

Pengaruh Desain Interior terhadap Psikologis Pengguna Hotel Kapsul di Jawa Timur

Angela Lisa Kusuma, Sriti Mayang Sari, Jean Francois Poillot
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: angela_lisa23@yahoo.com; sriti@petra.ac.id

Abstrak—Hotel kapsul mulai muncul di Indonesia, khususnya Jawa Timur, sebagai salah satu bentuk inovasi hotel yang didirikan dengan mempertimbangkan keterbatasan lahan dan tuntutan hotel *backpacker* yang murah. Hotel ini memiliki konsep yang praktis, dimana awalnya hanya ditujukan sebagai tempat untuk bermalam. Konsep tersebut menjadikan ruang hotel kapsul berukuran lebih kecil dibandingkan hotel pada umumnya dan hampir seluruh fasilitas yang disediakan merupakan fasilitas publik. Keadaan tersebut memaksa penggunaannya untuk segera beradaptasi. Whiz Capsule Trawas, Tab Capsule Hotel dan My Studio Hotel dipilih karena merupakan hotel kapsul yang sedang berkembang di Jawa Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh desain interior terhadap psikologis pengguna hotel kapsul yang ditinjau berdasarkan aspek *well-designed space* menurut Sally Agustin, menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasilnya menunjukkan bahwa ketiga hotel kapsul tersebut berhasil memberikan pengaruh positif terhadap keamanan, kenyamanan, dan pengalaman ruang yang dirasakan oleh penggunanya.

Kata Kunci—Hotel kapsul, interior, psikologi interior.

Abstract—Capsule hotel started to develop in Indonesia, especially East Java, as a new form of hotel innovation that was built by considering the demand increase of affordable backpacker hotel and limited land. This type of hotel has a very practical concept that originally designed only for resting or sleeping. That is why the room's size in capsule hotel are smaller than the average hotel room and almost all facilities that provided are public facilities. Those not so acceptable circumstances forced the user to adapt. Whiz Capsule Trawas, Tab Capsule Hotel, and My Studio Hotel was chosen because all of them are one of the best thriving capsule hotel in East Java. This research is done to analyze the influence of interior design towards user's psychological based on Well-Designed Space aspect by Sally Agustin with qualitative descriptive methods. The result shows that all three capsule hotel in East Java are successful in giving positive influence in creating trust (safety), comfort, and giving the space experience.

Keyword—Capsule hotel, interior, interior psychology.

I. PENDAHULUAN

BEBERAPA tahun terakhir, Indonesia, khususnya Jawa Timur, mengalami pertumbuhan yang pesat dari segi industri perhotelan. Pembangunan hotel akan terus bertambah seiring meningkatnya sektor pariwisata sehingga menyebabkan lahan semakin berkurang. Pada dasarnya, hotel merupakan sebuah akomodasi yang berperan memberi jasa tempat beristirahat dengan kebutuhan utama yang harus terpenuhi adalah fasilitas tempat untuk tidur, tempat untuk menaruh barang, serta fasilitas kamar mandi [1]. Oleh karena

itu, salah satu alternatif yang dilakukan oleh para pelaku bisnis adalah dengan membangun hotel kapsul.

Hotel kapsul merupakan hotel yang muncul pertama kali di Osaka, Jepang, pada tahun 1977. Sebagai negara yang dikenal memiliki kebiasaan selalu bergerak cepat, desain hotel kapsul di Jepang menawarkan konsep yang praktis karena memang dikhususkan untuk mereka yang membutuhkan tempat untuk menginap saja, sehingga ruangan di dalamnya tergolong lebih kecil dan sempit dibandingkan hotel pada umumnya. Sementara fasilitas-fasilitas lainnya harus digunakan oleh pengunjung secara bersama-sama. Desain ini kemudian diadopsi ke dalam desain hotel kapsul yang didirikan di Jawa Timur.

Sebagai hotel yang baru berkembang, perlu diketahui minat masyarakatnya terhadap jenis hotel tersebut. Desainnya yang unik dan berbeda menyebabkan hotel kapsul menjadi salah satu hotel yang menarik untuk dikunjungi terutama oleh anak-anak muda karena rasa penasarannya yang tinggi. Akan tetapi, perlu disadari bahwa keadaan lingkungan hotel kapsul tersebut secara tidak langsung mempengaruhi psikologis orang yang menggunakannya.

Gibson dalam teorinya mengenai persepsi lingkungan [2] mengungkapkan bahwa pengalaman ruang atau keadaan di sekitarnya dirasakan oleh manusia secara aktif, yang kemudian ditafsirkan oleh otak dalam bentuk informasi yang dapat mempengaruhi emosi dan perilaku manusia. Dampak suatu perancangan desain yang baik bagi penggunanya menurut Caan [3] adalah: **menciptakan keamanan** akibat kepercayaan seseorang dalam desain, rasa aman tersebut kemudian **membawa kenyamanan** seseorang saat beraktivitas di dalamnya, sehingga kedua hal tersebut menjadikan penggunanya merasakan **pengalaman ruang yang positif**.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan tidak hanya berguna bagi peneliti dan bagi perkembangan desain interior hotel kapsul ke depannya, tetapi juga diharapkan memberi manfaat bagi masyarakat secara umum. Kurangnya pengetahuan akan hotel kapsul membuat banyak orang tidak ingin mencoba, padahal konsepnya yang unik dan menarik diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi setiap orang yang tidak bisa didapatkan dari hotel-hotel lainnya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif berarti peneliti akan mengamati dan menganalisis suatu fenomena sosial akibat adanya perubahan lingkungan, dari berbagai aspek secara holistik agar analisis

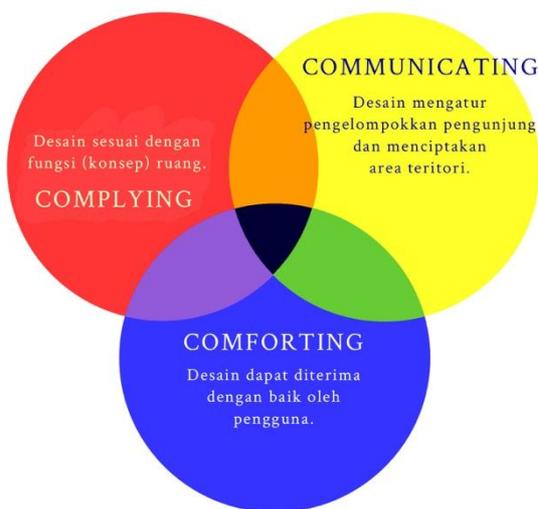
didapatkan dengan tepat dan akurat [4]. Sedangkan deskriptif berarti memberi gambaran mengenai suatu individu atau kelompok tentang keadaan yang terjadi di sekitarnya secara lengkap dan sistematis dalam bentuk uraian kata mengenai fakta, sifat, dan hubungan antar aspek yang diteliti [5].

Pengumpulan data diperoleh melalui 3 cara, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini yaitu pengamatan tidak berperanserta, dimana peneliti tidak masuk sebagai bagian dari kelompok sehingga tidak mengganggu sistematis kegiatan subjek penelitian. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tak terstruktur, dimana peneliti ingin memahami secara lebih mendalam mengenai peristiwa, situasi, atau keadaan sehingga dapat mengungkapkan maksud sebenarnya dari responden. Dokumentasi yang dilakukan adalah dengan pengumpulan sumber data berupa foto-foto, catatan, serta sketsa.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan induktif [4], dimana pencarian data tidak dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang dirumuskan sebelum penelitian dimulai. Analisis data induktif bertujuan untuk membentuk sebuah kesimpulan berupa pernyataan umum berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan dan dikelompokkan selama proses penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Sally Agustin, *Well-Designed Space* merupakan suatu cara untuk melihat apakah desain yang diberikan sudah tepat. Terdapat 3 kriteria *Well-Designed Space* untuk hotel kapsul, yaitu *complying*, *communicating*, dan *comforting* [6].



Gambar. 1. Diagram hubungan kriteria-kriteria dalam tolok ukur *Well-Designed Space*.

Aspek *complying* berkaitan dengan bagaimana desain yang diterapkan sesuai dengan **fungsi ruang berdasarkan konsep keseluruhannya**. Dengan melakukan identifikasi fungsi ruang atau fasilitas di dalamnya, apakah mendukung atau justru menghambat aktivitas penggunaannya. Dengan melakukan analisis pada aspek *complying* dapat diketahui pengalaman ruang yang dirasakan oleh penggunanya akibat adanya kesatuan ruang dengan konsepnya tersebut.

Aspek *communicating* berpengaruh terhadap **penggolongan pengunjung** yang datang akibat komunikasi non-verbal yang dihasilkan dari penerapan desainnya. Aspek ini juga digunakan untuk melihat bagaimana **organisasi ruang dapat membawa area teritori pribadi (ruang privat)** sehingga menciptakan keamanan diantara penggunaannya, mengingat para pengunjung harus berbagi hampir seluruh fasilitas dalam hotel kapsul secara bersama-sama.

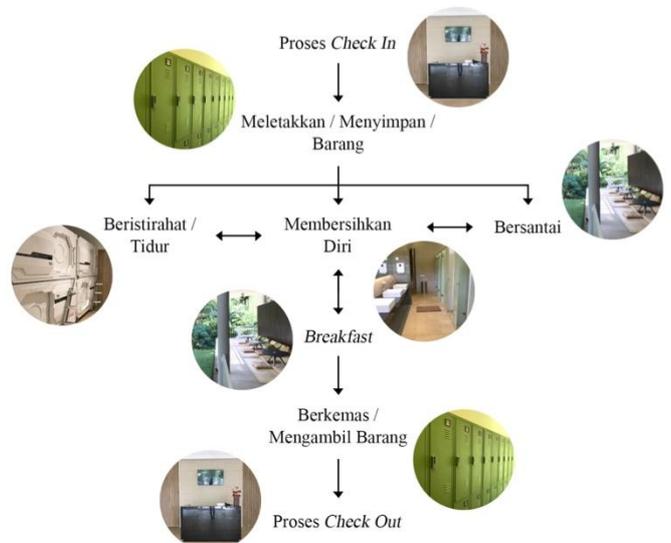
Aspek *comforting* memiliki tujuan untuk melihat bagaimana kenyamanan secara umum terjadi di dalam hotel kapsul. Dengan bantuan panca indera manusia, terdapat 5 hal yang dapat digunakan untuk membantu menganalisis aspek *comforting*, yaitu *visual effect*, dimana efek visual terbesar terjadi akibat kombinasi antara warna dan cahaya (alami maupun buatan), *sounds*, dimana perlu diperhatikan tidak hanya suara yang mendukung tetapi juga kebisingan yang dapat mengganggu kenyamanan pengunjung lainnya, *tactile inputs*, dimana analisis ini akan berkaitan erat dengan tekstur setiap material yang digunakan, serta suhu (panas dan dingin) dalam ruang, *smells*, dimana perlu diperhatikan bau yang mendukung maupun yang mengganggu, baik yang sengaja maupun tidak sengaja, yang dihasilkan secara alami maupun buatan, serta *spatial details*, dimana analisis ini ditekankan pada detail-detail ruang yang dapat memberikan efek dan suasana tertentu pada ruang tanpa disadari oleh penggunanya.

A. Analisis *Well-Designed Space* Whiz Capsule Trawas

1) Analisis Aspek *Complying* Whiz Capsule Trawas

Whiz Capsule Trawas menerapkan konsep *resort* ke dalam keseluruhan bangunannya akibat lokasinya yang terletak di daerah pegunungan di Jawa Timur. Hotel kapsul yang awalnya hanya ditujukan sebagai tempat untuk bermalam saja, oleh Whiz Capsule Trawas dikembangkan menjadi sebuah tempat yang dapat digunakan pula oleh para pengunjung untuk melakukan kegiatan relaksasi dengan menikmati keadaan alam disekelilingnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, pola aktivitas pengunjung yang terjadi dalam Whiz Capsule Trawas secara garis besar dapat dilihat seperti pada gambar berikut ini:



Gambar. 2. Diagram aktivitas pengguna Whiz Capsule Trawas.

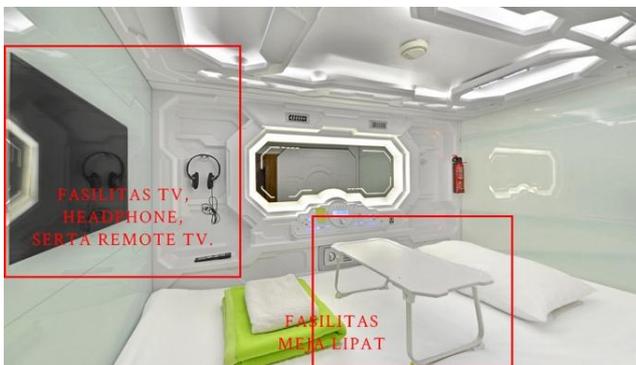
Agar pengunjung dapat menikmati konsep *resort* secara lebih maksimal, Whiz Capsule Trawas menyediakan area

bersantai di teras depan bangunan. Pengunjung dapat menggunakan area meja dan kursi atau area lesehan untuk makan, bekerja, atau sekedar duduk-duduk. Akan tetapi karena jumlahnya yang terbatas, para pengunjung tidak keberatan untuk saling membagi meja dengan pengunjung lainnya, terutama mereka yang datang sendiri. Area tersebut paling sering digunakan pengunjung sebelum tidur dan pagi hari saat melakukan aktivitas *breakfast*.



Gambar. 3. Suasana area teras Whiz Capsule Trawas.

Apabila pengunjung tidak suka keramaian, mereka dapat melakukan aktivitasnya di dalam unit kapsul. Hal ini karena Whiz Capsule Trawas menyediakan berbagai fasilitas tambahan di dalam masing-masing unit kapsulnya selain fasilitas dasar untuk tidur. Fasilitas tersebut yang paling sering digunakan adalah TV dan meja lipat. Untuk menggunakan TV, pengunjung harus memakai *headphone* yang telah disediakan agar suara yang dihasilkan tidak mengganggu pengunjung lainnya. Beberapa pengunjung merasakan pengalaman baru yang tidak biasa dari penggunaan TV tersebut.



Gambar. 4. Suasana unit kapsul Whiz Capsule Trawas beserta fasilitas pendukungnya.

Berdasarkan hasil wawancara, pengunjung Whiz Capsule Trawas mengungkapkan perasaannya saat bermalam merupakan suatu pengalaman menyenangkan, terutama karena mereka dapat merasakan pula konsep *resort* yang cukup kuat di berbagai area sehingga membuat suasana hati mereka baik pada saat hendak beristirahat dan memulai hari baru.

2) Analisis Aspek *Communicating* Whiz Capsule Trawas

Hasil wawancara bersama pegawai Whiz Capsule Trawas menunjukkan pengunjung yang datang memiliki *range* usia 15 hingga 35 tahun. Berdasarkan unit kapsulnya sendiri, desain yang dihasilkan secara tidak langsung membatasi

penggunanya diantara usia tersebut. Unit kapsul disusun bertumpuk (atas dan bawah). Untuk masuk ke unit bagian bawah, pengunjung harus berjongkok, dan untuk masuk ke bagian atas, pengunjung harus menaiki tangga kecil yang tersedia. Hal ini menyebabkan pengunjung merasa kesulitan dan menjadikan mereka malas apabila harus sering keluar-masuk ke dalam unitnya sehingga aktivitas pengunjung banyak dilakukan di luar unit kapsul. Selain itu desain tersebut juga memiliki potensi bahaya apabila penggunaanya kurang berhati-hati.



Gambar. 5. Penggunaan unit kapsul Whiz Capsule Trawas oleh pengunjung.

Sementara itu, organisasi ruang dalam Whiz Capsule Trawas sudah tergolong cukup baik. Terdapat pemisahan antara ruang laki-laki dan perempuan. Unit-unit kapsulnya diletakkan seluruhnya dalam suatu ruangan besar. Akan tetapi unit tersebut disusun secara linear saling membelakangi. Hal ini menyebabkan pengunjung merasa memiliki wilayah ruang privasinya yang lebih besar. Apabila unit kapsul diletakkan berhadapan dan pengunjung yang saling bersebrangan dapat saling melihat satu sama lain, mereka akan merasa tidak aman karena area teritorinya diganggu dan aktivitas mereka tidak dapat dilakukan secara lebih leluasa.



Gambar. 6. Peletakan unit kapsul dalam area tidur Whiz Capsule Trawas yang tidak saling berhadapan.

3) Analisis Aspek *Comforting* Whiz Capsule Trawas

Dalam Whiz Capsule Trawas, efek visual terbesar dihasilkan oleh penggunaan jendela di setiap area untuk memperlihatkan suasana alam di sekelilingnya serta untuk memasukkan cahaya matahari ke dalam ruangan. Penggunaan jendela pada siang hari cukup efektif untuk penghematan energi karena ruangan yang ada tidak memerlukan lampu sebagai penerangan tambahannya.

Selain menyebabkan ruangan terasa lebih luas, pengunjung juga mengaku nyaman beraktivitas dan memulai hari karena mereka telah menghabiskan waktu semalaman ‘terkurung’ di dalam unit kapsul yang sempit. Hal ini dikarenakan cahaya matahari yang masuk ke dalam ruang, terutama pada pagi hari, dapat menyebabkan seseorang menjadi lebih semangat, menambah konsentrasi, serta membantu tidur seseorang menjadi lebih nyenyak di malam harinya [7].

Sementara itu, di dalam unit kapsulnya sendiri, efek visual terjadi akibat penggunaan warna dominan putih, baik warna yang diterapkan pada fasilitas-fasilitasnya, serta warna yang dihasilkan dari penggunaan lampunya. Warna putih dapat memberikan efek ruangan yang terlihat lebih besar daripada yang seharusnya [8]. Hal ini membuat pengunjung merasa nyaman saat beraktivitas di dalam unit kapsul tersebut.

Aspek lainnya adalah suara. Suara di dalam Whiz Capsule Trawas dapat memberikan kenyamanan kepada pengunjungnya. Hal ini dikarenakan tidak ada sumber penghasil suara yang dapat menyebabkan kebisingan. Index suara terbesar terjadi pada area teras karena digunakan oleh banyak orang untuk berbagai aktivitas. Tetapi karena letaknya yang berada di ruang terbuka, suara yang dihasilkan cukup teredam oleh alam sekelilingnya.

Sedangkan input sentuhan dalam Whiz Capsule Trawas membantu pengunjungnya dalam aktivitas tidurnya. Pada unit kapsulnya, tidak ada material kasar yang digunakan. Material-material halus memiliki efek menenangkan [8] sehingga pengguna merasa nyaman saat beraktivitas di dalam unit kapsulnya tersebut.

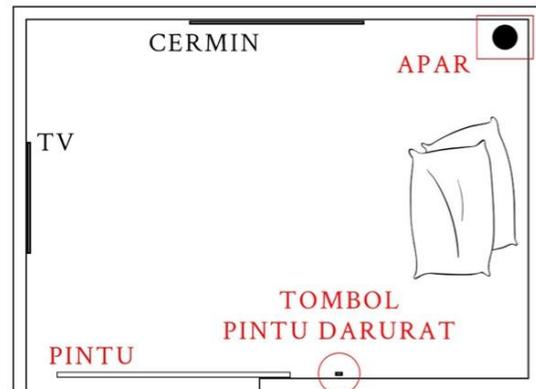
Pada Whiz Capsule Trawas, tidak ada bau tidak sedap yang terjadi. Pada unit kapsulnya, terdapat peraturan agar pengunjung tidak membawa makanan atau sesuatu yang memiliki bau menyengat. Hal ini dikarenakan ruang tidur merupakan ruang tertutup dan ber-AC sehingga tidak hanya mengurangi polusi bau, juga untuk menjaga kebersihan hotel. Sementara pada kamar mandinya, terdapat sirkulasi udara yang baik. Hampir disetiap sisi kamar mandi terdapat *exhaust fan* dan jendela-jendela kecil guna untuk membawa bau tidak sedap keluar dari ruangan tersebut sehingga pengunjung dapat dengan nyaman menggunakan fasilitas kamar mandi.



Gambar. 7. Alur sirkulasi udara kamar mandi Whiz Capsule Trawas.

Selain hal-hal yang disebutkan diatas, terdapat detail ruang yang tanpa disadari menjadikan aktivitas pengunjung lebih nyaman, misalnya peletakkan cermin besar di tengah unit kapsul. Pengunjung biasa hanya menganggap cermin tersebut diletakkan sebagai media untuk bersolek. Padahal, cermin tersebut dapat memberikan efek bayangan yang kemudian membuat unit kapsul secara visual terasa lebih besar [8].

Detail ruang lainnya yaitu adanya APAR, *smoke detector*, dan tombol *emergency door* untuk keadaan-keadaan darurat. Apabila terjadi lampu mati atau kebakaran, seluruh sistem unit kapsul akan mati sehingga cukup menjadikannya gelap gulita tanpa adanya sirkulasi udara. Keadaan ini tentu akan membuat pengunjung di dalamnya panik. Peletakkan tombol *emergency door* dan APAR sebenarnya cukup strategis dan terlihat cukup jelas, sehingga diharapkan pengunjung dapat mengenalinya dengan mudah dan cepat dalam berbagai situasi. Hal ini tanpa disadari membuat pengunjung lebih nyaman saat ‘terkurung’ dalam unit kapsul karena mereka merasa aman di dalamnya.

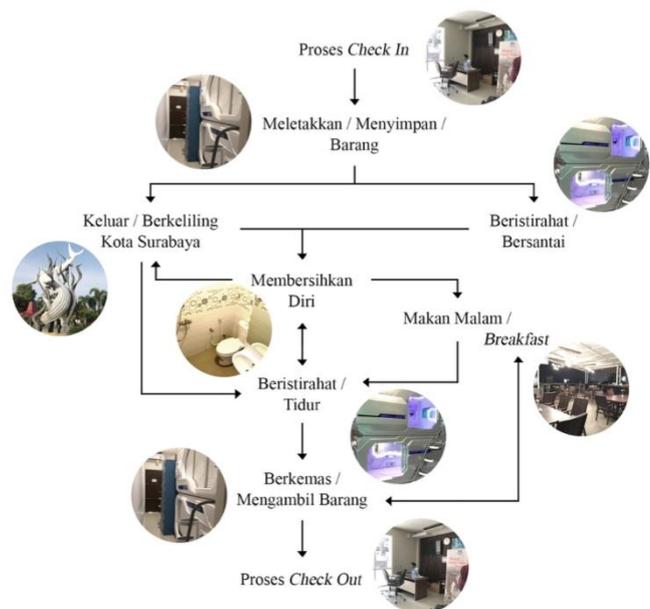


Gambar. 8. Tapak atas unit kapsul Whiz Capsule Trawas dan peletakkan detail ruangnya.

B. Analisis *Well-Designed Space* Tab Capsule Hotel

1) Analisis Aspek *Complying* Tab Capsule Hotel

Tab Capsule Hotel merupakan hotel kapsul yang terletak di pusat kota Surabaya. Hotel ini memiliki konsep futuristik yang diterapkan pada unit kapsulnya sehingga fokus utama dari Tab Capsule Hotel memang terletak pada unit kapsulnya. Pola aktivitas pengunjung dalam Tab Capsule Hotel dapat dilihat seperti pada gambar berikut ini:



Gambar. 9. Diagram aktivitas pengguna Tab Capsule Hotel.

Seperti yang terlihat pada diagram aktivitas tersebut, pengunjung akan lebih suka menghabiskan waktunya di dalam unit kapsulnya masing-masing. Akan tetapi, di dalam unit kapsul Tab Capsule Hotel, fasilitas yang ditawarkan kurang lengkap. Pengunjung mengaku membutuhkan meja lipat untuk bekerja. Sayangnya hanya terdapat TV di dalam unitnya tersebut. Pengunjung yang hendak bekerja dan membutuhkan meja, terpaksa mencari posisi seadanya di dalam unit kapsul. Hal ini tentu menghambat aktivitasnya dan pada akhirnya, kebanyakan pengunjung menyerah untuk bekerja dan lebih memilih menonton TV.



Gambar. 10. Aktivitas pengunjung Tab Capsule Hotel.

Tab Capsule Hotel sebenarnya sudah menyediakan area *rooftop cafe* di lantai paling atas bangunan. Namun pada kenyataannya, area tersebut cukup sepi. Saat ditanya, pengunjung menyebutkan bahwa Surabaya merupakan kota yang panas, dan area *cafe* tersebut tidak memiliki penghawaan buatan di dalamnya sehingga pengunjung merasa pengap dan tidak betah untuk berlama-lama, termasuk malam hari.



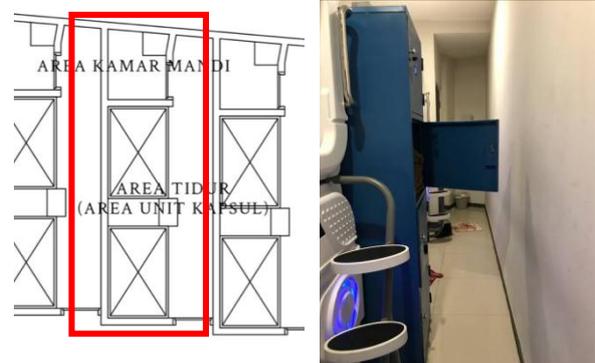
Gambar. 11. Suasana *rooftop cafe* Tab Capsule Hotel pada pagi dan malam hari.

2) Analisis Aspek *Communicating* Tab Capsule Hotel

Unit kapsul pada Tab Capsule Hotel secara general memiliki bentuk desain yang sama seperti pada Whiz Capsule Trawas. Hal ini menjadikan kedua hotel tersebut memiliki batasan pengunjung yang hampir sama pula.

Berbeda dengan Whiz Capsule Trawas yang meletakkan seluruh unit kapsulnya dalam satu ruangan besar, Tab Capsule Hotel membagi unit kapsulnya ke dalam kamar-kamar kecil. Satu kamar hanya terdiri dari 2 atau 4 unit kapsul saja, serta terdapat perbedaan area laki-laki dan perempuan. Hal ini tentu menjadikan tingkat privasi masing-masing pengunjung sangat tinggi. Pada kamar yang memiliki 4 unit kapsul di dalamnya, terdapat area sirkulasi yang sedikit mengganggu pengunjung. Hal ini dikarenakan jarak antara

unit kapsul dengan dinding di hadapannya hanya berkisar 80-90 cm saja. Padahal jarak sirkulasi minimal menurut Panero adalah 100-150 cm [9]. Hal ini cukup mengganggu pengunjung lainnya yang hendak beraktivitas, terutama apabila terdapat pengunjung yang sedang berjongkok di depan unit kapsulnya atau sedang membuka pintu loker yang ada di dalam kamar. Organisasi ruang seperti inilah yang membuat desain Tab Capsule Hotel cukup berbahaya.



Gambar. 12. Organisasi ruang dan area sirkulasi ruang kamar Tab Capsule Hotel.

Sementara itu, seperti yang terlihat pada gambar 12, fasilitas kamar mandi untuk kamar yang memiliki 4 unit kapsul, terletak di dalam masing-masing kamar. Hal ini menjadikan pengunjung lebih leluasa dalam menggunakan area kamar mandi tersebut tanpa takut dilihat maupun diganggu oleh orang lain. Akan tetapi, untuk kamar yang terdiri dari 2 unit kapsul, karena keterbatasan ruangannya, kamar tersebut hanya berisi unit kapsul dan loker saja. Sementara untuk area kamar mandinya diletakkan di luar kamar di dekat lift pengunjung. Hal ini sedikit mengganggu privasi pengunjung karena proses keluar-masuk harus melalui area sirkulasi. Banyak dari pengunjung yang mengaku malas untuk menggunakan kamar mandi apabila area luar sedang ramai.



Gambar. 13. Organisasi ruang kamar Tab Capsule Hotel yang memiliki 2 unit kapsul dan peletakan kamar mandinya.

3) Analisis Aspek *Comforting* Tab Capsule Hotel

Dalam Tab Capsule Hotel, efek visual terbesar ada pada unit kapsulnya. Sebenarnya, unit kapsul dalam hotel tersebut menggunakan material berwarna dominan putih seperti pada Whiz Capsule Trawas. Akan tetapi, warna tersebut cenderung pudar akibat penggunaan lampu LED berwarna biru-keunguan yang digunakan. Warna tersebut, memberikan efek visual ruangan yang terlihat lebih kecil dari seharusnya.

Terlepas dari ukurannya, warna biru sebenarnya dapat membawa efek menyejukkan dan menyenangkan [8] sehingga dapat membuat pengunjung merasa nyaman saat berada di dalam unit kapsul, bahkan beberapa mengaku lupa waktu saat beraktivitas di dalamnya.

Unit kapsul Tab Capsule Hotel menggunakan material plastik yang cukup tipis sehingga tidak kedap suara. Kebisingan terbesar terjadi dalam kamar akibat pergerakan dan aktivitas di dalam unit kapsul tersebut. Suara yang dihasilkan saat menggeser pintu unit kapsul sangat besar. Tak hanya pintunya, proses keluar masuk (terutama oleh penghuni unit kapsul bagian atas) juga cukup berisik. Penghuni di bawahnya dapat dipastikan mendengar dengan jelas kegaduhan tersebut. Selain itu, apabila ada penghuni yang melakukan panggilan telepon di dalam unit kapsul, maka penghuni di atas maupun bawahnya akan dapat dengan jelas mendengar percakapan tersebut. Oleh karena hal-hal ini, tingkat kenyamanan suara di dalam Tab Capsule Hotel sangat kurang.

Sementara itu, *tactile inputs* terbesar dirasakan akibat suhu udaranya. Di dalam kamar, terdapat AC general yang berada di atas pintu. AC tersebut memiliki suhu udara yang cukup dingin dan terbawa hingga ke dalam unit kapsulnya. AC dalam unit kapsul terhubung dengan AC general. Terdapat panel untuk mengatur AC di dalam unit kapsul. Bukan untuk mengatur suhunya, panel tersebut hanya berfungsi untuk membuka atau menutup katup semakin besar atau semakin kecil. Karena suhu udara yang sangat dingin diluar, beberapa pengunjung yang bahkan mematikan AC di dalam unitnya tetap merasa dingin. Hal ini menimbulkan ketidaknyamanan, terutama bagi beberapa pengunjung yang karena suhu tersebut sempat beberapa kali terbangun saat tidur.

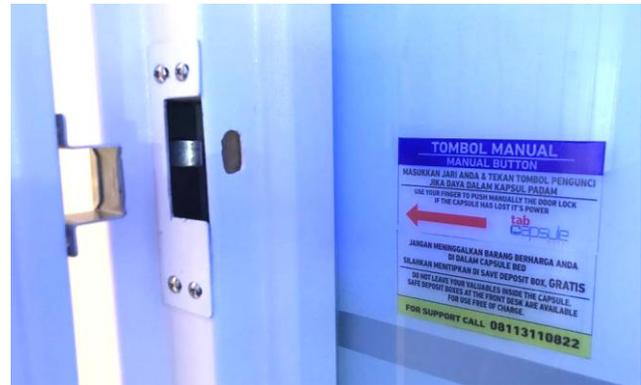


Gambar. 14. AC dalam unit kapsul Tab Capsule Hotel dan panel pengaturnya.

Ditinjau dari aspek bau, Tab Capsule Hotel tidak memiliki masalah terkait polusi bau yang tidak sedap. Hal ini dikarenakan pengunjung dilarang membawa makanan atau barang lain yang berbau menyengat ke dalam area kamar. Sementara itu untuk kamar mandinya, terdapat *exhaust fan* yang membantu sirkulasi udara. Dan karena setiap kamar mandi hanya digunakan oleh 4 orang saja, kebersihan dalam kamar mandi menjadi lebih terjaga sehingga pengunjung nyaman saat menggunakannya.

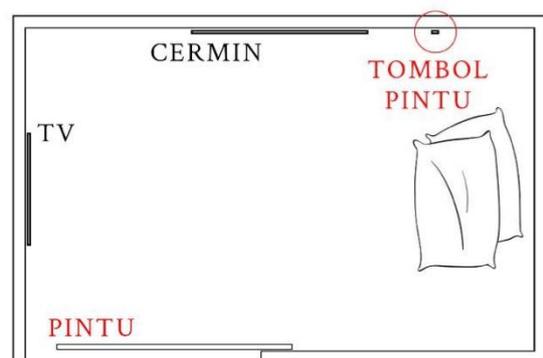
Unit kapsul Tab Capsule Hotel memiliki cermin sama seperti pada Whiz Capsule Trawas yang memberikan efek bayangan sehingga ruangan terasa lebih luas. Selain itu, juga terdapat APAR dan *smoke detector*. Yang sedikit berbeda

adalah tombol *emergency doornya*. Pada Tab Capsule Hotel, *emergency door* dilakukan secara manual, yaitu dengan memasukkan sesuatu ke dalam lubang dan menekan kunci secara manual. Melihat lubang yang sangat kecil, pengunjung mengaku kebingungan, karena tidak semua pengunjung dapat memasukkan jarinya, dan mereka belum tentu membawa alat (seperti bolpoin) yang dapat digunakan untuk membukanya. Hal ini menimbulkan ketidaknyamanan sehingga pengunjung was-was dan berharap agar tidak terjadi lampu mati dan sebagainya.



Gambar. 15. Tombol *emergency door* dan petunjuk untuk membuka pintu secara manual.

Tidak hanya *emergency doornya* saja, tombol untuk membuka pintu juga cukup mengganggu kenyamanan. Pintu akan otomatis terkunci saat ditutup. Untuk membukanya dari dalam, pengunjung harus menekan tombol pintu. Akan tetapi, tombol tersebut diletakkan cukup jauh dari arah pintunya. Saat hendak keluar dari dalam unit kapsul, reflek pertama pengunjung adalah langsung menuju ke arah pintu, padahal tombol pintu berada di arah sebaliknya. Mereka harus kembali memutar badan dan sedikit merangkak ke dalam apabila hendak membuka pintu. Hal ini menyebabkan pengunjung cukup kesulitan setiap kali hendak keluar dari unit kapsulnya tersebut.



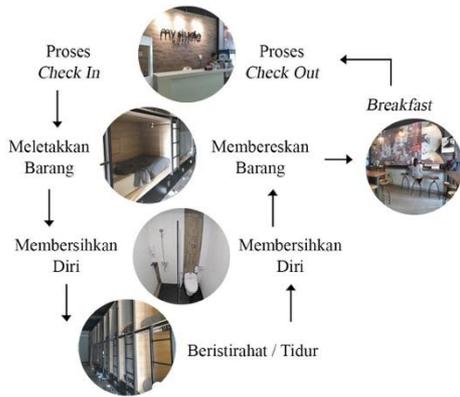
Gambar. 16. Tapak atas unit kapsul Tab Capsule Hotel dan peletakan tombol untuk membuka pintu.

C. Analisis *Well-Designed Space* My Studio Hotel

1) Analisis Aspek *Complying* My Studio Hotel

Berbeda dengan hotel kapsul lainnya, My Studio Hotel memang dikhususkan sebagai hotel transit yang menawarkan konsep hunian dalam bangunannya. Konsep tersebut didapatkan dengan melihat peluang bisnis akibat lokasinya

yang berada dekat dengan stasiun Gubeng, Surabaya. Hal ini menjadikan My Studio Hotel tidak menawarkan unit-unit kapsul yang memiliki berbagai teknologi canggih di dalamnya, melainkan mereka menyebut unit tersebut sebagai unit studio. Sebagai hotel transit, My Studio Hotel hanya memfokuskan pada pengunjung yang membutuhkan tempat untuk bermalam dan beristirahat saja. Pola aktivitas pengunjung dalam My Studio Hotel secara garis besar dapat dilihat seperti pada gambar berikut ini:



Gambar. 17. Diagram aktivitas pengguna My Studio Hotel.

Seperti yang terlihat dalam diagram tersebut, pengunjung yang datang hanya menggunakan unit studio sebagai tempat untuk tidur. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar pengunjung datang ke hotel di atas pukul 7 malam, bahkan tidak sedikit pula pengunjung yang baru datang pada tengah malam. Setelah melakukan proses *check-in* dan meletakkan barang, pengunjung biasanya membersihkan diri dan langsung kembali untuk tidur. Keesokan paginya, pengunjung akan memanfaatkan fasilitas *breakfast* yang telah disediakan dan kemudian melakukan *check-out*.

Konsep hotel tersebut menyebabkan tidak banyak pengalaman ruang yang bisa diambil apabila ditinjau dari konsep serta fasilitas yang ditawarkan. Dalam unit studio, hanya terdapat meja lipat sebagai fasilitas tambahannya. Tanpa adanya TV, beberapa pengunjung yang datang pada sore hari dan tidak membawa alat hiburan lainnya (seperti laptop atau buku) mengaku sangat bosan sehingga memutuskan untuk tidur dan beristirahat. Akan tetapi pengunjung yang datang malam hari tidak keberatan dengan fasilitas unit studio tersebut karena mereka biasanya sudah cukup lelah untuk melakukan aktivitas lain di dalamnya.

2) Analisis Aspek *Communicating* My Studio Hotel

Berbeda dengan 2 hotel sebelumnya, desain unit studio pada My Studio hotel membuat pengunjung yang datang terdiri berbagai kalangan. Unit studio bagian bawah memiliki tinggi sekitar 50cm dari lantai sehingga pengunjung tidak harus berjongkok saat menggunakannya. Tetapi untuk memasuki unit studio bagian atasnya, pengunjung harus menaiki tangga yang tidak memiliki pegangan. Bahkan pengunjung laki-laki sering merasa kesulitan saat hendak naik maupun turun. Hal ini menimbulkan resiko bahaya sehingga pengunjung harus berhati-hati.

Selain itu, My Studio Hotel menawarkan *double studio* dimana dapat digunakan oleh 2 orang. Studio tipe tersebut sering dimanfaatkan oleh keluarga yang membawa anak kecil

untuk tidur bersama sehingga anak tersebut tidak lepas dari pengawasan orang tua.



Gambar. 18. Desain tangga unit studio My Studio Hotel dan penggunaannya oleh pengunjung.

Ditinjau dari organisasi ruangnya, unit studio pada My Studio Hotel disusun secara linear dan saling berhadapan. Tidak ada pemisahan antara area laki-laki dan perempuan. Penyusunan ruang tersebut dirasa memberi keuntungan dan kerugian, tergantung dari pengunjungnya. Untuk pengunjung yang datang sendiri atau dalam kelompok kecil, penyusunan tersebut dapat mengganggu area privasinya, terutama bagi pengunjung perempuan. Hal ini akan menyebabkan mereka menutup tirainya dan mengurung diri di dalam unit studio. Akan tetapi pengunjung yang datang dalam kelompok besar lebih menyukai penyusunan tersebut. Hal ini dikarenakan mereka dapat saling mengobrol dan melakukan aktivitas bersama dengan lebih mudah. Tidak adanya pemisah ruang antara laki-laki dan perempuan juga menjadi salah satu faktor yang menguntungkan bagi mereka karena dapat terus bersama.



Gambar. 19. Peletakkan unit studio My Studio Hotel secara berhadapan dan penggunaannya oleh pengunjung.

3) Analisis Aspek *Comforting* My Studio Hotel

Konsep hunian dalam My Studio Hotel, cukup terlihat dari efek visualnya. Secara keseluruhan, My Studio Hotel memiliki suasana hangat, terutama dari warna cahaya lampu yang dikombinasikan dengan warna materialnya. Hampir seluruh ruang menggunakan lampu *warmwhite*. Warna tersebut dapat membawa perasaan nyaman dan menenangkan sehingga cocok digunakan untuk aktivitas beristirahat [8]. Warna cahaya putih hanya digunakan pada area kamar mandi agar pengunjung dapat menjaga konsentrasinya saat beraktivitas.

Efek ini terjadi pula berkat pemilihan warna plafon yang digunakan, yaitu hitam pekat. Hitam sebenarnya memiliki dampak positif seperti menciptakan ketenangan, membawa

efek kepercayaan diri, dan memberi kekuatan. Namun penggunaan warna hitam berlebih dapat membuat suasana menjadi suram dan menakutkan.



Gambar. 20. Plafon bernada hitam dalam area My Studio Hotel yang dikombinasikan dengan pencahayaan *warmwhite*.

Oleh karena itu, digunakan jendela untuk membawa cahaya matahari dari luar masuk ke dalam bangunan. Selain memberi efek terang yang mengurangi rasa mencekam dalam bangunan, jendela juga membawa ruangan terasa lebih luas. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, efek cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan dapat membawa semangat dan menjadikan *mood* pengunjung lebih baik untuk dapat menjalankan aktivitasnya di hari tersebut [7].

Walaupun efek visual nyaman bagi pengunjung, kenyamanan tersebut tidak tercipta melalui aspek suaranya. Terdapat kebisingan yang cukup mengganggu dalam area kamar akibat pengunjung kelompok besar. Mereka sering kali mengobrol dan secara tidak sadar akan menghasilkan suara keras saat bercanda. Hal ini sangat mengganggu pengunjung lain, terutama yang sedang tidur. Bahkan pada pagi hari, beberapa pengunjung terpaksa bangun karena suara berisik dari tetangganya tersebut.

Hal ini sebenarnya dikarenakan pula oleh penutup unit kapsul yang hanya menggunakan *blind* sehingga tentu saja tidak kedap suara karena terdapat celah walaupun sudah ditutup. Akan tetapi penggunaan *blind* tersebut cukup menguntungkan apabila ditinjau dari *tactile input*nya. Karena di dalam unit studio tidak terdapat AC, penggunaan *blind* yang tidak rapat tersebut membantu sirkulasi udara di dalamnya sehingga tidak pengap.



Gambar. 21. Penggunaan *blind* pada unit studio My Studio Hotel.

Sementara itu, di dalam kamar tidur, cukup jarang terjadi bau tidak sedap yang mengganggu kenyamanan. Hal ini dikarenakan terdapat peraturan yang tidak memperbolehkan

pengunjungnya untuk membawa makan dan minum. Akan tetapi karena tidak pernah dikunjungi oleh petugas, maka beberapa pengunjung nekat membawa makanan ke dalamnya. Walaupun demikian hal ini jarang terjadi sehingga tidak semua pengunjung mengeluhkan polusi udara.

Dalam desain My Studio Hotel, terdapat detail-detail ruang yang membantu kenyamanan pengunjungnya. Pada area unit studio, unit studionya memiliki bukaan yang sangat lebar. Walaupun mempermudah proses keluar-masuk pengunjung, terdapat resiko jatuh yang terjadi, terutama untuk pengunjung yang berada dalam unit studio bagian atas. Sebenarnya, My Studio Hotel telah memperhitungkan hal tersebut dengan memberi besi pengaman. Akan tetapi besi tersebut sangat pendek dan hanya dapat mengamankan matrasnya saja sehingga pengunjung masih dapat jatuh apabila mereka bergerak aktif dalam tidurnya.



Gambar. 22. Detail pengaman unit studio My Studio Hotel bagian atas.

Walaupun demikian, wawancara kepada pengunjung menunjukkan hampir sebagian besar tidak sadar mengenai resiko jatuh tersebut. Hal ini dikarenakan penggunaan *blind* yang menyebabkan efek ruang unit studio seolah-olah 'tertutup'. Efek yang dihasilkan *blind* tersebut tentu membahayakan pengunjung, tetapi membuat mereka merasa nyaman saat tidur karena tidak takut akan resiko tersebut.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa desain interior pada hotel kapsul di Jawa Timur berhasil memberikan pengaruh positif terhadap psikologis penggunaanya (keamanan, kenyamanan, dan pengalaman ruang yang dirasakan). Walaupun berbeda-beda di setiap hotelnya, pengaruh psikologis tersebut dapat ditarik garis besar sesuai dengan uraian dibawah ini.

Dinjau dari aspek *complying* (pengalaman ruang), hotel kapsul menawarkan sebuah pengalaman yang diwujudkan dari penyajian fasilitas-fasilitas unit kapsulnya. Seperti misalnya menonton TV menggunakan *headphone*, hal tersebut merupakan sebuah pengalaman berbeda yang sering kali tidak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Ditinjau dari aspek *communicating* (keamanan), hotel kapsul memiliki keamanan terbesar akibat pemisahan area laki-laki dan perempuan. Keamanan tersebut akan secara maksimal diwujudkan melalui peletakkan unit-unit kapsul dalam kamar kecil yang terpisah sehingga pengunjung dapat lebih leluasa dalam beraktivitas karena merasakan ruang

privasi yang cukup besar.

Ditinjau dari aspek *comforting* (kenyamanan), hotel kapsul memberikan kenyamanan terbesar melalui efek visualnya. Hal ini dikarenakan unit kapsul memberi efek ruang ‘tertutup’ sehingga pemilihan cahaya dan warna yang tepat dapat membantu kenyamanan penggunaannya baik untuk beraktivitas maupun beristirahat. Selain itu desain yang *adjustable* (seperti pengaturan intensitas cahaya dan suhu ruang) juga meningkatkan kenyamanan pengguna di dalamnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Sriti Mayang Sari, M.Sn. dan Jean Francois Poillot, S.T. selaku dosen pembimbing yang ditengah-tengah kesibukannya berkenan untuk memberikan masukan, pengarahan, dan motivasi serta dengan sungguh-sungguh memperhatikan setiap perkembangan proses penulisan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak hotel yang bersangkutan yang membantu penulis dalam usaha memperoleh data yang diperlukan. Tak lupa ucapan terima kasih diucapkan kepada responden, dan semua pihak yang telah ikut membantu jalannya penelitian ini sehingga dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kopec, Dac. *Environmental Psychology for Design* (2nd Edition). Canada: Fairchild Books, 2012.
- [2] Goldstein, E. Bruce. “The Ecology of J.J. Gibson’s Perception”. *Leonardo* 14.3 (1981): 191-195.
- [3] Caan, Shashi. *Rethinking Design and Interiors: Human Beings in the Built Environment*. China: Laurence King Publish Ltd, 2011.
- [4] Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- [5] Koentjaraningrat. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1993.
- [6] Agustin, Sally. *Place Advantage: Applied Psychology for Interior Architecture*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2009.
- [7] Kaplan, Stephen dan Rachel Kaplan. *Cognition and Environment: Functioning in an Uncertain World*. New York: Praeger, 1982.
- [8] Nielson, Karla J. dan David A. Taylor. *Interiors: An Introduction* (5th Edition). New York: McGraw-Hill, 2011.
- [9] Panero, Julius dan Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 1979.