

# Re-Desain Ruang Serbaguna dan Restoran Hotel Santika Icon di Gresik

Madeleine Christie Liady, Hedy C. Indrani. dan Poppy F. Nilasari

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: maddie97christie8@gmail.com; cornelli@petra.ac.id; popie@petra.ac.id

*Abstrak*— Kota Gresik adalah salah satu kota yang memiliki banyak budaya setempat tetapi dengan berjalannya waktu budaya- budaya tersebut mulai hilang hingga generasi sekarang tidak mengenali budaya Gresik, pengunjung maupun masyarakat Gresik itu sendiri. Hotel adalah salah satu bangunan komersial yang sedang berkembang pesat pada jaman ini. Pada tahun 2019 ini, group property Icon Land membangun beberapa bangunan komersial, salah satunya adalah sebuah hotel. Bangunan komersial adalah salah tempat yang sangat bagus untuk memperkenalkan suatu hal yang baru kepada pengunjung. Dengan melihat permasalahan yang ada di Gresik dan potensi yang ada pada bangunan komersial, penulis ingin mendesain interior Ruang Serbaguna dan Restoran dengan konsep kota setempat, yaitu kota Gresik. Belum pernah ada hotel dengan konsep interior dengan budaya kota setempat.

Desain ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya Kota Gresik kepada masyarakat setempat maupun masyarakat kota lain. Budaya yang diambil akan diaplikasikan kedalam desain dari elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang pada Ruang Serbaguna dan Restoran Hotel Santika.

**Kata Kunci**— Budaya Gresik, Hotel, Ruang Serbaguna, Restoran

*Abstrac*—*The city of Gresik is one of the cities that has many local cultures but as time goes by these cultures have begun to disappear until the present generation does not recognize the Gresik culture, visitors and the people of Gresik itself. The hotel is one of the fastest growing commercial buildings in this era. In 2019, the Icon Land property group built several commercial buildings, one of which was a hotel. Commercial buildings are a very good place to introduce new things to visitors. By looking at the problems that exist in Gresik and the potential that exists in commercial buildings, the authors want to design the interior of the Multipurpose Room and hotel restaurant with the concept of a local city, namely the city of Gresik. There has never been a hotel with an interior concept with the culture of the local city. This design aims to introduce the culture of Gresik City to the local community and other urban communities. The culture taken will be applied to the design of the space-forming elements and spatial elements in the Multipurpose Room and hotel restaurant.*

**Keyword**— Gresik's Culture, Hotel, Multipurpose Room, Restaurant

## I. PENDAHULUAN

Beberapa tahun terakhir ini pemerintah Kabupaten Gresik ingin memperkenalkan kepada masyarakat luar bahwa kota Gresik bukan hanya sekedar kota industri tetapi sudah menjadi kota wisata. Salah satu cara untuk memperlihatkan kota ini sebagai kota wisata adalah dengan adanya bangunan komersial dan juga tempat-tempat wisata. Dimana terdapat banyak budaya gresik yang dapat digali dan ditunjukkan kepada pengunjung Kota Gresik.

Bangunan komersial adalah salah satu bangunan yang banyak ditemukan di kota-kota besar maupun kecil. Bangunan komersial mencakup pertokoan hingga hotel dan mall. Saat ini, bangunan komersial bukan lagi hanya untuk memenuhi dan memuaskan kebutuhan masyarakat penduduk kota setempat tetapi bangunan komersial telah menjadi salah satu cara untuk mempromosikan sebuah kota kepada kota-kota besar lainnya. Selain itu, dengan banyaknya pengunjung yang tertarik dengan bangunan komersial setempat ini dapat juga membantu perekonomian kota tersebut. Bangunan komersial menjadi salah satu hal terpenting untuk kota yang sedang berkembang. Dengan melihat bangunan komersial yang ditemukan dalam kota tersebut, pengunjung luar kota dapat melihat tipe suasana kota setempa, sehingga bangunan komersial baru dapat membantu untuk mengenalkan masyarakat budaya kota Gresik. Bagunan hotel Santika Icon di Gresik mengambil tema perancangan budaya Gresik tetapi dari desain yang ada, budaya kota Gresik masih belum terasa dan tergambarkan dalam ruangannya.

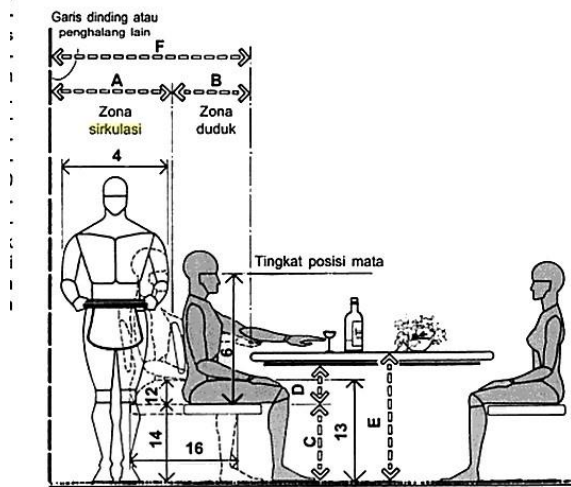
Salah satu bangunan komersial yaitu Hotel Santika Icon Gresik. Hotel bintang 4 di desain menggunakan gaya Ethnic Modern dengan pendekatan desain budaya Gresik dari festival Damar Kurung. Acara ini menceritakan semua kegiatan keseharian di kota Gresik dan juga menunjukkan beragam tradisi dan budaya dari kota Gresik. Perancangan dalam hotel Santika Icon Gresik, mengambil lantai MICE ("Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition") atau ruangan serbaguna dan lantai ADD (All Day Dining) dari hotel Santika. Ruangan ADD adalah ruangan yang sangat sering digunakan pengunjung hotel, dimana pengunjung dapat menikmati hidangan dengan bersantai. Untuk ruangan MICE atau ruangan serbaguna yang tidak hanya di desain dengan indah tetapi juga harus secara efisien.

Melihat visi pemerintah Kota Gresik, Pembangunan dan desain hotel ini bertujuan untuk mempromosikan Kabupaten Gresik ini menjadi kota wisata.

II. KAJIAN PUSTAKA

Restoran adalah suatu tempat yang indentik dengan jajaran meja yang tersusun rapi, dengan kehadiran orang, timbulnya aroma dari dapur dan pelayanan pramusaji (Sugiarto 75). Menurut Sihite (2000) restoran adalah “suatu tempat dimana seseorang yang datang menjadi tamu yang akan mendapatkan pelayanan untuk menikmati makanan, baik pagi, siang, ataupun malam sesuai dengan jam bukanya dan tamu yang menikmati hidangan itu harus membayar dengan harga yang tertera di restoran itu”.

Soekresno (2001) dalam bukunya Management Food and Beverage Service Hotel menyebutkan bahwa sirkulasi pada area makan untuk satu orang (longgar) adalah 75cm. Sirkulasi untuk dua orang atau satu troli besar adalah 90cm, sedangkan sirkulasi untuk dua orang atau satu orang ditambah satu troli adalah 105cm.



JARAK BERSIH MINIMAL DI BELAKANG SEBUAH KURSI

Gambar 1. Sirkulasi Restoran

Sumber : Peter F. Smith, 1979 (p.146)

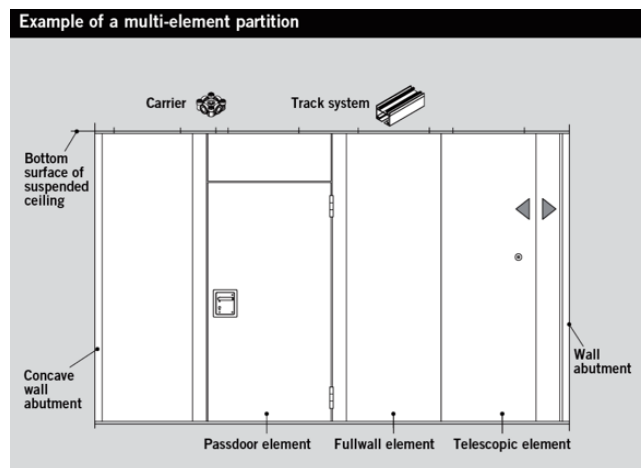
MICE adalah singkatan dari *Meeting, Incentive, Convention* dan *Exhibition*. Dalam skala besar MICE dapat diartikan sebagai industri jasa konvensi, perjalanan insentif, dan pameran yang melibatkan sekelompok orang banyak untuk membahas keperluan/kepentingan bersama.

*Meeting* adalah istilah Bahasa Inggris yang berarti rapat, pertemuan atau persidangan. Menurut Kesrul (2004:8), *meeting* adalah suatu pertemuan atau persidangan yang diselenggarakan oleh kelompok orang yang tergabung dalam asosiasi, perkumpulan atau perserikatan dengan tujuan mengembangkan profesionalisme, peningkatan sumber daya manusia, menggalang kerjasama anggota dan pengurus, menyebarkan informasi terbaru, publikasi, hubungan kemasyarakatan.

*Incentive* adalah kegiatan yang diadakan oleh sebuah perusahaan atau organisasi, memberikan apresiasi untuk para karyawan dan rekan kerja yang biasa diadakan diluar kantor atau berupa sebuah perjalanan. Menurut Undang-undang No.9 tahun 1990 yang dikutip oleh Pendit (1999:27), menjelaskan bahwa perjalanan *incentive* merupakan suatu kegiatan perjalanan yang diselenggarakan oleh suatu perusahaan untuk

para karyawan dan mitra usaha sebagai imbalan penghargaan atas prestasi mereka dalam kaitan penyelenggaraan konvensi yang membahas perkembangan kegiatan perusahaan yang bersangkutan. Menurut Kesrul (2004:18), *incentive* merupakan hadiah atau penghargaan yang diberikan oleh suatu perusahaan kepada karyawan, klien, atau konsumen. Bentuknya bisa berupa uang, paket wisata atau barang.

*Conference* atau Konferensi merupakan kegiatan rapat atau pertemuan untuk berunding atau bertukar pendapat mengenai suatu masalah yang dihadapi bersama. Menurut Pendit (1999:29), istilah *conference* diterjemahkan dengan konferensi dalam bahasa Indonesia yang mengandung pengertian sama. Dalam prakteknya, arti *meeting* sama saja dengan *conference*, maka secara teknis akronim MICE sesungguhnya adalah istilah yang memudahkan orang mengingat bahwa kegiatan-kegiatan yang dimaksud sebagai perencanaan, pelaksanaan dan penyelenggaraan sebuah *meeting, incentive, conference* dan *exhibition* hakekatnya merupakan sarana yang sekaligus adalah produk paket-paket wisata yang siap dipasarkan. Kegiatan-kegiatan ini dalam industri pariwisata dikelompokkan dalam satu kategori, yaitu MICE. Menurut Kesrul (2004 :7), *Conference* atau konferensi adalah suatu pertemuan yang diselenggarakan terutama mengenai bentuk-bentuk tata krama, adat atau kebiasaan yang berdasarkan mufakat umum, dua perjanjian antara negar-negara para penguasa pemerintahan atau perjanjian international mengenai topik tawanan perang dan sebagainya. *Exhibition* atau dengan kata lain pameran merupakan suatu kegiatan yang diadakan guna menyebarkan informasi dan promosi yang berhubungan dengan penyelenggaraan konvensi atau yang ada kaitannya dengan pariwisata.



Gambar 2. Partisi Geser

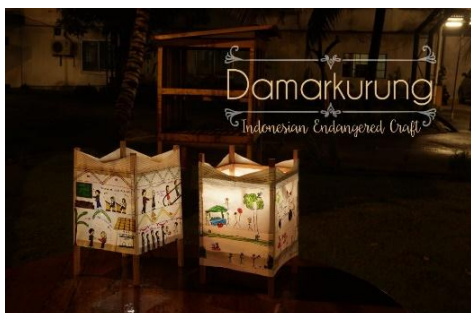
Sumber: <http://www.vanlongtech.com/newshow>

- *Fullwall element (Standard element)*: Panel partisi standard yang menjadi mayoritas di setiap sistem
- *Telescopic element*: Panel di posisi terakhir menjelang tempat parkir, terdapat segmen *telescopic* yang berfungsi untuk merapatkan partisi ke kusen (*wall abutment*) dan memberi ruang manuver awal ketika panel akan digeser

- *Passdoor element*: panel yang bisa berfungsi sebagai pintu akses sekaligus bisa digeser (*single or double leaf*)
- *Wall abutment*: Bagian ujung seperti kusen yang sedikit menonjol dari dinding (sekitar 6-8 cm)
- *Track*: Trek atau rel tempat tiap roda panel bergantung
- *Carrier*: Roda panel yang menggantung pada *track*
- *Sound Barrier*: Posisinya di atas *track* / plafon, berfungsi meredam suara yang melewati rongga di atas plafon

*Switchable Smart glass* adalah sejenis kaca khusus berteknologi tinggi yang dilaminasi dari dua potong kaca float bening atau bening dengan PVB / EVA dan Film PDLC di antaranya.

Kaca memiliki fungsi yang sama seperti Film PDLC pintar dapat beralih dari transparan ke buram secara instan. Kaca transparan saat dihidupkan dan buram saat dimatikan, transmisi dapat disesuaikan dengan regulator tegangan. Penggunaan *smart glass* dapat menghemat biaya untuk pemanasan, pendingin ruangan dan pencahayaan. Ketika buram, kristal cair atau *smart glass* elektrokromik memblokir sebagian besar UV. *smart glass* juga bisa berfungsi sebagai layar proyeksi belakang.



Gambar 3. Damar Kurung  
Sumber: <http://cartoondw.blogspot.com>

Damar kurung adalah sebuah lampion, yakni pelita yang dikurung dalam bangun berbentuk persegi empat. Tiap sisi bangun tersebut terbuat dari kertas dan rangkanya terbuat dari bambu. Sejak zaman Hindu-Budha Damar Kurung sudah dikenal masyarakat. Di setiap sisi Damar Kurung terdapat hiasan gambar yang memiliki sebuah cerita di setiap sisinya. Gambar-gambar yang ada di setiap sisi Damar Kurung menceritakan tentang kegiatan sehari-hari masyarakat Gresik, seperti pasar malam, Hari Raya Idul Fitri, kondisi pasar, dan kebudayaan masyarakat setempat. Yang menariknya lagi adalah pola menggambar pada Damar Kurung seperti bentuk relief candi dan wayang beber, dan pengadegan pada wayang kulit. Bentuk gambar manusia-manusia pada Damar Kurung juga mirip cara menggambar tokoh wayang yakni tampak samping.



Gambar 4. Pasar Bandeng  
Sumber: [www.inigresik.com](http://www.inigresik.com)

Pasar Bandeng merupakan salah satu tradisi warisan Walisongo yang hingga kini masih dilestarikan. Tradisi ini pertama kali diadakan oleh Sunan Giri untuk mengangkat perekonomian rakyat setempat. Dua dari sembilan Walisongo penyebar agama Islam yang berada di Gresik sangat berpengaruh dalam membangun tatanan budaya masyarakat Gresik. Keduanya adalah Syekh Maulana Malik Ibrahim dan Raden Paku atau Sunan Giri. Tradisi Pasar Bandeng (*prepekan cilik* dan *prepekan gede*) yang diadakan dua hari sebelum Hari Raya Lebaran atau malam 29 Ramadhan seharusnya menjadi ajang pengenalan hasil produksi masyarakat Gresik dan untuk menegaskan kembali hubungan erat antara tradisi agama dan ekonomi.



Gambar 5. Perayaan Sedekah Bumi  
Sumber : <http://plumbungan-gabus.desa.id>

Tradisi sedekah bumi merupakan salah satu bentuk ritual tradisional masyarakat di pulau Jawa yang sudah berlangsung secara turun temurun. Ritual sedekah bumi ini biasanya dilakukan oleh mereka pada masyarakat Jawa yang berpotensi sebagai petani, nelayan yang menggantungkan hidup keluarga dan sanak saudara atau sanak keluarga mereka dari mengais rejeki dari memanfaatkan kekayaan alam yang ada di bumi. Bagi masyarakat Jawa khususnya para kaum petani dan para nelayan tradisi ritual turun temurun yang di adakan setahun sekali atau tahunan semacam sedekah bumi bukan hanya merupakan sebagai rutinitas atau ritual yang sifatnya tahunan belaka. Namun, tradisi sedekah bumi mempunyai makna yang lebih dari itu, upacara tradisional sedekah bumi itu sudah menjadi salah satu bagian yang sudah menyatu dengan masyarakat yang tidak akan mampu untuk dipisahkan dari budaya Jawa yang menyiratkan simbol penjagaan terhadap kelestarian yang khas bagi masyarakat agraris maupun masyarakat nelayan khususnya yang ada di pulau Jawa.

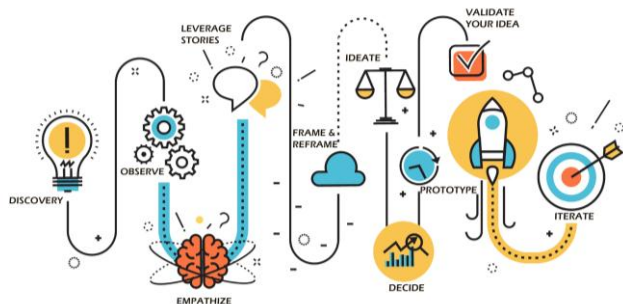


Gambar 6. Pementasan Pencak Macan  
Sumber: regional.kompas.com

Pencak macan adalah sebuah kesenian khas Gresik yang di klaim berasal dari desa Lumpur dan di ciptakan oleh kiai sindujoyo yang sekarang ini namanya diabadikan menjadi sebuah jalan di desa lumpur. Pencak macan bercerita mengenai kiai sindujoyo saat bertapa di sebuah gua yang diganggu oleh macan lorek dan macan putih, bukan itu saja, namun juga seekor kera, genderuwo dengan golok besarnya serta bujang ganong tokoh patih dalam seni reog tetapi di Pencak macan di sebut cingur dowo.

### III. METODE PERANCANGAN

Pada perancangan ini, bangunan yang akan dirancang memiliki luas bangunan  $\pm 1000\text{m}^2$ . Terdapat dua area, Ruang Serbaguna dan Restoran. Metode perancangan yang digunakan dalam proses perancangan Ruang serbaguna dan Restoran ini adalah dengan menggunakan tahap berpikir desain dengan 10 macam tahapan, yaitu:



Gambar 7. Design Thinking Proses  
Sumber: Data Pribadi

Dalam perancangan ini menggunakan 10 tahapan *desain thinking*. Prinsip ini mendorong pengguna untuk menghasilkan desain terbaik, melihat peluang desain yang dapat diterapkan untuk memperkuat konsep.

#### 1. Discovery

Pada tahapan ini akan diberikan informasi mengenai tentang beberapa fenomena terkini serta meneliti mengenai inovasi-inovasi terbaru yang dapat diterapkan maupun yang diciptakan. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memberikan pengetahuan lebih dalam mengenai latar belakang dan dapat memberi jawaban kebutuhan pengetahuan dasar yang dibutuhkan.

#### 2. Observe

Tahapan ini dapat memberi pelajaran dasar bagi perancang melalui studi literatur dan tipologi yang bersangkutan dengan acuan perancangan. Tujuan dari tahap ini

adalah untuk memperkuat penelitian dan juga dilengkapi dengan pembelajaran objek perancangan melalui Analisa data lapangan fisik dan non fisik.

#### 3. Empathize

Tahapan ini menganalisa aktivitas pengguna dan programming yang terdiri dari hubungan ruang, kebutuhan ruang, karakteristik ruang, hingga business canvas. Dari data-data tersebut dapat menghasilkan pemilihan tempat yang terbaik untuk zoning dan grouping layout.

#### 4. Leverage

Stories to Discover Insights Tahap ini menganalisa aspirasi yang ingin dicapai serta melihat peluang yang ada dari membuat bagan empathy map. Setelah semua itu, penulis membuat story board untuk memperlihatkan inovasi apa yang akan diterapkan di dalam perancangan.

#### 5. Frame and Reframe

Dalam tahapan ini akan dirinci tujuan perancangan dari data yang sudah ada dan konsep apa yang akan ingin diterapkan serta kebutuhan apa yang dibutuhkan. Setelah itu merinci value balancing dimana dapat membantu perancangan menjadi lebih maksimal dan desain yang efektif.

#### 6. Ideate

Tahap ini adalah tahapan dimana mulai brainstorming konsep perancangan yang ingin dipakai di mulai dari pemilihan konsep, sampai solusi dari permasalahan yang ada. Membuat alternatif layout dan sketsa konseptual menggambarkan ide desain yang ingin diciptakan.

#### 7. Decide

Tahapan ini adalah tahapan penentuan desain dari tahapan ideate. Dimana ide-ide akan dikembangkan lagi menjadi lebih mendukung konsep dan detail.

#### 8. Prototype

Tahapan ini konsep yang telah ditentukan akan diubah dalam bentuk model fisik maupun digital dan akan menghasilkan model digital dalam bentuk 3D Render dan gambar kerja. Bentuk fisik akan berskala 1:50.

#### 9. Validate your Idea

Tahapan dimana desain akan dievaluasi oleh beberapa orang yang ikut dalam proses maupun yang tidak. Menerima kritik dan saran sehingga dapat memperbaiki dan mengembangkan perancangan lebih baik lagi.

#### 10. Iterate

Tujuan dari tahap ini adalah menyimpulkan semua saran dan kritik agar dapat memperbaiki dan mengembangkan desain sehingga menghasilkan hasil yang lebih maksimal.

IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Lokasi perancangan

Lokasi Site

Nama Perusahaan : PT. Raya Bumi Nusantara Permai  
 Alamat : Jl. Dr. Wahidin S.H. No.788, Kembangan, Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61124  
 No Telp : (031) 3959888  
 Web : iconlandproperty.com  
 Jam kerja : 09.00 AM - 05.00 PM  
 Mix Use building termasuk : Santika Hotel Icon Gresik, Icon Mall di bagian barat Hotel, Apartment Icon Gresik di bagian utara dari Hotel dan Residential GGR pada bagian Barat dari Icon Mall



Arah hadap : Selatan

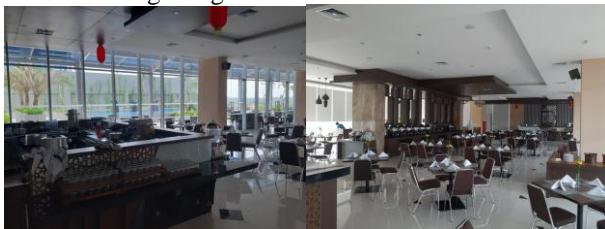
Batasan

UTARA : Jl tol Tuban - Surabaya  
 SELATAN : RSUD Ibnu Sina Gresik  
 TIMUR : Alam Bukit Raya  
 BARAT : PT. Raya BumiNusantara Permai



Gambar 4. Lokasi Hotel Santika Icon di Gresik

B. Data Eksisting Bangunan



Gambar 5. Restoran Hotel Santika

Ruangan tidak terdapat banyak sekat sehingga terkesan besar. Cahaya yang masuk juga sangat cukup dari fasad depan dan belakang gedung, Plafon memiliki beberapa *drop ceiling* tetapi masih terkesan kuno dan polos.

Karena lantai ini berada di lantai 4 sehingga terkadang suasana bisa asing dari jalan raya masih dapat masuk, ditambah banyaknya bukaan yang ada dalam ruangan. Pada sisi belakang ruang makan terdapat *poll deck area* atau kolam renang yang biasanya cukup ribut sehingga kaca pada bagian belakang bangunan menggunakan kaca yang lebih tebal untuk mengurangi polusi suara yang masuk



Gambar 6. Ruang Serbaguna Hotel Santika

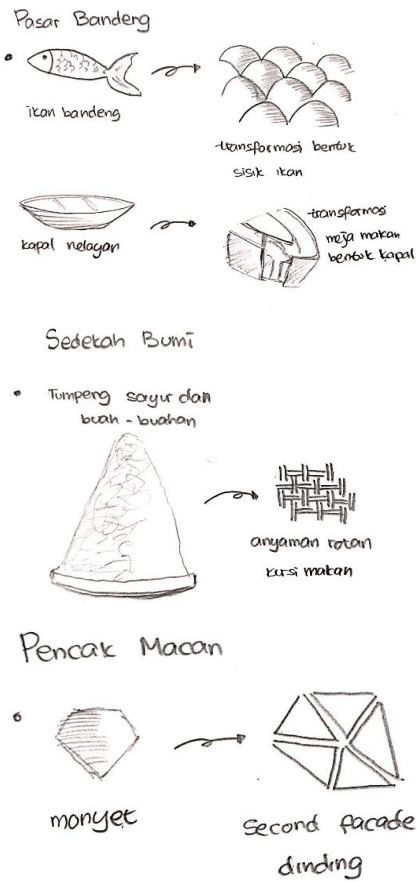
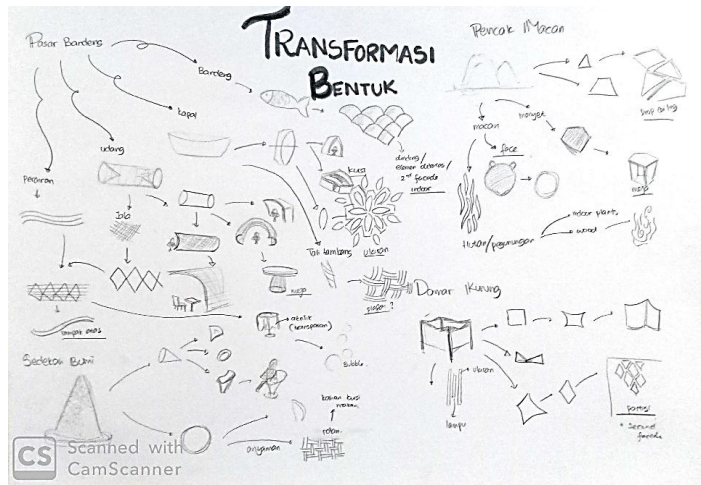
Ruangan tidak terlalu banyak sekat sehingga terkesan besar. Cahaya yang masuk juga cukup dari fasad. Plafon memiliki *drop ceiling* dengan beberapa ukuran Maroko.

Banyak pengendara yang lalu lalang karena di depan hotel terdapat parkir hotel lalu setelah itu jalan raya. Parkiran Hotel juga cukup besar sehingga akses masuk mudah. di bagian Timur dari hotel juga terdapat Jalan tol dari Surabaya - Gresik, tetapi karena lantai ini berada pada lantai 6 dan kaca bangunan menggunakan kaca *tampred glass* sehingga kebisingan lalulintas tidak terlalu mempengaruhi kegiatan di dalam bangunan

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

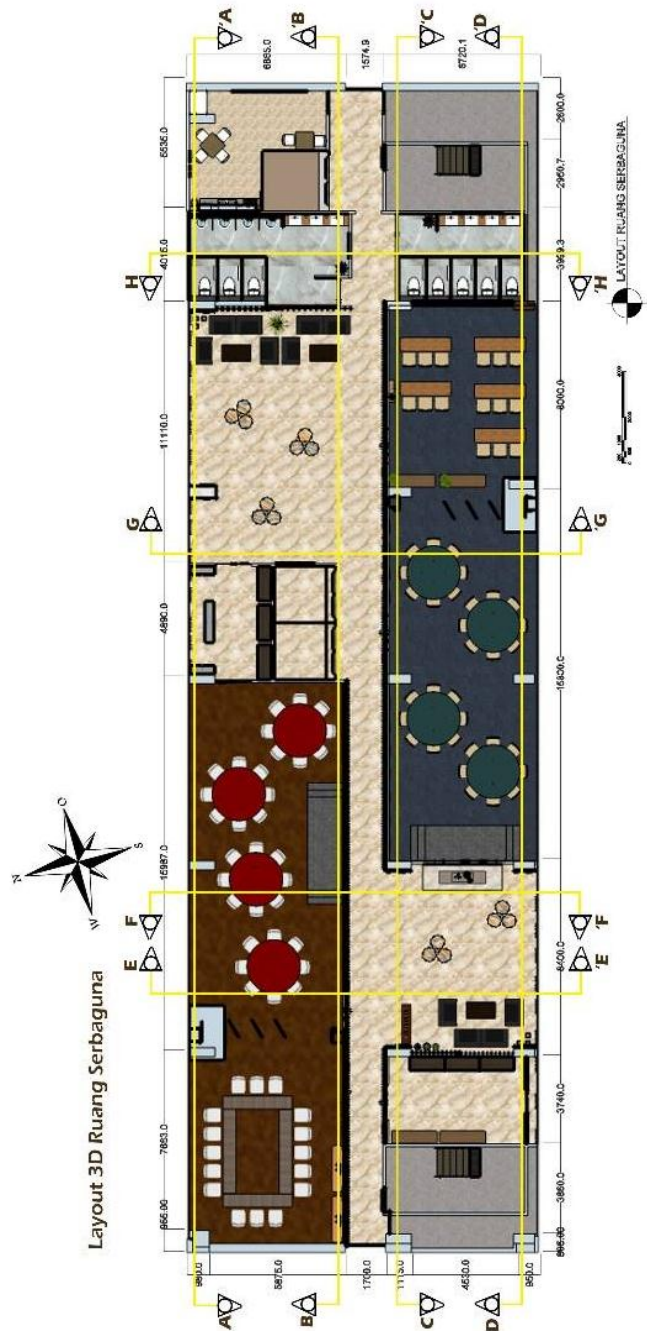
A. Konsep Perancangan

Untuk perancangan Hotel Santika Icon menggunakan konsep Damar Kurung yang terdiri dari 3 budaya yaitu; Pencak Macan, Pasar Bandeng Sedekah Bumi. Bentuk-bentuk elemen interior hingga pengisi interior terinspirasi dari keempat budaya tersebut.



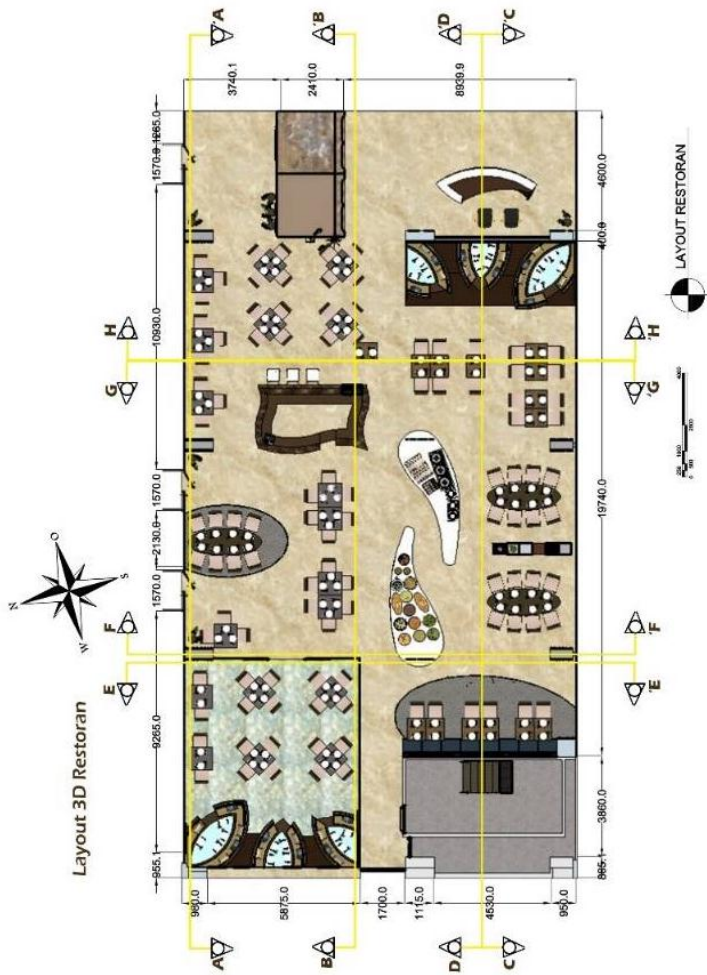
Gambar 7. Brainstorming Transsformasi Desain

B. Desain Akhir



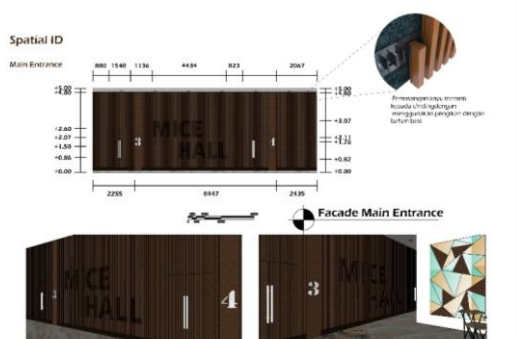
Gambar 8. Layout Ruang Serbaguna

Lantai ruang serbaguna dapat dibagi menjadi area semi public dan public. Area pre-function adalah salah satu area publik. Ruang serbaguna itu sendiri termasuk dengan ruangan semi public karena tidak semua pengunjung dapat langsung memasuki dan menggunakan ruangan tersebut.



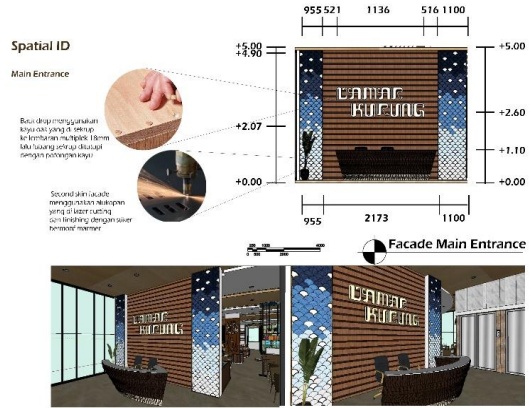
Gambar 9. Layout Restoran

Seperti ruang serbaguna, terdapat 2 area yaitu publik dan semi publik. Keseluruhan restoran termasuk area publik, dan area semi publik adalah ruang makan VIP karena hanya yang sudah mereservasi yang dapat memasuki ruangan tersebut.



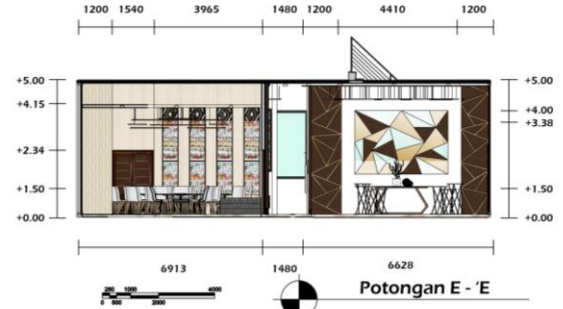
Gambar 10. Main Entrance Ruang Serbaguna

Pada bagian main entrance Restoran terdapat penambahan ain, dikarenakan desain yang sebelumnya masih belum unjukan karakteristik dari konsep yang diambil. ancangan *main entrance* Restoran mendapat penambahan 1 batik Gresik dengan gambar Damar Kurung. Main 'ance Ruang Serbaguna masih memiliki deasin yang sama erti sebelumnya.

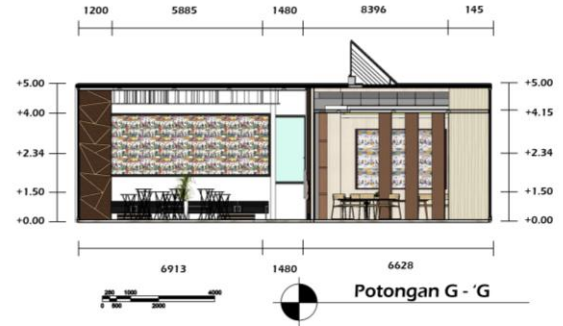


Gambar 11. Main Entrance Restoran

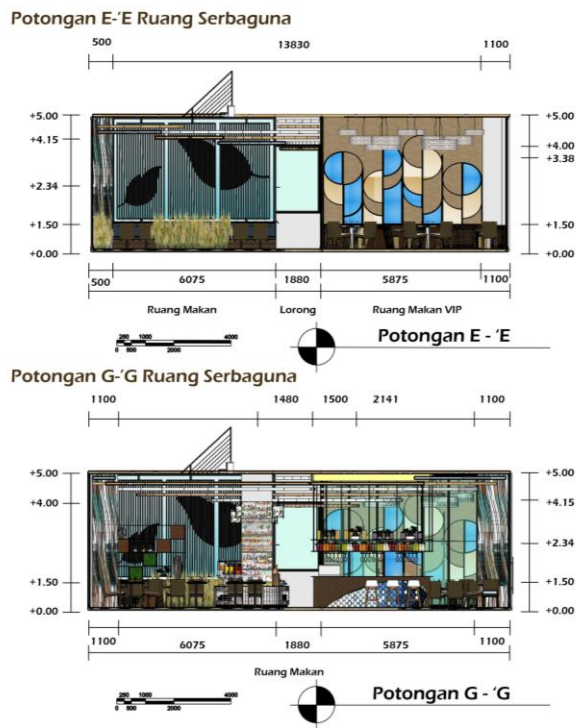
Potongan E-E Ruang Serbaguna



Potongan G-G Ruang Serbaguna



Gambar 12. Potongan Ruang Serbaguna

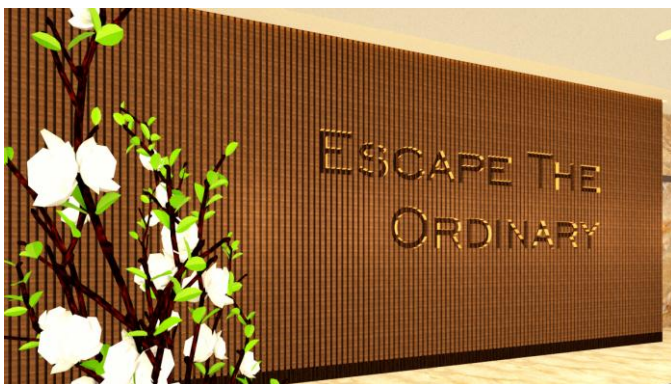


Gambar 13. Potongan Restoran



Gambar 14. Main Entrance Ruang Serbaguna

Pada gambar 14, dapat dilihat area *Main Entrance* pada saat pengunjung masuk. Desain juga menjadi sebuah signage. Desain yang digunakan cukup sederhana tetapi terlihat mewah.



Gambar 15. Lorong Sebelah Lift Masuk

Pada gambar 15, dapat dilihat sisi lain lorong lantai Serbaguna. Dinding ini menghadap *Main Entrance*. Desain yang serupa dengan *Main Entrance* memberikan kesan kesatuan pada ruangan.



Gambar 16. Area *Pre-function*

Pada gambar 16, dapat dilihat ruang tunggu pengunjung yaitu *area pre-function*. Terdapat 2 *area pre-function* yang berada di depan Ruang Serbaguna biasa dan Ruang Serbaguna VIP.



Gambar 17. Ruang Serbaguna VIP Kecil

Pada gambar 17, adalah Ruang Serbaguna VIP kecil yang berada di sebelah Barat bangunan. Ruangan ini menghadap Utara.



Gambar 18. Ruang Serbaguna VIP

Pada gambar 18, adalah Ruangan Serbaguna VIP yang berada diantara Ruang Serbaguna VIP kecil dan lift pengunjung.





Gambar 19. Ruang Serbaguna Kecil

Pada gambar 19, Ruang Serbaguna biasa kecil. Ruangan ini menghadap Selatan dan berada di antara toilet perempuan dan Ruang Serbaguna biasa.



Gambar 20. Ruang Serbaguna

Pada gambar 20, ini adalah Ruang Serbaguna biasa. Ruangan ini berada diantara *area pre- function* dan Ruang Serbaguna biasa kecil.



Gambar 21. Resepsionis Restoran

Pada gambar 21, dapat dilihat area resepsionis restoran. Area resepsionis berada persis didepan lift pengunjung. Lift pengunjung berada di posisi menghadap Selatan.



Gambar 22. Area Ruang Makan

Pada gambar 22, menunjukkan area ruang makan. Area open space sehingga pengunjung dapat melihat keseluruhan ruangan.



Gambar 23. Area Ruang Makan

Pada gambar 23, menunjukkan area ruang makan dekat tangga darurat dan ruang makan VIP. Area ini biasanya digunakan untuk sekelompok pengunjung yang datang dalam jumlah yang banyak.



Gambar 24. Meja Buffet

Pada gambar 24, menunjukkan meja *buffet* yang berada di tengah area makan. Meja ini berbentuk organik seperti amuba dengan desain batik Gresik di sekelilingnya.



Gambar 25. Area Ruang Makan VIP

Pada gambar 25, menunjukkan ruang makan VIP. Ruang ini berada di sisi sebelah Barat Laut bangunan. Area VIP ditempatkan di ujung dengan tujuan kurangnya polusi suara dalam ruang makan.



Gambar 26. Area Meja Bar

Pada gambar 26, dapat dilihat meja bar yang berada dalam ruang makan. Meja ini bersebrangan dengan meja *buffet* Meja bar menghadap lift pengunjung sehingga menjadi *focal point* sewaktu pengunjung masuk.

## VI. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Melihat banyaknya hotel yang menggunakan konsep budaya di kota besar dengan interior yang menarik, tetapi masih belum ada hotel yang menggunakan konsep wilayah setempat dengan interior yang menarik dan juga dengan desain modern. Dengan menggabungkan tradisional dan modern, desain tradisional tidak terlihat membosankan dan bagi pengunjung yang datang dari kota lain dapat mengenali budaya setempat secara visual dari perancangan interior. Proyek re-desain hotel Santika Ruang Serbaguna dan Restoran di kota Gresik merupakan perancangan dengan konsep budaya setempat yang diaplikasikan secara visual kedalam interior hotel. Konsep yang diambil adalah Damar Kurung dimana makna utama dari budaya ini adalah menceritakan kegiatan keseharian dan budaya kota Gresik dalam bentuk gambar. Gaya desain yang digunakan adalah Traditional Modern, dimana dengan menggunakan gaya ini ornament dan suasana tradisional dapat dikemas lebih menarik lagi bagi para

pengunjung pada saat ini. Bentuk hingga warna yang diambil menciptakan suasana Traditional Modern yang dapat dinikmati oleh pengunjung hotel Santika. Bentuk – bentuk unik dalam perancangan memberikan kesan menarik dan dapat dengan gampang diingat oleh pengunjung. Selain dapat memperkenalkan budaya Gresik, dengan perancangan ini juga membuat branding hotel Santika yang dibuka pada tahun 2019 ini.

### B. Saran

Sebaiknya dalam mere- desain ruang serbaguna dan restoran hotel dengan konsep budaya setempat, peneliti banyak mencari tahu tentang perancangan dengan konsep budaya dalam negeri maupun luar negeri. Dengan banyak pengetahuan tentang perancangan yang sudah ada peneliti dapat melihat apa saja kekurangan yang ada dan mencari bagaimana menyelesaikan permasalahan tersebut. Mencari ide dan informasi ketentuan dalam perancangan ruang serbaguna dan restoran sehingga dapat menghasilkan sebuah karya perancangan yang lebih baik.

Akhir kata penulis berharap agar proyek ini bermanfaat bagi masyarakat, dan dapat memotivasi desainer yang ingin merancang ruang serbaguna dan restoran kedepannya di kota Gresik maupun di kota- kota lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- [2] A.W.Marsum. (2005). Restoran dan Segalam Permasalahannya Edisi Empat. Yogyakarta: Andi.
- [3] Christiana, Aniendya. "The Representation of Javanese Women in Damar Kurung Painting Gresik." (2018).
- [4] Christianna, Aniendya. "The Role of Damar Kurung Lantern as a Time Signal of Gresik Society." Jurnal Socioteknologi Vol 7 no. 1 (2018).
- [5] Karina, Bella. /www.goodnewsfromindonesia.id/2017/09/06/damar-kurunglentera-tua-yang-bercerita. september 2007.
- [6] Nadia Maulina Atrisandi, Irvansyah. "Transformasi "Damar Kurung" dalam." JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 1, No. 1 (2012).
- [7] Puspoyo, Aditya Chandra, Andreas Pandu Setiawan and Dodi Wondo Dipl. "Perancangan Interior Kafe Dan Resto The." JURNAL INTRA Vol. 3, No. 2 (2015): 80-91 .
- [8] Serunya Main Pasir di Pantai Delegan, Objek Wisata Populer di Gresik. November 2018.
- [9] Setiawan, Deby Wahyu Hidayat and Andreas Pandu. "Perancangan Interior Cafe dan Restoran Khas Surabaya di Jalan Embong Malang Surabaya." JURNAL INTRA Vol. 3, No. 2 (2015): 92-101.
- [10] Susilo, Vera Febriana, Martino Dwi Nugroho and Poppy F. Nilasari. "Perancangan Interior Restoran dengan." JURNAL INTRA Vol. 2, No. 2 (2014): 367-376.