotel

6. Public Space

Area komunal seperti restoran, bar, kolam renang, dan fasilitas rekreasi lainnya perlu ditambahkan pada sebuah motel untuk menunjang kebutuhan hiburan para tamu. Salah satu area public yang perlu ada adalah restaurant. Restaurant buffet merupakan bentuk restaurant yang efektif bagi sebuah tempat

penginapan. Dalam perancangan sebuah restaurant, untuk dapat makan dengan nyaman seseorang membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60 cm dan ketinggian 40 cm. Agar cukup dengan meja sebelahnyanya, ditengah-tengah meja dibutuhkan sebuah alas yang lebarnya 20 cm untuk tempat mangkuk dan peralatan makan lainnya. Oleh karena itu lebar keseluruhan sebuah meja yang ideal adalah 80-85 cm.

III. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Lokasi Objek Perancangan

Lokasi objek perancangan dipilih dengan mempertimbangkan berbagai faktor, yaitu luas bangunan kurang lebih 800 m², bentuk bangunan dengan tinggi di bawah 5 lantai, halaman dan tempat parkir yang memadai dan letak strategis.

Site yang digunakan adalah Hotel Royal Bali (sekarang menjadi Feliz Guest House) karya arsitek Andi Rahman yang berlokasi di Jl. Kendang Sari, Surabaya. Lahannya berbentuk memanjang dari depan kebelakang dengan luas bangunan 2200m².

Secara vertikal, pembagian zonasi hotel ini yaitu: lantai 1 atau lantai dasar untuk area servis, publik dan karyawan, sedangkan lantai 2 ke atas sebagai zona kamar-kamar. Untuk lantai dasar, terdapat *lobby*, *café* dan restoran, yang orientasinya lebih ke arah utara-selatan, sedangkan ke arah timur menghadap ke taman tengah. Secara horisontal, tata massanya berupa podium terbuka karena ada koridor besar di tengah, yang menembus ke belakang dan terhubung dengan taman tengah, hal ini dimaksudkan untuk memanen angin (*wind harvesting*) sehingga mendukung konsep bangunan bersuasana terbuka yang diusung dalam desain hotel ini.

Berikut merupakan batasan-batasan site

Utara : Jalan kembar Kendangsari

Timur : Residential area

Selatan : Residential area

Barat : Jalan kembar Kendangsari



Gambar 3 Lokasi site Royal Bali Hotel

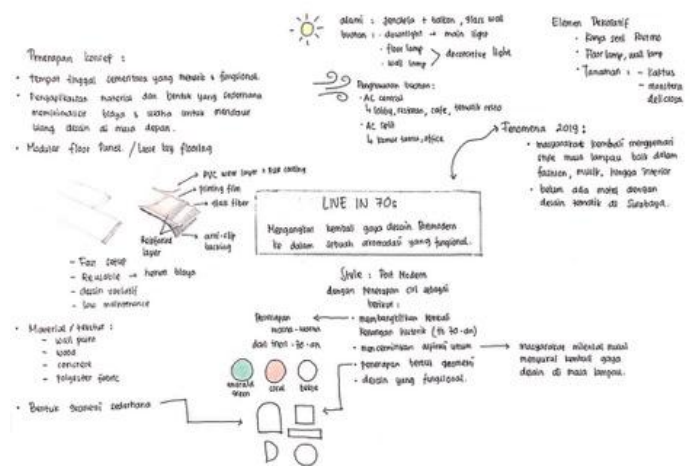
B. Gambaran Rencana Perancangan

Fasilitas yang akan dihadirkan dalam perancangan motel ini agar motel menjadi menarik dan fungsional adalah sebagai berikut:

1. Main Entrance
Main Entrance diberi *signage* yang komunikatif dan mudah untuk diakses
2. Lobby Hotel
Lobby hotel dirancang dengan luas yang cukup tetapi terdapat banyak elemen dekoratif
3. Kamar Tamu
Perancangan kamar tamu tidak hanya pada satu tipe kamar saja tetapi pada beberapa tipe: *standard bedroom, twin bedroom, suite bedroom* dan *family room*. Di dalam kamar tamu masing-masing terdapat kamar mandi dalam untuk mempermudah akses dan juga menjaga privasi pengunjung. Kamar tamu dirancang dengan luas yang sesuai dengan kapasitas tamu dengan sentuhan elemen dekoratif yang simpel namun interaktif.
4. Restoran
Adanya restoran juga penting dalam suatu motel. Tamu hotel dapat menikmati fasilitas *all day dining* dengan sistem *buffet* di restaurant ini.
5. Cafe
Dirancang untuk tamu umum agar dapat betah untuk menghabiskan waktu baik ketika *coffee break* maupun untuk bekerja dan meeting.
6. Tematik Restaurant
Dirancang khusus untuk menarik tamu umum agar berkunjung ke hotel. Tema desain tahun 70-an dihadirkan secara estetik pada restoran ini.
7. Toilet umum
Toilet umum akan disediakan di area lobby dan restaurant. Toilet ini dapat diakses oleh seluruh tamu hotel baik yang menginap atau tidak.
8. Office
Kantor untuk pegawai-pegawai hotel dibuat fungsional dan menarik agar pekerja tidak jenuh dengan suasana kantor.

mencerminkan aspirasi umum, penerapan bentuk geometri, dan desain yang fungsional.

Penerapan konsep salah satunya adalah pengaplikasian material dan bentuk sederhana untuk meminimalisir biaya dan usaha untuk mendaur ulang desain di masa depan. Material dan tekstur yang digunakan adalah cat tembok, modular floor panel, wallpaper, dan polyester fabric. Bentuk geometri sederhana seperti lingkaran, persegi, dan setengah lingkaran juga diterapkan pada perancangan ini. Selain itu, permainan unsur dekoratif juga diterapkan untuk mempercantik desain yang sederhana.



Gambar 3 Sketsa Konsep

B. Desain Akhir

Pada lantai 1, terdapat 7 area perancangan yaitu main entrance, lobby, coffee shop, tematik restoran, toilet umum, back office, dan front office. Lantai satu merupakan zona public karena akses public lebih dekat. Coffee shop dan tematik restoran dirancang untuk mengundang tamu umum untuk berkunjung ke motel ini. Pada bagian lobby juga merupakan tempat tamu umum dan hotel menunggu. Front office terletak persis dibelakang resepsionis untuk memudahkan staff mengakses file dan bekerja. Selain itu terdapat toilet umum yang dapat diakses oleh semua tamu umum maupun tamu hotel. Pada bagian samping juga terdapat jalur khusus pegawai yang langsung terhubung ke bagian belakang motel.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

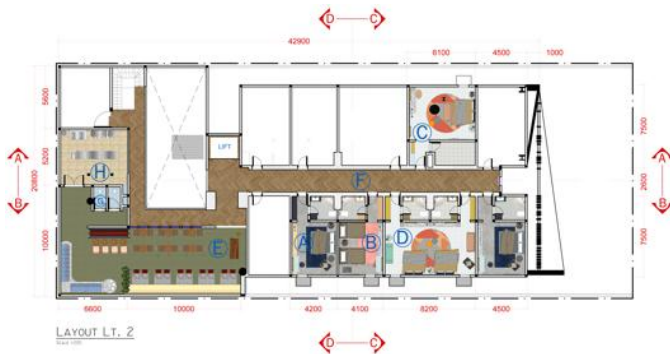
Live in 70s merupakan konsep dari perancangan motel ini. Konsep ini mengangkat kembali gaya desain Post-modern di tahun 70-an kedalam motel yang fungsional. Berdasarkan fenomena di tahun 2019 ini, masyarakat kembali menggemari style masa lampau baik dalam bidang busana, musik, dan interior. Gaya desain yang digunakan adalah Post-modern yang dikombinasikan dengan sedikit sentuhan gaya desain masa kini. Post-modern memiliki beberapa ciri desain yaitu membangkitkan kembali kenangan historik,



Gambar 4 Layout Lantai 1

Lantai 2 merupakan area private dan semi private. Pada bagian kanan merupakan area kamar tamu sedangkan area kiri merupakan all day dining yang merupakan restoran semi private. Kamar tamu memiliki 4 tipe kamar yang berbeda yaitu *standard room*, *twin bedroom*, *deluxe room*, dan *family room*.

Pada bagian kiri merupakan all day dining yang hanya dapat diakses oleh tamu hotel dan beberapa tamu umum yang sudah melakukan reservasi. Sistem restoran ini adalah prasmanan dimana makanan telah disediakan di tempat khusus yang dapat diakses pengunjung.



Gambar 5 Layout Lantai 2



Gambar 6 Potongan A-A' dan B-B'

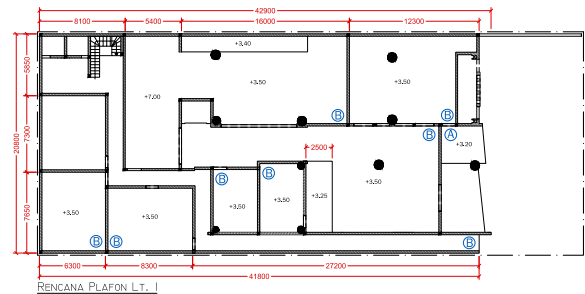
Pada potongan dapat dilihat macam-macam material dinding yang digunakan. Mulai dari cat tembok, wallpaper hingga partisi kaca digunakan dalam perancangan ini. Material dibuat simple sehingga motel tematik ini dapat menjadi lebih sustainable.

Pada potongan C-C' dan D-D', di lantai 2 dapat dilihat backdrop TV yang menggunakan warna terang dan terdapat wallpaper dibagian meja rias dengan gambar seni post-modern.



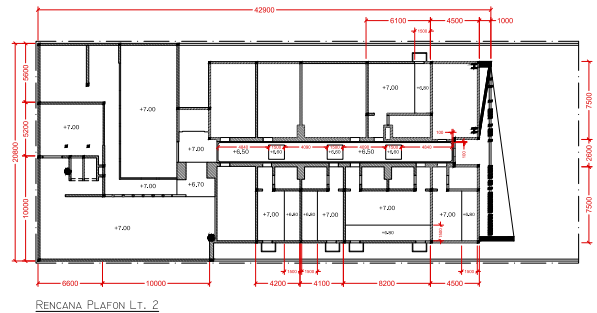
Gambar 7 Potongan C-C' dan D-D'

Rencana plafon pada lantai 1 memiliki pola yang statis. Ketinggian plafon adalah 3,5 meter. Terdapat drop ceiling pada bagian resepsionis yang berfungsi untuk membuat resepsionis menjadi lebih *eyecatching*.



Gambar 8 Rencana Plafon Lantai 1

Pada lantai tiap kamar tamu terdapat drop ceiling selebar 1,5 meter diatas tempat tidur untuk menambah kenyamanan pengunjung ketika beristirahat.



Gambar 9 Rencana Plafon Lantai 2

C. Perspektif

Resepsionis terdiri dari bentuk-bentuk *basic* yaitu persegi yang dikomposisikan agar tidak monoton. Ruang tunggu dengan tatanan yang simpel tetap menarik karena adanya permainan dekoratif pada dinding. Lampu-lampu yang bersifat dekoratif juga menghadirkan suasana postmodern pada lobi. Warna-warna yang digunakan cenderung pastel dengan *hue* yang berbeda-beda untuk memperkuat gaya desain postmodern.

Pada sisi kanan resepsionis terdapat akses koridor menuju lift ke kamar tamu dan ke tematik restoran “Casanova”.



Gambar 10 Lobby

Tematik restoran bernama “Casanova” merupakan salah satu fasilitas umum yang ada di motel ini. Memiliki tema tahun 70an, restoran ini dibuat dengan warna-warna postmodern dan bentuk2 geometris seperti setengah lingkaran dan persegi juga banyak ditemu di restoran ini. Di dalam restoran ini juga terdapat *mini dry garden* yang diisi dengan tanaman kaktus untuk menghidupkan suasana di restoran ini



Gambar 11 Tematik Restoran

Bukaan yang besar juga terdapat di tematik restoran ini untuk mengundang pengunjung datang ke restoran ini.



Gambar 12 Tematik Restoran

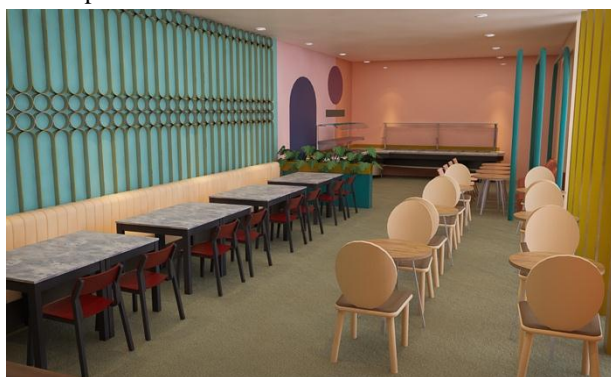
Selain tematik restoran, tersedia juga *coffee shop* sebagai fasilitas umum di motel ini. Meja yang dipilih memiliki ukuran yang lebih kecil dibanding restoran. Backdrop wall terdiri dari panel-panel persegi yyang di-*overlap* secara acak untuk mendapatkan sebuah lembar backdrop yang menarik.

Pada dinding sebelah kanan juga merupakan perpaduan warna cat dinding yang dibuat diagonal agar terkesan lebih *youthful*.



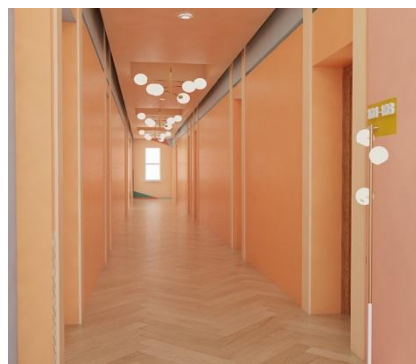
Gambar 13 Coffee Shop

All day dining merupakan tempat makan yang lebih private dan eksklusif dibanding tematik restoran dan *coffee shop*. Pada area banquette terdapat backdrop berupa susunan metal berwarna emas untuk memberi sentuhan mewah pada restoran semi private ini.



Gambar 14 All Day Dining

Koridor kamar memiliki dominan warna oranye untuk menghadirkan kehangatan. Lampu gantung berisfat dekoratif untuk memperkuat gaya desain postmodern.



Gambar 15 Koridor

Kamar tamu *standard* dan *twin bedroom* memiliki desain yang serupa hanya dibedakan dengan jumlah dan ukuran tempat tidur. Tone warna yang digunakan adalah *soft pastel* untuk menunjukkan kesan *post modern*.



Gambar 16 Standard Bedroom



Gambar 17 Twin Bedroom

Kamar *deluxe* memiliki ukuran yang lebih besar dibanding *standard room* sehingga terdapat *mini living room*. Oleh karena itu kamar ini memiliki tarif yang lebih tinggi dibanding kamar standart walaupun kapasitas tamunya sama.

Family room adalah kamar yang dikhususkan untuk keluarga atau tamu yang berjumlah 3-4 orang. Kamar ini memiliki dua kingsize bed yang dapat memuat 3-4 orang. Kamar ini memiliki desain yang lebih mewah dan ukuran yang dua kali lipat lebih besar dari standart room.



Gambar 17 Deluxe Bedroom



Gambar 18 Family Bedroom

V. KESIMPULAN

Perancangan motel bergaya desain *post-modern* di Surabaya bertujuan untuk terdapat suatu akomodasi bagi backpacker dan pendatang yang sedang transit ataupun dengan keperluan bisnis, yang memiliki daya tarik dan fungsi yang efektif bagi pengunjung. *Post-Modern* sendiri merupakan aliran *dualism* yang menggabungkan arsitektur modern yang fungsional dengan ornamen di masa lampau yang dekoratif. Gaya desain *Post-Modern* ini menginspirasi desainer untuk merancang suatu bangunan sederhana yaitu sebuah Motel, dengan sentuhan dekorasi yang menjadikan sebuah motel tidak hanya sebagai tempat menginap, tetapi menjadi sesuatu yang unik dan menarik bagi pendatang maupun masyarakat Surabaya

Live in 70s merupakan konsep dari perancangan motel ini. Konsep ini mengangkat kembali gaya desain *Post-modern* di tahun 70-an kedalam motel yang fungsional. Berdasarkan fenomena di tahun 2019 ini, masyarakat kembali menggemari *style* masa lampau baik dalam bidang busana, musik, dan interior. Gaya desain yang digunakan adalah *Post-modern* yang dikombinasikan dengan sedikit sentuhan gaya desain masa kini. *Post-modern* memiliki beberapa ciri desain yaitu membangkitkan kembali kenangan historik, mencerminkan aspirasi umum, penerapan bentuk geometri, dan desain yang fungsional.

Selain kamar tidur untuk menginap, motel ini juga dilengkapi dengan fasilitas umum seperti coffee shop dan tematik restoran. Coffee shop dan tematik restoran ini dibuat agar tamu di luar motel dapat tetap merasakan pengalaman *live in 70s* tanpa harus menginap di motel tersebut. Selain itu ada juga all day dining yang berfungsi sebagai makan yang lebih private.

Dengan adanya perancangan ini, backpacker dan pendatang yang sedang transit ataupun dengan keperluan bisnis dari Surabaya ataupun luar kota dapat menginap akomodasi yang terjangkau dengan suasana yang baru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan YME atas rahmat dan penyertaannya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Poppy Firtatwentyna Nilasari, S.T., M.T. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya.
2. S.P Honggowidjaja, M. Sc. Arch. selaku Dosen Pembimbing I dan M. Taufan Rizqy, S.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan moril maupun material.
5. Teman-teman seperjuangan yang menemani suka duka pengerjaan Tugas Akhir yang tiada henti memberi dukungan dan motivasi kepada penulis.
6. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala petunjuk, kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan penulisan selanjutnya.

Akhir kata penulis mengucapkan mohon maaf atas kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini dan penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan wacana bagi rekan-rekan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 1977. The Language of Post-Modern Architecture. Academy editions. London
- [2] 1991. The Language of Post-Modern Architecture: The Sixth Edition Academy editions. New York
- [3] Aziz, Ahmad Amir. 1996. Neo Modernisme Islam di Indonesia. Rineka Cipta, Jakarta
- [4] Interior World: New Project, Park Hyatt Seoul, Hotel & Motel Seoul: Archiworld Co.,Ltd., 2005
- [5] Jenceks, C. 1986. What is post-modernism 3rd edition. Academy editions/ St. Martin's press
- [6] Julius Panero, Martin Zelnik. (1979). Human Dimension. Erlangga. Jakarta
- [7] Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek, Jilid 2. Erlangga. Jakarta
- [8] Ninemeier, Hayes. 2006. Restaurant Service by Managing The Environment Cornel Hotel & Restaurant Administration Quarterly, 12 (6). 32-36.
- [9] Sumalyo, Y. 1977. Arsitektur Modern. Universitas Gajah Mada Press, Yogyakarta.
- [10] Azkia, Fathia. 2016. Mengenal Karakteristik Desain Postmodern. Dikutip 15 Maret 2019 dari Rumah: <https://www.rumah.com/berita-properti/2016/3/119956/mengenal-karakteristik-desain-postmodern>
- [11] Cen, Selvia., S. P Honggowidjaja., dan P>E> D Tedjokoesoemo. 2016. Perancangan Interior Restoran The Roaring Twenties & Speakeasy Bar di Surabaya. Jurnal INTRA. 4 (2): 694-704 <https://media.neliti.com/media/publications/93482-ID-perancangan-interior-restoran-the-roarin.pdf>
- [12] Dharma, Agus. 2012. Unsur Komunikasi dalam Arsitektur Post Modern. Fakultas Teknik dan Perencanaan. Universitas Gunadarma
- [13] Kajian Literatur. tt. Dikutip 17 Maret 2019 dari: https://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/C0812021_bab2.pdf
- [14] Landasan teori. 2015. Dikutip 16 Maret 2019 dari <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-2-00422-DI%20Bab2001.pdf>