

Implementasi Konsep Alam pada Interior *Resort* Hotel di Pulau Kaniungan

Sherly Setiadi, Laksmi Kusuma Wardani, David Tan Kayogi
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: sherly.setiadi19@gmail.com, laksmi@petra.ac.id, davidtankayogi@gmail.com

Abstrak—Pulau Kaniungan adalah sebuah pulau yang terletak di ujung Pesisir Selatan Berau, Kecamatan Biduk-Biduk. Pulau Kaniungan memiliki keindahan alam yang sangat menarik. Keberadaan pulau ini masih baru, sehingga belum banyak dikenal oleh para wisatawan. Selain itu, kebutuhan penginapan di pulau ini masih sedikit. Perancangan interior *resort* hotel ini, menyediakan fasilitas untuk mendukung perkembangan yang mengangkat potensi wisata bahari di Kecamatan Biduk-Biduk khususnya di Pulau Kaniungan. Sehingga mampu memenuhi kebutuhan akomodasi penginapan dan menarik minat wisatawan untuk datang dan lebih mengenal wisata yang ada di Biduk-Biduk. Perancangan ini memiliki beberapa tahapan desain yaitu *understand, observe, point of view, ideation, ideate, prototype, test, story telling, pilot* dan *business model* yang disebut sebagai *design thinking*. Hasil perancangan yang diperoleh adalah penerapan konsep alam dengan ornamen bunga pakis khas Borneo dan ciri khas lingkungan alam yang ada di Pulau Kaniungan agar dapat menampilkan identitas atau karakter *resort* hotel sekaligus menjawab kebutuhan pengguna dan menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Pulau Kaniungan. Konsep alam diterapkan melalui adanya fasilitas *area lobby, cottage, restaurant, floating café, sitting area, shop, dapur, area buffet table, toilet, musholla, ruang storage, ruang staff* dan *area panggung*.

Kata Kunci—Interior, Hotel *Resort*, Pulau Kaniungan, Biduk-Biduk.

Abstrac—Kaniungan Island is an island located on the tip of the South Coast of Berau, Biduk-Biduk. Kaniungan Island has a very interesting natural beauty. The existence of this island is still new, so it has not been widely known by tourists. Besides that, lodging needs on this island are still few. The design of the resort's interior, provides facilities to support development that elevate the potential of maritime tourism in Biduk-Biduk subdistrict especially in Kaniungan Island. So that it is able to meet lodging accommodation needs and attract tourists to come and get to know the tours in the Biduk-Biduk. This design, there are several design stages, *understand, observe, point of view, ideation, ideate, prototype, test, story telling, pilot* and *business model* which is called *design thinking*. The design results obtained are the application of natural concepts with typical fern flower ornaments Borneo and the distinctive characteristics of the natural environment on Kaniungan Island can display the identity or character of resort hotels while at the same time answering user needs and attracting tourists to visit Kaniungan Island. The concept of nature is applied through the existence of *lobby, cottage, restaurant, floating café, sitting area, shop, kitchen, buffet table area, toilet, prayer room, storage room, staff room* and *stage area*.

Keyword— Interior, Resort Hotel, Kaniungan Island, Biduk-Biduk

I. PENDAHULUAN

Kabupaten Berau merupakan salah satu daerah di Kalimantan Timur yang memiliki sejuta potensi wisata terkait keindahan alamnya baik keindahan pesisir maupun alam bawah laut. Pulau Derawan, Kakaban, Sangalaki, Nabuco dan Maratua merupakan beberapa tempat tujuan wisata yang dapat dikunjungi di Berau. Tidak hanya itu, diujung Berau tepatnya di Pesisir Selatan, Kecamatan Biduk-Biduk, Kampung Teluk Sumbang, ada Pulau Kaniungan yang juga memiliki keindahan alam yang tidak kalah menarik jika dibandingkan dengan pulau-pulau lain yang sudah populer sebelumnya. Pulau Kaniungan masih tergolong baru sehingga belum banyak dikenal oleh para wisatawan.

Wisatawan dapat memulai perjalanan ke Pulau Kaniungan dimulai dari Berau, dengan jalur darat kurang lebih 5 sampai 6 jam menuju Kecamatan Biduk-Biduk. Setelah sampai di Biduk-Biduk, wisatawan dapat menuju dermaga penyeberangan yang terdapat di Kampung Teluk Sulaiman untuk menyewa kapal sekitar 30 menit untuk menuju Pulau Kaniungan. Di Pulau Kaniungan, wisatawan akan disambut dengan keindahan alam yang masih alami seperti pemandangan pasir pantai yang putih dan ribuan pohon kelapa yang menjulang tinggi.

Pulau Kaniungan baru memiliki dua bangunan *resort* atau penginapan. Sedangkan wisatawan semakin meningkat tiap tahunnya, terutama ketika tahun baru, lebaran, dan liburan panjang. Menurut Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Berau Mappasikra Mappaseleng, terjadi lonjakan wisatawan yang berlibur ke Kepulauan Derawan dan objek wisata di pesisir selatan Berau[2]. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor perlu berdirinya *resort* hotel untuk memenuhi kebutuhan akomodasi wisatawan yang akan berkunjung ke Pulau Kaniungan tersebut.

Perancangan interior *resort* hotel di Pulau Kaniungan ini, akan menerapkan konsep alam dengan ornamen bunga pakis khas Borneo dan ciri khas lingkungan alam yang ada di Pulau Kaniungan agar dapat menampilkan identitas atau karakter *resort* hotel sekaligus menjawab kebutuhan pengguna dan menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Pulau Kaniungan.

II. METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* oleh Robert A. Curedale dengan 9 tahapan berfikir sebagai berikut:



Gambar 1. *Design Thinking Process* (Gambar: Bagan dikembangkan oleh penulis, 2019)

A. Inspiration

Tahap *Inspiration* merupakan tahap pertama dimana dilakukan eksplorasi dan pengumpulan data-data yang kemudian akan diolah dan dianalisis.

1. Understand

Memahami dan mengumpulkan data atau informasi untuk membuat latar belakang perancangan sehingga dapat menemukan rumusan masalah dan tujuan perancangan. Selain itu, dilakukan studi literatur mengenai Pulau Kaniungan, persyaratan perancangan *resort* dan nilai budaya lokal Kalimantan yang dapat dilihat dari geografis dan lingkungan sekitar lokasi tersebut.

2. Observe

Pada tahap ini dilakukan studi lapangan, observasi lingkungan objek perancangan seperti mencari data-data yang dibutuhkan sebagai bahan perancangan dan mengamati permasalahan yang ada serta mencari data-data objek sejenis untuk dijadikan sebagai data tipologi pembanding dan inspirasi desain.

3. Point of View

Data dan permasalahan yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan diolah untuk membuat *programming* seperti menganalisis tapak luar dan dalam bangunan, kebutuhan dan aktifitas pengguna ruang, besaran ruang, pola hubungan ruang, *zoning*, *grouping*, sirkulasi serta menetapkan area-area yang akan didesain agar dapat lebih memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna ruang.

B. Ideation

Tahap *ideation* merupakan tahap lanjutan dari *inspiration* dimana menyusun permasalahan untuk mendapatkan solusi desain melalui konsep dan sketsa alternatif.

1. Ideate

Menentukan konsep desain, melakukan *brainstorming* ide dan membuat alternatif ide desain yang harus menjawab kebutuhan dan permasalahan yang ada melalui layout dan sketsa alternatif.

2. Prototype

Menentukan desain yang terbaik dan membuat produk akhir desain berupa *3d modelling*, gambar kerja, perspektif dan maket sebagai implementasi desain.

3. Test

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi desain dengan dosen pembimbing dan pihak yang berkaitan mengenai produk desain akhir dan menerima masukan serta kritik atau saran sebagai bahan evaluasi desain perancangan.

C. Implementasi

Tahap implementasi merupakan wujud akhir yang dilakukan setelah desain selesai dan mengalami kritik atau evaluasi

1. Story telling

Pada tahap ini, menceritakan kembali proses perancangan yang telah dibuat dari awal hingga akhir.

2. Pilot

Pada tahap ini, kembali ke hasil tahapan *inspiration* untuk membuat desain perancangan selanjutnya lebih baik.

3. Business model

Pada tahap ini, membuat laporan tugas akhir, berkas desain dan gambar kerja perancangan interior *resort*, media presentasi *prototype* berupa maket 1:50, media promosi berupa brosur, katalog, *xbanner* dan *presentation board* serta skema bahan dan warna. Selain itu, membuat artikel ilmiah mengenai perancangan interior *resort* untuk mengangkat potensi wisata bahari di Pulau Kaniungan Kecamatan Biduk-Biduk sebagai implementasi desain agar dapat diketahui oleh masyarakat.

III. KAJIAN PUSTAKA

Pada perancangan interior *resort* hotel ini dilakukan studi literatur sebagai tolak ukur perancangan. Beberapa kajian pustaka pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

A. Pengertian Resort

Resort adalah sebuah kawasan yang didalamnya memiliki akomodasi penginapan dan fasilitas hiburan sebagai penunjang kegiatan wisata dan sering dikunjungi untuk menikmati potensi alamnya.

B. Faktor Penyebab Timbulnya Resort

Berikut faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya fasilitas *resort*, yaitu [6]:

1. Kebutuhan akan rekreasi, manusia membutuhkan rekreasi untuk bersantai dan menghilangkan kejenuhan dari aktifitas pekerjaan.
2. Kesehatan, gejala stress dapat timbul akibat pekerjaan yang melelahkan sehingga dapat mempengaruhi kesehatan tubuh sehingga kita butuh menyegarkan jiwa dan raga yang dapat diperoleh melalui tempat berhawa sejuk dan memiliki pemandangan indah dengan akomodasi penginapan sebagai sarana istirahatnya.
3. Keinginan menikmati potensi alam, keberadaan potensi alam yang indah dan sejuk sangat sulit didapatkan di daerah perkotaan yang penuh sesak dengan polusi udara. Oleh sebab itu *resort* dapat menjadi solusi yang menawarkan pemandangan alam dan udara yang segar dan jauh dari kesibukan kota.

C. Persyaratan Hotel Resort

Berikut adalah beberapa persyaratan hotel *resort* yakni [5]:

1. Penyediaan rekreasi luar atau dalam bangunan yang sesuai kondisi dan potensi daerah pariwisata dan tujuan kedatangannya.
2. Dalam jarak cepat, cukup dekat dari objek-objek rekreasi/ pariwisata yang lain.
3. Tersedianya media kontak antar wisatawan.
4. Menjamin keamanan, *privacy*, kenyamanan, dan air bersih.
5. Ketentuan setiap fasilitas yang disediakan termasuk dalam tarif hotel.
6. Operasi, pelayanan, dan pengawasan dalam ruang bangunan

D. Kegiatan dan Fasilitas Hotel *Resort*

Hotel *resort* yang berada di daerah pantai memiliki beberapa fasilitas umum yang dapat dijumpai seperti [5]:

1. Fasilitas makan dan minum seperti restoran, *bar*, *lobby bar*, *pool bar* dan lainnya.
2. Fasilitas penunjang seperti: *shopping arcade*, klinik kesehatan hotel, salon *money changer* dan *barber shop*, taman baca, dan lainnya.
3. Fasilitas rekreasi seperti: lapangan olahraga (*tennis*, *volley ball*, dan lain-lain), fasilitas olahraga air (kolam renang, menyelam/*diving*, *surfing*, ski air, perahu layar) dan fasilitas kebugaran.

E. Dasar Penentu Fasilitas Hotel *Resort*

Fasilitas yang ditawarkan baik utama maupun fasilitas khusus terus berkembang ke berbagai ragam jenis, yang dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya [5]:

1. Lokasi dan karakteristik
Lokasi hotel *resort* harus strategis seperti di daerah pegunungan, pantai, permandian air panas, sesuai dengan karakteristik hotel *resort*. Luas *site* dapat menentukan jumlah dan besarnya.
2. Tuntutan dan kebutuhan pasar
Menetapkan sasaran pasar yang potensial, menetapkan fasilitas dan komponen yang fleksibel terhadap kemungkinan perubahan tuntutan pasar serta fasilitas khusus hotel sebagai daya tarik tambahan bagi para tamu dan prediksi kebutuhan kamar beberapa tahun kedepan.
3. Kompetisi dan persaingan antar hotel
Memperhatikan kelebihan dan kekurangan usaha-usaha hotel yang sejenis sebagai dasar penetapan strategi dan kemampuan untuk memenangkan kompetisi persaingan serta kemungkinan pengembangan fisik bangunan dan penambahan fasilitas.
4. Tingkat kualitas (*quality level*)
Memperhatikan tingkat kualitas fasilitas hotel lain sebagai perbandingan untuk perbaikan dan peningkatan mutu fasilitas.
5. Rencana Operasional
Menetapkan sistem kerja atau penekanan pada fasilitas publik sehingga dapat memberikan kepuasan kepada para tamu dan menampilkan *image* yang diinginkan.
6. Konsep pelayanan makanan/restoran
Memperlihatkan fasilitas yang banyak memberikan pemasukan seperti restoran yang akan mempengaruhi

fasilitas penunjangnya, seperti *kitchen*, *food storage*, dan *locker area*.

7. Jumlah staf
Jumlah *staff* disesuaikan dengan target jumlah tamu yang berkunjung ke hotel.
8. Dana dan lain-lain
Untuk pengadaan hotel *resort* di Indonesia, dalam menentukan fasilitas (*facilities programming*) mengacu pada “Himpunan Peraturan Usaha Akomodasi Bidang Usaha Hotel” yang dikeluarkan Dirjen Pariwisata.

Pengelompokan fasilitas dibagi berdasarkan sifat karakteristik dari fasilitas tersebut yaitu [5]:

1. Publik, bersifat terbuka bagi semua orang yang datang ke *resort* sehingga harus memiliki akses langsung dari luar.
2. Semi publik, fasilitas ini hanya dapat dipergunakan oleh semua penghuni *resort*.
3. Privat, fasilitas ini bersifat sangat privat dan hanya dapat dipergunakan oleh orang yang berkepentingan langsung dengan fasilitas tersebut (seperti *guest room*).
4. *Service*, merupakan fasilitas pendukung dari seluruh fasilitas dan pelayanan di kawasan hotel *resort* ini.

IV. PROGRAM PERANCANGAN

Pada program perancangan ini, data dan permasalahan yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Hasilnya sebagai berikut:

A. Latar Belakang Perancangan

Perancangan ini berlokasi di Pulau Kaniungan, Kecamatan Biduk-Biduk tepatnya di Pesisir Selatan Berau dimana pulau ini masih cukup baru sehingga melalui perancangan ini bertujuan untuk mengangkat potensi wisata alam yang ada di pulau tersebut dengan memberikan karakteristik atau ciri khas dengan penerapan budaya lokal Kalimantan. Lokasi dipilih karena pulau ini memiliki keindahan yang masih sangat alami dengan keadaan penduduk yang masih sedikit sehingga dapat memberikan ketenangan dan kenyamanan bagi pengunjung yang berwisata di lokasi tersebut.



Gambar 2. Pulau Kaniungan

(Sumber : <https://www.google.com/maps/place/Kaniungan-besar+Island>)

B. Ruang Lingkup Perancangan

Objek perancangan ini berupa area *resort* hotel dengan luasan sekitar 1750 m². Adapun fasilitas *resort* hotel yang akan dirancang dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. *Lobby*, digunakan untuk melakukan kegiatan administrasi dan transaksi penyewa kamar sekaligus tempat untuk mendapatkan informasi. Selain itu, di sekitar area ini juga terdapat *sitting area* yang dapat digunakan pengunjung untuk menunggu dan duduk.

2. *Cottage*, digunakan untuk peristirahatan bagi pengunjung yang menyewa kamar dengan luasan sekitar 35 m². Terdapat dua *type cottage* sebagai *sample* dalam perancangan ini yaitu *family room* dan *twin room* dengan standar yang sama pada tiap kamarnya.
3. *Restaurant*, digunakan untuk *breakfast* bagi pengunjung *resort* hotel dan dapat menjadi tempat makan untuk pengunjung umum.
4. *Floating café*, merupakan area *outdoor* yang *open place* dimana terdapat kolam yang dilengkapi dengan beberapa tanaman hijau sehingga pengunjung dapat makan sekaligus menikmati keindahan alam.
5. Area panggung, digunakan untuk menghibur pengunjung yang datang dengan musik dan lagu.
6. *Shop*, pada area ini terdapat tiga jenis toko seperti peminjaman alat *diving* bagi para pengunjung yang ingin berenang di pantai dan jasa travel bagi pengunjung yang ingin melanjutkan perjalanan wisatanya di Biduk-Biduk, toko souvenir sebagai tempat oleh-oleh dan toko *mini market* yang menyediakan kebutuhan sehari-hari.
7. Dapur, merupakan tempat untuk memasak dan menyediakan makanan bagi para pengunjung *resort*.
8. Toilet bagi pengunjung.
9. Musholla, merupakan tempat untuk ibadah.
10. Ruang *storage*, digunakan untuk menyimpan persediaan atau peralatan kebutuhan *resort*.
11. Ruang *staff*, area ini merupakan tempat kerja para *staff*.

C. Analisis Bangunan

Salah satu objek penginapan yang diambil bernama Panorama Kaniungan *resort* yang terletak cukup strategis dan berada di kawasan tidak padat penduduk yang dikelilingi oleh pohon kelapa yang rindang sehingga lokasi ini sangat strategis karena suasana sekitar yang dapat membuat rileks dan tenang. Selain itu, bangunan ini menghadap arah barat laut dimana bangunan juga menghadap ke arah pantai sehingga bangunan mendapatkan *view* atau pemandangan langsung dari pantai.

Barat Laut : Pantai dan laut

Timur Laut : Kawasan rumah warga

Barat Daya : Tanah kosong dengan pohon kelapa

Tenggara : Tanah kosong dengan sedikit pohon



Gambar 3. Kiri(a), kanan(b), belakang(c), depan(d) kiri ke tengah (Foto: Dokumentasi penulis, 2019)

Bentuk bangunan geometris dan simetris, dengan bentuk dasar berupa persegi panjang. Bangunan ini menggunakan konstruksi kayu dengan pondasi kayu ulin sedangkan pada toilet menggunakan konstruksi beton. *Façade* bangunan hampir memiliki banyak bukaan jendela untuk pengcahayaan dan penghawaan alami dan dekat dengan alam sehingga pengunjung yang menginap dapat langsung menikmati dan berinteraksi langsung dengan alam.

Kelebihan objek perancangan antara lain lokasi bangunan yang dekat dengan pantai dan berada di sebuah pulau yang jauh dari keramaian kota dengan kawasan yang tidak padat

penduduk sehingga suasananya tenang dan sangat cocok sebagai tempat untuk beristirahat sedangkan kekurangannya antara lain lokasi yang berada di pulau sehingga harus menggunakan kapal untuk menyeberang yang terkadang memiliki faktor cuaca dan arus gelombang yang cukup besar membuat beberapa waktu tertentu menjadi penghalang untuk menyeberang ke pulau.

Bagian interiornya tidak terlalu banyak kolom dan bentuk denah yang sederhana dengan menggunakan desain lokal yang dapat dilihat dari penggunaan material dominan kayu dan warna hangat dan natural.

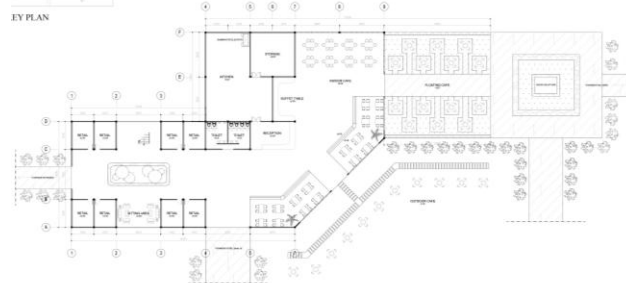


Gambar 4 *Main entrance* (Foto: Dokumentasi penulis, 2019)

Resort ini berdiri sejak tahun 2017 dengan desain yang sangat sederhana dengan luas bangunan sekitar 300 m². Karena penginapan yang kecil, *resort* ini hanya memiliki 3 karyawan dengan pekerjaan rangkap. Sedangkan untuk data pengunjung ketika hari raya dan tahun baru biasanya perhari mencapai 30 orang pengunjung. Cara pemesanan *resort* ini dapat melalui media sosial *instagram* atau menggunakan telpon dan beberapa ada pengunjung yang langsung datang ke lokasi *resort* atau melalui mobil *travel*.

D. Layout Resort

Perancangan ini menggunakan *site* Dicky Lienardo skripsi mahasiswa tugas akhir tahun 2015 program studi Arsitektur Universitas Kristen Petra Surabaya berjudul Perancangan Hotel *Resort* di Pantai Manggar Balikpapan. *Site* ini dipilih karena lokasi yang strategis dan berlokasi di Kalimantan Timur, serta dekat dengan pantai sehingga sesuai untuk objek perancangan. Potensi *site* dimanfaatkan untuk pengaturan sirkulasi dan *landscape* agar para pengunjung dapat menikmati nuansa alam [3].



Gambar 5. Denah *entrance* dan *café* (Sumber : Lie, Lienardo, 2015: 27)

Ruang-ruang yang dirancang adalah bagian utama bangunan dimana ruang-ruang tersebut memiliki ketentuan yang sesuai dengan objek yang akan dirancang. Salah satunya adalah luas ruang dalam bangunan yang sesuai dengan syarat dan bentuk layout yang memungkinkan untuk dirancang. Denah ini kemudian diolah dan dianalisis sesuai dengan lokasi geografis yang akan dirancang yakni di Pulau Kaniungan

sehingga dapat menyesuaikan dengan keadaan alam lingkungannya.

V. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep

Alam yang bersifat abstrak dan bebas di implementasikan ke dalam desain, menjadi lebih *simple* dengan bentuk geometris namun bersifat dinamis karena alam tidak kaku dan terus berkembang atau bergerak sehingga diperoleh konsep bentuk sebagai berikut:

1. Bentuk geometris implementasi bentuk abstrak alam yang dibuat lebih *simple* ke dalam desain.
2. Dinamis, karena alam selalu berkembang dan bergerak (elemen interior dan *furniture*)

Perpaduan alam dan nilai lokal membentuk konsep “Pesona Wisata Bahari Borneo”, dimana pesona wisata bahari mencerminkan keindahan alam itu sendiri yang berada di Borneo. Hal ini dapat diaplikasikan melalui bentuk geometri sederhana dengan pola saling bersinggungan dan menempel yang dapat memberikan nuansa khas pada ruang dengan pola yang terus berulang serta permainan warna-warna natural yang dapat memberikan kesan acak namun tertata dengan baik yang dikombinasikan dengan bentuk ornamen motif bunga pakis khas Borneo dimana ornamen ini memiliki makna keabadian hidup sehingga diharapkan keindahan alam yang ada di pulau ini tetap lestari dan terjaga kealamiannya agar dapat dinikmati oleh masyarakat. Ornamen ini dapat diaplikasikan melalui elemen pengisi ruang pada bagian plafon dan lantai agar menjadi *vocal point* dalam ruangan terutama pada area *lobby*. Selain itu, melalui dinding partisi dan ukiran pada furnitur sebagai elemen pembentuk ruang.

B. Aplikasi

1. Bentuk

Bentuk utama yang digunakan adalah bentuk geometris yang terinspirasi dari alam yang bersifat abstrak dan bebas, di implementasikan ke dalam desain menjadi lebih *simple* dengan bentuk yang sederhana namun dinamis karena alam sendiri tidak kaku dan terus berkembang atau bergerak pada beberapa elemen pengisi dan pembentuk ruang yang ada.

2. Warna

Warna dominan yang digunakan adalah warna-warna hangat dan natural yang merepresentasikan alam itu sendiri sehingga dapat memberikan kesan kepada pengunjung agar merasakan suasana yang nyaman dan dekat dengan alam. Warna yang digunakan seperti warna hitam, putih, coklat, hijau dan abu.



Gambar 6. Skema Warna (Gambar: Penulis, 2019)

3. Material

Material yang digunakan adalah kayu, vynil, rotan, kaca,

multipleks, dan stainless steel. Material yang digunakan sebagian besar merupakan material lokal sehingga dapat memberikan kesan lokalitas pada ruang. Seperti kayu ulin sebagai pondasi, kayu meranti dan rotan pada *furniture*

4. Dekoratif

Elemen dekoratif diterapkan pada area lantai, dinding, dan plafon. Elemen yang digunakan adalah ornamen-ornamen khas Kalimantan dengan bentuk bunga pakis yang melambangkan keabadian hidup yang terinspirasi dari bentuk Pakis (*Polystichum setiferum*). Bentuk motif ini berkeluk-keluk atau meliuk-liuk seperti halnya tumbuhan Pakis [1].



Gambar 7. Motif Pakis (Sumber : Leonaldy, Ismunandar dan Imma Fretisari, 2015: 5)

Selain itu, menggunakan elemen dekoratif ciri khas dari Berau itu sendiri yaitu penyu dimana hewan ini menjadi ikon kota Berau yang merupakan surga bagi penyu hijau

C. Karakter, Gaya dan Suasana Ruang

Pada perancangan interior *resort* hotel ini menerapkan konsep alam natural dan juga menerapkan nilai budaya lokal Kalimantan agar dapat menampilkan identitas atau karakter ciri khas pada interior *resort* sekaligus tidak meninggalkan nilai budaya lokal yang ada di Kalimantan.

Aplikasi dalam ruang interiornya dapat melalui pembentukan suasana dan karakter pada interior *resort* melalui penggunaan bentuk-bentuk geometris yang bersifat dinamis dan penggunaan material lokal seperti kayu dan rotan serta pengaplikasian warna-warna natural dengan organisasi ruang *open place* sehingga dapat memberikan kesan *homey* dan nyaman kepada wisatawan yang berkunjung.

D. Sistem Interior

1. Penghawaan

Sistem penghawaan yang diterapkan adalah penghawaan alami yang berasal dari bukaan jendela dengan material kaca, ventilasi dan area *outdoor* serta penghawaan buatan berupa kipas angin dan AC pada area *lobby* dan *cottage*.

2. Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang diterapkan adalah pencahayaan alami yang berasal dari bukaan jendela (*open place*) dengan material kaca dan pencahayaan buatan berupa *downlight*, *hanging lamp*, *LED strip warm light* pada beberapa perabot sehingga memberikan efek dramatis pada ruangan serta *wall lamp* pada beberapa area tertentu.

3. Akustik

Pada perancangan ini sistem akustik hanya dimaksimalkan melalui penggunaan material yang dapat mengurangi suara, seperti material karpet atau kayu.

4. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi yang digunakan adalah *intercom* sehingga masing-masing karyawan dapat memiliki koordinasi yang baik dengan sesama ketika melaksanakan pekerjaan.

5. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran menggunakan *hydrant* dan *apar* yang dipasang di semua area *resort* yang memiliki kemungkinan rawan kebakaran. Selain itu, terdapat *emergency exit* dengan *signage* yang jelas.

6. Sistem Keamanan

Sistem keamanan menggunakan CCTV yang dipasang pada setiap sudut ruang *resort* kecuali pada area *cottage* (kamar pengunjung) sehingga privasi pengunjung *resort* dapat terjaga dan tidak membuat pengunjung merasa terlalu diawasi. Selain itu, menggunakan sistem kunci pada pintu *cottage* maupun pintu utama *resort*.

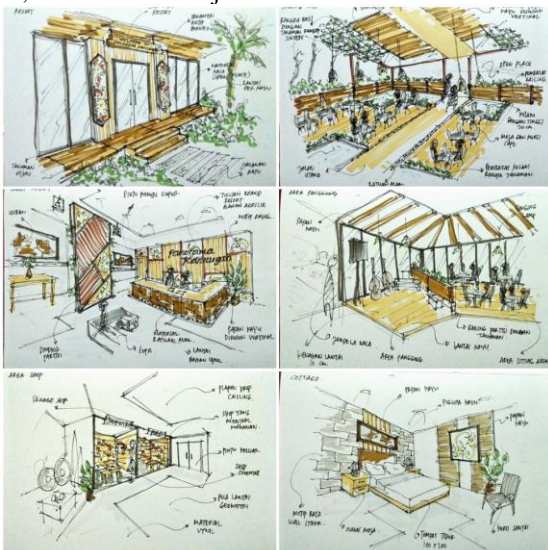
E. Transformasi Desain

Transformasi desain dari konsep “Pesona Wisata Bahari Borneo” dapat dilihat dari bentuk geometris pada pola lantai atau plafon dimana desain lantai dibuat dengan bentuk dasar persegi yang ditata sedemikian rupa agar menjadi *unity* dengan tetap memperhatikan *zoning* dan *grouping* yang telah dibuat. (Lihat gambar 8)



Gambar 8 Transformasi layout *resort* (Foto: Dokumentasi penulis, 2019)

Berikut merupakan sketsa perspektif (Lihat gambar 9) pada ruang layout yang telah dirancang dimana banyak menggunakan material kayu terutama pada bagian lantai dan plafon serta material *clear glass* pada bukaan jendela agar ruangan lebih terbuka (*open place*). Pada area panggung dan toko terdapat kenaikan *leveling* pada lantai dengan material karpet warna coklat agar dapat meredam suara. Selain itu, banyak menggunakan ornamen motif bunga pakis khas Borneo dan warna-warna natural dan hangat seperti coklat muda, coklat tua dan hijau.



Gambar 9 Sketsa alternatif (Foto: Dokumentasi penulis, 2019)

VI. HASIL PERANCANGAN

Sketsa alternatif layout *resort* maupun perspektif yang telah dibuat kemudian diolah lagi berdasarkan kritik dan saran dari evaluasi sehingga diperoleh hasil perancangan sebagai berikut:

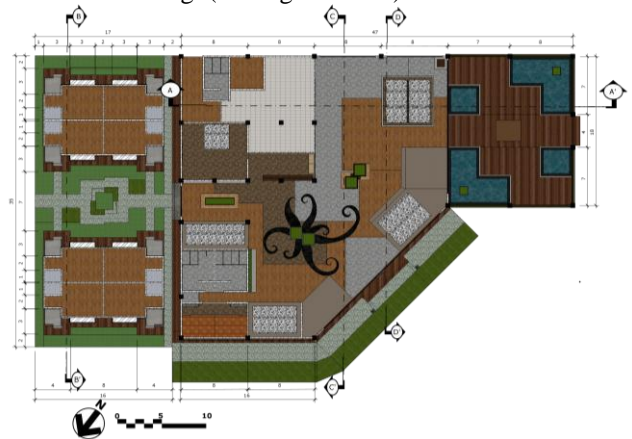
A. *Layout* dan Pola Lantai



Gambar 10. *Layout* (Gambar: Penulis, 2019)

Bentuk *layout* menggunakan bentuk geometris yang terinspirasi dari alam yang bersifat abstrak dimana bentuk abstrak ini kemudian diimplementasikan ke dalam desain menjadi lebih *simple* dengan bentuk yang sederhana yakni geometris namun juga bersifat dinamis karena alam sendiri selalu berkembang. Terdapat tiga klasifikasi ruang pada *resort* yaitu fasilitas utama berupa *lobby*, *cottage*, *restaurant* dan *floating café*. Kemudian ada fasilitas penunjang seperti *sitting area*, *shop*, dapur, *buffet table*, toilet dan mushola serta ada fasilitas tambahan berupa ruang *storage*, ruang *staff* dan area panggung sebagai hiburan dalam ruang. Organisasi ruang pada perancangan *resort* ini adalah *open place* dimana antar ruang saling terbuka namun tetap memiliki batasan masing-masing.

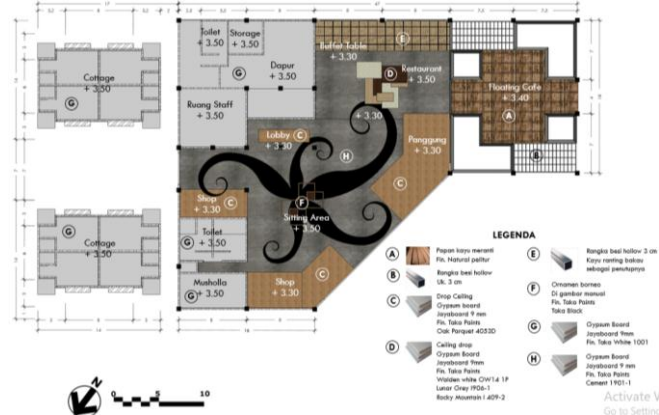
Pada pola lantai yang diterapkan menggunakan bentuk-bentuk geometris agar selaras dengan inspirasi konsep. Material utama yang digunakan adalah *vinyl flooring* dengan motif kayu dan *granite* agar dapat memberikan kesan kuat sekaligus natural pada ruang. Pada *shop*, *sitting area*, *staff room* dan *cottage* digunakan karpet untuk membantu meredam suara dalam ruang. (Lihat gambar 11)



Gambar 11. Pola Lantai (Gambar: Penulis, 2019)

B. Pola Plafon

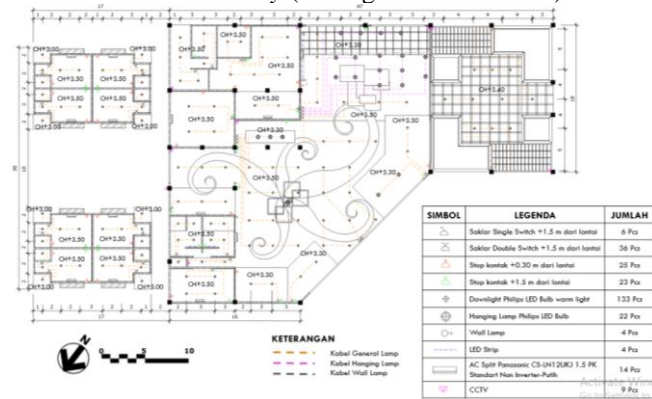
Pola plafon juga tetap menggunakan bentuk geometri yang mengikuti bentuk pola lantai dengan motif bunga pakis khas Borneo pada area tengah yaitu *sitting area* dan *lobby* agar menjadi lebih terpusat. Material utama yang digunakan adalah *gypsum board* pada hampir semua ruangan, papan kayu dan besi *hollow* pada area *outdoor* serta adanya *ceiling drop*.



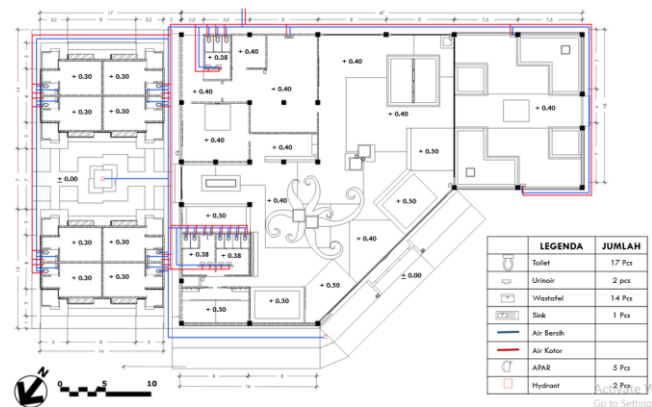
Gambar 12. Rencana pola plafon (Gambar: Penulis, 2019)

C. Mekanikal Elektrikal

Lampu yang digunakan pada *resort* adalah *downlight*, *hanging lamp* pada area *restaurant*, *lobby* dan *sitting area*. Selain itu menggunakan *LED stripe warm light* pada beberapa area elemen pembentuk dan pengisi interior sehingga dapat memberikan kesan dramatis pada ruang serta *wall lamp* pada area *restaurant* dan *lobby* (Lihat gambar 13 dan 14).



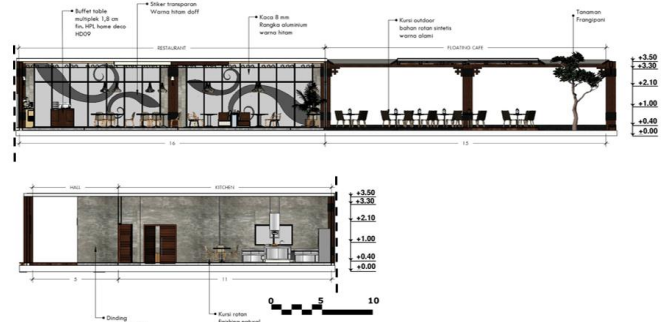
Gambar 13. Mekanikal elektrikal-titik lampu (Gambar: Penulis, 2019)



Gambar 14. Rencana air bersih dan air kotor (Gambar: Penulis, 2019)

D. Tampak Potongan

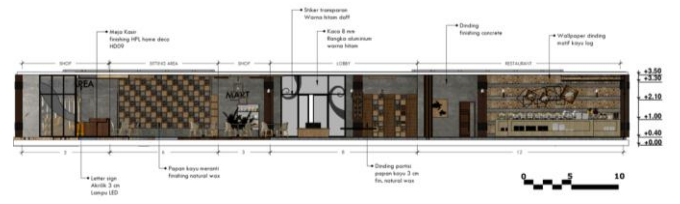
Berikut merupakan tampak potongan pada perancangan interior *resort* hotel ini dimana banyak menggunakan material *concrete* pada dinding dan ukiran ornamen motif bunga pakis pada dinding partisi.



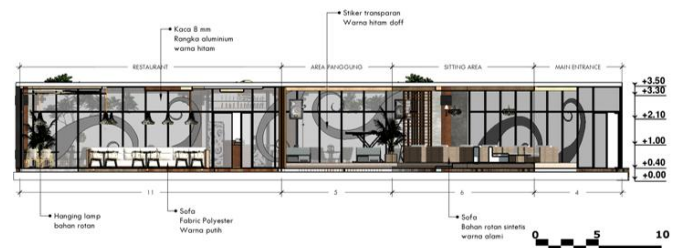
Gambar 15. Potongan A-A' (Gambar: Penulis, 2019)



Gambar 16. Potongan B-B' (Gambar: Penulis, 2019)



Gambar 17. Potongan C-C' (Gambar: Penulis, 2019)



Gambar 18. Potongan D-D' (Gambar: Penulis, 2019)

E. Main entrance

Main entrance pada area *view A* (lihat gambar 19) menggunakan panel kayu pada area dinding dengan bentuk geometris dan terdapat dinding partisi dengan *letter sign* "Panorama Kaniungan *Resort*" serta penambahan tanaman hijau pada area *outdoor*. Dimana *signage* ini berfungsi sebagai penyambut pengunjung yang datang.



Gambar 19. View A Main Entrance (Gambar: Penulis, 2019)

Pada area view B adanya penambahan kanopi dan panel kayu bentuk geometris pada kedua sisi *main entrance* serta letter sign “welcome”(Lihat gambar 20).



Gambar 20. View B Main Entrance (Gambar: Penulis, 2019)

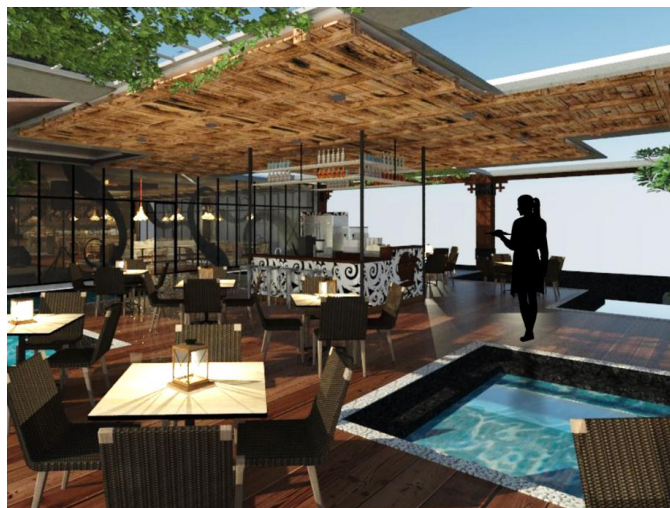
Resort ini memiliki empat pintu masuk, yakni tiga pintu masuk untuk alur sirkulasi pengunjung dan satu alur sirkulasi untuk karyawan. Pertama, berada di area *floating café* sehingga pengunjung luar tetap dapat membeli tanpa harus melewati *lobby*. Kedua, pintu masuk utama bangunan di area *lobby* bagi mereka yang ingin *check in* atau *check out* dan yang ketiga berada di area *cottage* sehingga pengunjung tidak perlu berjalan jauh untuk masuk ke *resort*. Selain itu, satu alur sirkulasi khusus untuk karyawan yang berada di belakang bangunan dekat dengan dapur dan area storage sehingga tidak mengganggu sirkulasi antara pengunjung dan karyawan.

F. Area *floating café*

Area *floating café* merupakan tempat makan *outdoor* dan *open plan*, dimana pengunjung dapat makan sambil menikmati keindahan alam yang ada di luar. Pengunjung juga akan di sambut sebuah *mini bar* yang berada di tengah ruang yang menjual minuman-minuman ataupun makanan-makanan ringan ketika memasuki area ini. Pada area sisi kanan dan kiri tempat makan terdapat kolam dengan tanaman *frangipani* ditengahnya sehingga dapat memberikan suasana tenang dan lebih dekat dengan alam.

Gambar 21. *Floating Café* (1) (Gambar: Penulis, 2019)

Floating café didesain menggunakan material lokal yang di-*finishing* natural, seperti kayu meranti pada plafon sebagai aksen ruang dan kayu bengkirai khas Kalimantan pada lantai karena kayu ini memiliki durabilitas tinggi sehingga cocok untuk area eksterior bangunan. Selain itu, warna yang digunakan adalah warna-warna hangat dan menggunakan tanaman rambat pada plafon agar memberi kesan alami dan natural pada ruang.

Gambar 22. *Floating Café* (2) (Gambar: Penulis, 2019)

G. Restaurant

Setelah melewati *floating café*, pengunjung akan memasuki area *restaurant* yang berada di dalam bangunan dimana area ini digunakan pengunjung untuk makan. Makanan yang disediakan lebih berat dan tersedia *buffet table* sehingga pengunjung dapat mengambil sendiri makanannya (*self service*). Area ini dirancang dengan konsep *open plan*, dimana banyak menggunakan bukaan jendela dengan material *clear glass* yang dihiasi dengan stiker transparan yang mengambil bentuk motif bunga pakis Borneo. *Open plan* ini berfungsi agar ruangan tidak terkesan tertutup dan lebih terbuka sehingga dekat dengan alam. (Lihat gambar 23)



Gambar 23. Restaurant (1) (Gambar: Penulis, 2019)

Aplikasi bentuk geometri dapat dilihat melalui elemen pembentuk ruang yang menggunakan bentuk persegi, seperti *drop ceiling* pada plafon yang menggunakan material *multiplex* dengan finishing cat *duco*. Selain itu, elemen pengisi ruang menggunakan *furniture* sederhana dengan warna-warna natural. Aplikasi ornamen motif bunga pakis khas Borneo juga diaplikasikan pada lantai *restaurant* berupa karpet yang berfungsi meredam suara.



Gambar 24. Restaurant (2) (Gambar: Penulis, 2019)

Area *restaurant* ini tidak hanya tempat makan saja, tetapi terdapat area panggung yang merupakan tempat hiburan musik atau *band* sehingga pengunjung dapat menikmati musik sambil makan. Area panggung ini juga dekat dengan area *lobby resort* sehingga tidak hanya pengunjung yang ada di area *restaurant* yang dapat menikmati hiburan tetapi area *lobby* juga dapat menikmati hiburan yang sama.



Gambar 25. Restaurant (3) (Gambar: Penulis, 2019)

H. Lobby dan *shop*

Ketika memasuki pintu masuk utama, pengunjung akan di sambut oleh area *lobby* yang merupakan tempat melakukan administrasi *check in* dan *check out*. Pada area depan *lobby* terdapat *sitting area*, sebagai tempat pengunjung untuk menunggu atau beristirahat. Selain itu, terdapat *shop* sehingga pengunjung tidak hanya sekedar duduk menunggu tetapi dapat menikmati *shop* yang ada sekaligus menarik minat untuk membeli.



Gambar 26. Lobby dan shop (1) (Gambar: Penulis, 2019)

Terdapat tiga jenis *shop* di area ini, yaitu area yang menjual alat peminjaman alat *diving* bagi pengunjung yang ingin berenang atau menyelam menikmati keindahan alam bawah laut di pulau ini dan jasa *travel* untuk para pengunjung yang mau melanjutkan perjalanan wisatanya di Biduk-Biduk. Area yang menjual *souvenir* khas Kalimantan seperti tas, pernak pernik, baju dan lain-lain serta area *mini market* yang menjual kebutuhan untuk pengunjung seperti makanan atau kebutuhan lainnya. (Lihat gambar 27)



Gambar 27. Lobby dan Shop (2) (Gambar: Penulis, 2019)

Lobby didesain dengan material dan warna-warna hangat yang natural seperti penggunaan kayu dan rotan pada elemen pembentuk dan pengisi ruang. Di area lobby ini juga terdapat signage “Panorama Kaniungan” yang merupakan brand dari resort ini. Area ini juga menggunakan ornamen motif bunga pakis khas Borneo pada elemen pembentuk ruangnya seperti pada plafon dan lantai pada sitting area. Hal ini dapat menjadi vocal point dalam ruang dan sekaligus dapat membuat kesan ruang menjadi lebih dinamis dan terpusat ke tengah.

Pada area ini juga terhubung dengan toilet dan sekaligus berdekatan dengan musholla sehingga dapat menyediakan fasilitas bagi mereka yang ingin menunaikan ibadah.



Gambar 28. Lobby dan Shop (3) (Gambar: Penulis, 2019)

I. Cottage

Cottage merupakan hunian dari resort yang menjadi tempat para pengunjung untuk beristirahat. Bangunan ini terpisah dari bangunan utama agar lebih privasi dan tidak terganggu dengan aktifitas yang ada di bangunan utama. Pada area luar cottage terdapat taman yang ditumbuhi beberapa tanaman hijau dan pohon kelapa agar memberikan kesan segar dan view dari dalam cottage.

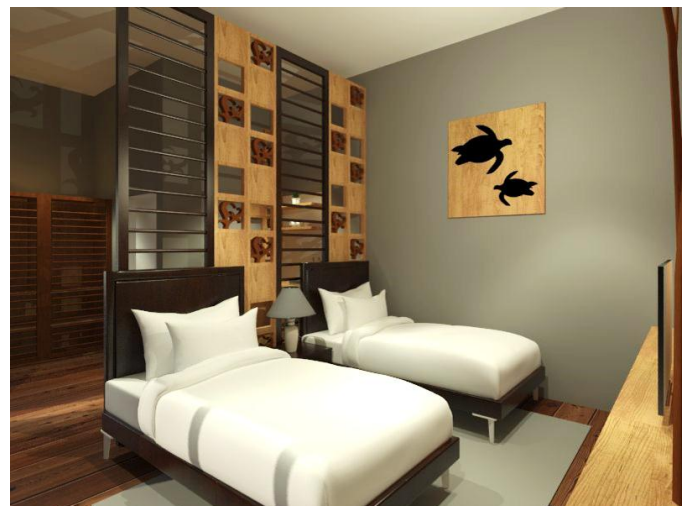


Gambar 29. Cottage Family Room (Gambar: Penulis, 2019)

Konsep ruang yang ditampilkan cukup sederhana dan banyak menggunakan warna-warna hangat dan material kayu. Area ini menggunakan ornamen motif bunga pakis khas Borneo, seperti pada karpet yang terletak dekat tempat tidur dan dinding partisi berupa ukiran yang terbuat dari material kayu solid. Selain itu, material lantai yang digunakan adalah vinyl flooring motif kayu.

Pada perspektif cottage ini merupakan beberapa sample yang ada di resort ini yaitu family room dengan queen size bed yang lebih di peruntukan untuk keluarga (Lihat gambar 29) dan pasangan serta ada juga twin room dengan single size bed dengan dua tempat tidur pada satu kamar yang lebih di peruntukan bagi backpacker atau traveler (Lihat gambar 30).

Cottage yang ada di resort ini dilengkapi dengan beberapa fasilitas seperti AC, toilet dalam, TV, mini pantry dan tentunya view yang indah dengan harga yang terjangkau.



Gambar 30. Cottage Twin Room (Gambar: Penulis, 2019)

VII. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Indonesia memiliki wisata alam yang sangat luar biasa yang salah satunya dapat kita temukan di Berau, Kalimantan Timur tepatnya di Pulau Kaniungan, Kecamatan Biduk-Biduk. Penginapan yang berada di pulau ini masih cukup sedikit sehingga dengan perancangan interior *resort* hotel ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan dan menarik minat para wisatawan untuk berkunjung. Pengolahan organisasi ruang yang baik dimana sirkulasi masuk dan keluar wisatawan dan karyawan dibuat terpisah agar tidak mengganggu fungsi alur sirkulasi *resort* hotel sehingga wisatawan dan karyawan tetap merasa nyaman dan tidak terganggu. Suasana dan karakter pada ruang *resort* hotel juga dapat dirasakan melalui penggunaan material lokal dan pengaplikasian warna-warna natural sehingga dapat memberikan kesan *homey* dan nyaman kepada wisatawan yang berkunjung. Desain pada *resort* hotel menerapkan konsep alam berdasarkan geografis lingkungan yang ada di sekitar pulau dengan mengaplikasikan ornamen motif bunga pakis khas Borneo yang memiliki arti keabadian sehingga diharapkan keindahan alam yang ada di pulau ini tetap terjaga dan lestari sehingga dapat dinikmati secara terus menerus. Selain itu, perancangan ini juga menggunakan material lokal seperti kayu meranti khas Kalimantan dan rotan serta pengaplikasian warna natural sehingga dapat menampilkan identitas atau karakter ciri khas pada *resort* hotel.

B. Saran

Dengan adanya perancangan interior ini, diharapkan dapat menarik minat para wisatawan untuk berkunjung ke Pulau Kaniungan dan dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan fasilitas bagi para wisatawan yang berkunjung sehingga dapat meningkatkan bidang pariwisata di Berau dan juga memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan potensi wisata di Pulau Kaniungan, Kecamatan Biduk-Biduk. Selain itu, perlu adanya kerja sama dengan arsitektur dan teknik sipil agar dapat membentuk *view* yang bagus pada *resort* sehingga dapat menjual *site*, area souvenir juga lebih baik di letakkan pada area yang lebih terbuka dan dapat dilihat dari luar sehingga tidak hanya tertutup di dalam ruang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Hokryanto selaku pemilik *resort* Panorama Kaniungan dan sebagai narasumber primer untuk perancangan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn.,M.Ds dan David Tan Kayogi, S.T., HDII selaku pembimbing 1 dan 2.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Leonaldy, Ismunandar dan Imma Fretisari. "Motif Dayak". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran vol: 4 no.9 (2015): p.5-6.
- [2] "Libur Panjang, Kunjungan Wisatawan Meningkat." *Prokal.co*. 2016. PT Duta Prokal Multimedia. 11 Jan. 2019 <<http://berau.prokal.co/read/news/49093-libur-panjang-kunjungan-wisatawan-meningkat.html>>.
- [3] Lie, Dicky Lienardo. *Hotel Resort di Pantai Manggar Balikpapan*. Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2015.
- [4] Purnamasari, Tobing Dewi. *Perancangan Buku Wisata alam Daerah Biduk-Biduk di Kabupaten Berau Kalimantan Timur*. Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2015.
- [5] Puspita, Yanti. "Perencanaan Hotel Resort di Kawasan Teluk Kendari", 2008. elib.unikom.ac.id.
- [6] Sri Kurniasih S.T. "Prinsip Hotel Resort." 2009.