PERANCANGAN ULANG INTERIOR HOTEL WIJAYA KUSUMAH DENGAN PENDEKATAN ANALOGI ALAM

Nadia Reggina Zahra Gumilar[1], M.Togar Mulya Raja[2] dan Aditya Bayu Perdana[3]
[1,2,3] *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
nadiareggina@student.telkomuniversity.ac.id, togarmulyaraja@telkomuniversity.ac.id, adityabaruperdana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Hotel Wijaya Kusumah, hotel bintang 3 yang berdiri tahun 1985 di Jl. Ir. H. Juanda No. 90, Tasikmalaya. Memiliki 7 bangunan, 40 kamar dengan 4 tipe kamar, saat ini hotel dalam pembangunan gedung baru. Melayani kalangan pebisnis dan wisatawan, serta menjadi tempat transit. Meskipun terletak di pusat kota, pengunjung tidak terganggu oleh suara lalu lintas. Harganya terjangkau dan lokasinya strategis. Menurut hasil wawancara 2022, 70% tamu adalah wisatawan, terjadi peningkatan pengunjung pada masa libur Lebaran. Beberapa permasalahan teridentifikasi dalam pengamatan dari November 2022 hingga Januari 2023, seperti ruang lobi yang terbatas, pengaturan zoning blocking yang kurang sesuai sehingga ukuran kamar yang tidak sesuai standar, pencahayaan yang kurang memadai, dan fasilitas yang tidak sesuai dengan standar hotel bintang 3. Manajemen hotel sedang mempertimbangkan fokus bisnis atau mempertahankan daya tarik wisata. Hotel ini memiliki dua segmen pasar utama, yaitu wisatawan (primer) dan pebisnis (sekunder). Maka dari itu, perancangan ulang dilakukan sebagai solusi untuk menguatkan identitas hotel, ekspansi fasilitas, serta desain ulang dengan analogi alam dengan menginterpretasi nama Tasikmalaya untuk tampil unik di pemandangan perhotelan Tasikmalaya. Dengan hasil perancangan dapat memperkenalkan identitas baru pada hotel yang tidak dimiliki oleh hotel lainnya.
Kata kunci: Hotel, Identitas, Analogi alam nterpretasi nama Tasikmalaya, Tasikmalaya

PENDAHULUAN

Hotel Wijaya Kusumah merupakan salah satu hotel bintang 3 yang dibangun pada tahun 1985, hotel ini berada di Jalan Ir. H. Juanda No.90, Bantarsari, Kec.Bungursari, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat. Saat ini terdapat 7 bangunan disatu kawasan dengan tingkatan lantai yang berbeda dan 40 kamar yang berbeda jenis yaitu kamar standar, kamar Superior, kamar Deluxe, dan kamar suite. Namun, saat ini pihak hotel sedang melakukan pembangunan gedung baru sebagai guna penambahan fasilitas yang mendukung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada November 2022 – April 2023 oleh penulis ditemukan beberapa permasalahan yaitu ruang gerak pengunjung pada lobi sangat terbatas karena ukuran lobi lebih kecil dari standar pada Buku Hotels karya Northeastern University School of Architecture (2008), zoning blocking atau peletakan ruang pada hotel ini yang masih kurang sesuai setelah melakukan pengukuran ukuran kamar dan tipe kamar tidak sesuai standar, tata letak pencahayaan berada di tengah ruangan sehingga membuat pengunjung merasa silau dan pencahayaan tidak mencapai 150 lux sesuai standar SNI 03-6575-2001 tentang perancangan sistem pencahayaan pada gedung, hotel yang sudah berdiri saat ini fasilitas yang dimiliki tidak sesuai dengan standar hotel bintang 3 dan belum adanya fasilitias memadai bagi hotel wisata, dan akustik pada kamar tidur tidak terkondisikan sehingga aktivitas luar kamar dan kamar sebelah masih terdengar dari dalam kamar. Berdasarkan wawancara terakhir yang dilakukan oleh penulis pada bulan Mei 2023, pihak hotel masih mempertimbangkan apakah akan mengalihfokuskan hotel menjadi hotel bisnis atau tetap hotel wisata dengan menerapkan identitas pada hotel wisata agar hotel memiliki ciri khas dan menjadi daya tarik pengunjung.

Analogi Menurut Geofferey Broadbent (1997). Geoffrey Broadbent (1973) mengatakan bahwa Analogi merupakan "...mekanisme sentral dalam menerjemahkan analisa-analisa ke dalam sintesa adalah analogi". Makna dari

pernyataan tersebut adalah bahwa pendekatan analogi tidak hanya berarti mengadopsi bentuk objek alam yang menjadi inspirasi, melainkan juga melibatkan proses analisis dan kreativitas untuk menggabungkan elemen-elemen tersebut sehingga menciptakan bentuk baru yang masih memiliki kesamaan visual dengan objek yang menjadi analogi. Sehingga dalam perancangan kali ini diasumsikan pihak hotel masih ingin melayani pengunjung wisatawan (primer) dan akan memperkuat identitas hotel. Hotel Wijaya Kusumah ini merupakan hotel yang tidak memiliki cabang di kota lain. Di masa depan, hotel ini akan penambahan identitas sebagai hotel yang menawarkan beberapa fasilitas serta dalam perancangan ulang Hotel Wijaya Kusumah ini menggunakan pendekatan analogi alam berbasis interpretasi nama tasikmalaya yang akan digunakan untuk memberikan kesan yang unik dan berbeda dari hotel bisnis lain yang berada di Kota Tasikmalaya. Selain itu, tujuan perancangan ulang interior Hotel Wijaya Kusumah Tasikmalaya ini untuk menyelaraskan zoning blocking dan ukuran ruang pada hotel eksisting agar sesuai dengan standar hotel bintang 3, dan menyelaraskan pencahayaan dan akustik agar sesuai standar dan mendukung identitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan beberapa metode, termasuk wawancara dengan pihak manajemen hotel pada November 2022 untuk mengungkapkan rencana fokus ke arah hotel bisnis, serta penambahan gedung baru sebagai pendukung. Informasi juga dicari melalui wawancara ulang pada Mei 2023 dengan pemilik hotel dan observasi lingkungan sekitar, pencahayaan, dan fasilitas hotel. Studi lapangan mencakup analisis kondisi hotel, data pengunjung, variasi kamar, serta masalah interior yang mempengaruhi pengalaman pengunjung. Dokumentasi visual dan tekstual diperoleh dari Hotel Wijaya Kusumah, sedangkan studi literatur

mencakup sumber-sumber seperti buku, ebook, dan jurnal penelitian terkait perancangan hotel bintang 3, memberikan wawasan tentang karakteristik, standar, dan kondisi terkini perancangan hotel.

KONSEP PERANCANGAN

Pendekatan yang diambil pada perancangan ini yaitu pendekatan alam dengan interpretasi nama Kota Tasikmalaya dan nama hotel yaitu Wijaya Kusuma. Dari nama Kota Tasikmalaya mendapatkan elemen air/laut, pegunungan, pasir, dan bertebaran, serta bunga wijaya kusuma. Elemen yang diambil akan lebih dominan dalam penerapan unsur – unsur alam dimana elemen yang diperoleh akan diuraikan menjadi unsur-unsur ruang baru dan tercipta bentuk baru yang kemudian akan diaplikasikan dalam desain.

Dari pendekatan, tema yang diambil yaitu *exploration of harmony of history and nature* dibuat karena untuk menggabungkan elemen yang diambil dari nama Kota Tasikmalaya dan nama hotel. Elemen tersebut memiliki karakteritrik yang berbeda, sehingga konsep ini sebagai menggambarkan kesatuan dan keharmonisan yang muncul dari keragaman sehingga konsep pada perancangan ini yaitu *harmony in deversity.*

Terdapat konsep – konsep pada perancangan ini, yaitu konsep bentuk diambil dari bentuk elemen seperti gelombang dan segitiga, konsep furniture menggunakan loose furniture, built-in furniture, dan custom furniture. Konsep material dan warna , material ini diambil dari unsur – unsur yang diurai dari elemen yang diambil. Konsep pencahayaan menggunakan warna hangat untuk menciptakan atmosfer alami di semua ruangan. Dan konsep akustik diaplikasi pada elemen ruang seperti vinyl, dinding partisi, dan ceiling gypsum. Konsep keamanan menggunakan CCTV, *smoke detector, sprinkler, fire bell, fire hydrant.*

TINJAUAN PUSAKA

Analogi

Geoffrey Broadbent (1973), mengemukakan ahwa pendekatan analogi memiliki potensi untuk menciptakan bentuk-bentuk baru yang memiliki kesamaan visual dengan objek yang diambil sebagai analogi. Chris Abel (1997) juga mengartikan analogi sebagai pendekatan yang tidak menciptakan pemahaman tambahan.

Pendekatan Desain melalui Analogi (Design-by-Analogy) memiliki potensi besar dalam meningkatkan kreativitas desain dan mendorong inovasi. Kontribusi kami dalam literatur ini adalah merinci penelitian terbaru mengenai Desain Berbasis Data melalui Analogi, serta mengidentifikasi peluang penelitian masa depan yang praktis dan menjanjikan. Melalui tinjauan sistematis kami terhadap data, aplikasi, dan metode yang telah diterapkan dalam sistem dan alat Desain Berbasis Data melalui Analogi yang ada, kami menyajikan fondasi yang kuat bagi para peneliti untuk mengikuti perkembangan terkini dengan cara yang konsisten (Jiang, S., Hu, J., Wood, K. L., & Luo, J, 2021).

Prinsip analogi, seperti yang diungkapkan oleh Oktaverina, G. L., Anisa, S. T., M. T. (2021), berperan sebagai bentuk komunikasi yang digunakan oleh perancang untuk mentransmisikan pesan yang dapat dipahami oleh semua individu.

Identitas

Visual Identity dari sebuah brand adalah melalui desain interior. Desain interior dapat menjadi salah satu media yang digunakan untuk tujuan branding dan strategi marketing perusahaan. Desain interior dapat menciptakan lingkungan yang dapat membangun kedekatan emosional dengan konsumen dan untuk menilai terciptanya brand identity yang kuat desain interior dapat dikaitkan

dengan Persepsi Kemiripan (*similarity*), Persepsi Konsistensi (*consistency*), dan Persepsi Kekhasan (*authenticity*) (Raja, 2022).

Bentuk

Bentuk dalam arsitektur mencakup permukaan eksterior dan ruang interior. Simultaneously, bentuk dan ruang mengintegrasikan fungsi-fungsi, baik fisik maupun non-fisik. Fungsi-fungsi tersebut dapat diartikulasikan melalui bentuk. Pada kenyataannya, hubungan antara fungsi, ruang, dan bentuk mampu mengekspresikan variasi yang beragam. (Surasetja, R. I., 2007)

Material

Menurut Indrani (2004), dalam desain interior modern, pemanfaatan material seperti kaca, kayu, batu, dan besi menjadi peranan penting.

Warna

Berkaitan dengan penggunaan warna, Alkathiri dan Sari (2019) menjelaskan bahwa warna-warna hangat, yang terkait dengan nuansa hangat seperti sinar matahari, dapat memberikan efek dekat, kenyamanan, dan kehangatan pada ruangan.

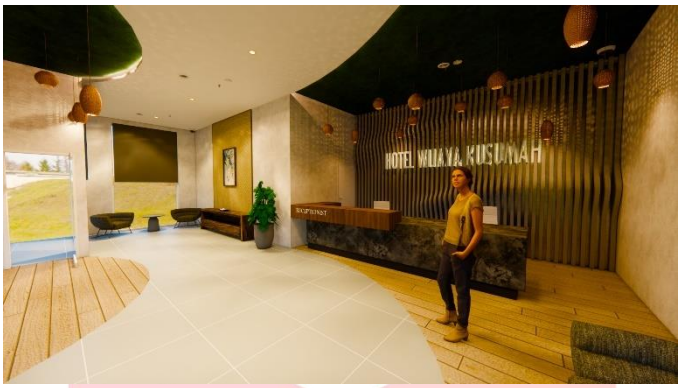
Pencahayaan

Dalam hal pencahayaan, Kurniawan, Santoso, dan Darmayanti (2022) mengemukakan bahwa pencahayaan dengan warna hangat dapat menciptakan suasana yang nyaman, bersemangat, dan bersih. Pencahayaan dengan jenis warna hangat dapat

Akustik

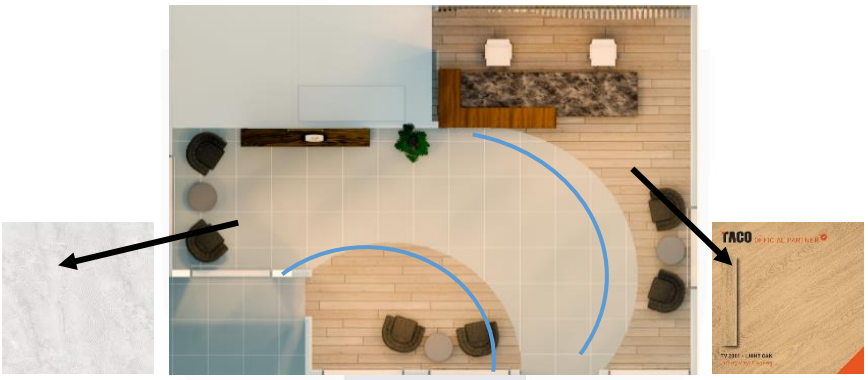
Tentang akustik, menurut Satwiko (2009), dalam pengamatannya, pemilihan bentuk, orientasi, dan material permukaan ruangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kualitas dan jumlah suara yang dihasilkan dalam ruang

HASIL DAN DISKUSI



Gambar 1 Suasana Lobi Hotel Setelah Perancangan

Lobi merupakan tempat yang pertama dikunjungi oleh pengunjung, dalam perancangan lobi ini diterapkan beberapa desain yang mempresentasikan analogi alam interpretasi Kota Tasikmalaya dan Penamaan interpretasi nama Kota Tasikmalaya dan Bunga Wijaya Kusumah.



Gambar 2 Floor Plan pada Lobi Hotel

Lantai pada area ini terdiri dari 2 material yang memberikan kesan jalur air, yaitu granite berwarna abu yang memberikan kesan bebatuan dan finishing glossy yang memantulkan cahaya seperti air. Material lainnya menggunakan vinyl taco fine 200 TV 2001 yang memberikan kesan kayu.

(a) (b) (c) (d)

Gambar 3 Dinding Treatment pada Lobi (a) Dinding Belakang Resepsionis (b) Tampak Samping Belakang Resepsionis (c) Dinding Treatmen anyaman (d) Anyaman yang Digunakan

Dinding pada perancangan lobi ini menggunakan dinding hebel dengan finishing kamprot halus dan cat dulux catylac interior smokey hint yang menganalogikan visual pasir. Selain itu terdapat dinding treatment yang disimpan di belakang resepsionis untuk mempresentasikan gelombang air dengan menggunakan material MDF dan finishing HPL berwarna abu menggunakan untuk memberikan sentuhan warna bebatuan yang diambil dari elemen pegunungan. Dinding treatment lainnya memberikan persepsi kekhasan (authenticity) pada Kota Tasikmalaya yaitu menggunakan anyaman bambu dengan menggunakan bingkai kayu plywood.

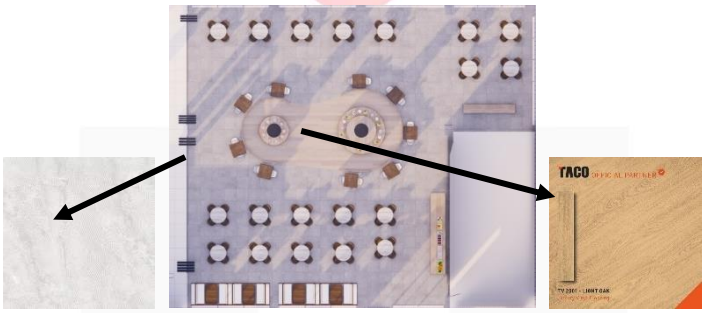
(a) (b)

Gambar 4 Ceiling pada Lobi (a) Suasana lobi (b) Ceiling pada Lobi

Bentuk pada ceiling ini mengikuti bentuk lantai, ceiling terdapat elefasi up ceiling. Penggunaan lampu gantung berbentuk bulat dan oval dengan material anyaman rotan dapat menganalogikan elemen bertebaran dan mempresentasikan putik bunga wijaya kusumah yang dapat terlihat hanya dimalam hari sehingga pada up ceiling tersebut menggunakan finishing warna yang gelap. Pencahayaan ruangan menggunakan pencahayaan yang hangat agar memberikan kesan nyaman dan memperkuat analalogi untuk menghadirkan nuansa senja yang ditemukan pada alam.

Gambar 5 Suasana Restoran Hotel

Restoran merupakan tempat yang digunakan pada pagi hari untuk sarapan ataupun untuk mengisi waktu luang pengunjung, dalam perancangan restoran ini diterapkan beberapa desain yang mempresentasikan analogi alam interpretasi Kota Tasikmalaya dan Penamaan interpretasi nama Bunga Wijaya Kusumah.



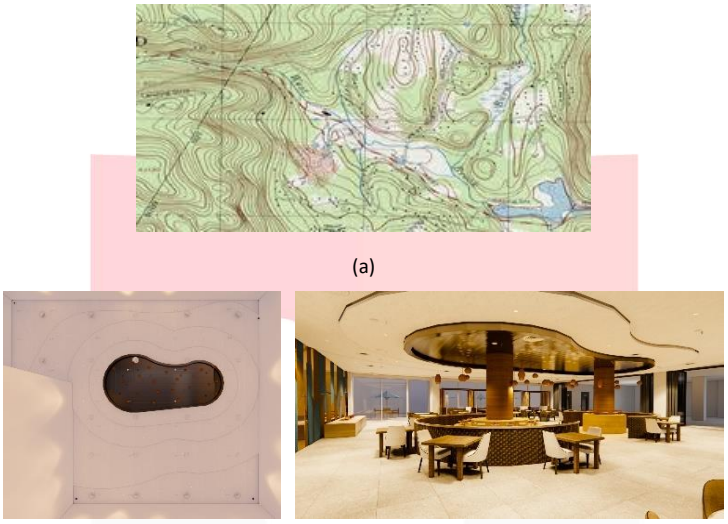
Gambar 6 Floor Plan Restoran Hotel

Lantai pada area ini terdiri dari 2 material, yaitu Keramik Roman GT80250R - dNorwich Grey 80x80 yang mencerminkan warna bebatuan dari analogi dan material vinyl Taco Perform 300 TV 3015 Vicenza Elm yang memberikan kesan kayu yang menjadikannya centre point.

Gambar 7 Dinding pada Restoran Hotel

Dinding pada perancangan restoran ini dominan menggunakan jendela, selain itu terdapat dinding hebel sebagai pembatas dapur dan restoran dengan

menggunakan dinding treatment yang mengimplementasi analogi pegunungan dengan finishing yang didominasi warna coklat sebagai akustik agar suara dari dapur tidak begitu terdengar pada area restoran. Pada bagian centre point terdapat railing dari anyaman yang memberikan persepsi konsistensi agar membedakan tempat centre point dengan yang lain.



(a)

(b) (c)

Gambar 8 Bentuk Ceiling Restoran (a) peta topografi (b) ceiling restoran (c) perspektif restoran

Bentuk pada ceiling ini diambil dari peta topografi gunung, pada peta topografi setiap garis menandakan perbedaan ketinggiannya. Pada rancangan ini ceiling terdapat 4 garis yang berbeda elefasinya dan memiliki bentuk seperti peta topografi. Material yang digunakan pada area centre point adalah hpl alumunium berwarna hitam dan lampu gantung dengan material anyaman rotan, lampu gantung ini berbentuk bulat dan oval yang diletakan tidak beraturan yang mempresentasikan putik bunga wijaya kusumah pada malam hari.

Area restoran menggunakan pencahayaan alami karena sekeliling dinding restoran menggunakan jendela, pencahayaan buatan terdapat pada area centre point dengan warna hangat agar semakin terlihat berbeda dan warna kuning menunjukkan warna putik bunga wijaya kusumah. Sedangkan, diluar centre point menggunakan Round Recessed LED Downlight dia. 4 inch LED 20 Watt Natural White 4000K dan lampu selang untuk mempertegas garis – garis tipografi pada ceiling.

(a) (b)

Gambar 9 (a) Suasana Ballroom Hotel (b) Floor Plan pada Ballroom

Ballroom dapat dibagi menjadi 6 ruangan atau dapat menyesuaikan kapasitas sebagai ruang meeting. Dalam perancangan ini diterapkan beberapa desain yang mempresentasikan analogi alam berbasis interpretasi nama tasikmalaya Kota Tasikmalaya dan Penamaan interpretasi nama Kota Tasikmalaya Bunga Wijaya Kusumah. Lantai pada area ini menggunakan lantai karpet bermotif abstrak warna krem dan coklat yang menganalogikan visual pasir.

Gambar 10 Treatment Dinding pada Ballroom Hotel

Dinding pada perancangan ballroom ini menggunakan dinding hebel dengan dinding treatment sebagai akustik agar suara ballroom tidak mengganggu pengunjung lain yang sedang beristirahat ataupu beraktifitas dan sebagai salah satu dekorasi ruangan agar menjadi lebih menarik. Dinding ini terdapat persepsi konsistensi karena menggunakan material anyaman.

Gambar 11 Ceiling pada Ballroom Hotel

Bentuk up ceiling pada area ini terdiri dari beberapa modul dengan bentuk persegi panjang berbeda ukuran yang menganalogikan bertebaran dan memberi kesan gunung karena memiliki elefasi ketinggian yang berbeda dan aksen anyaman.

Pencahayaan yang digunakan pada ballroom menggunakan pencahayaan buatan berwarna putih agar mudah dalam menyesuaikan acara yang diselenggarakan pada ballroom tersebut dan dapat dialih fungsikan sebagai ruang meeting untuk meningkatkan tingkat fokus pada pengguna ruangan.

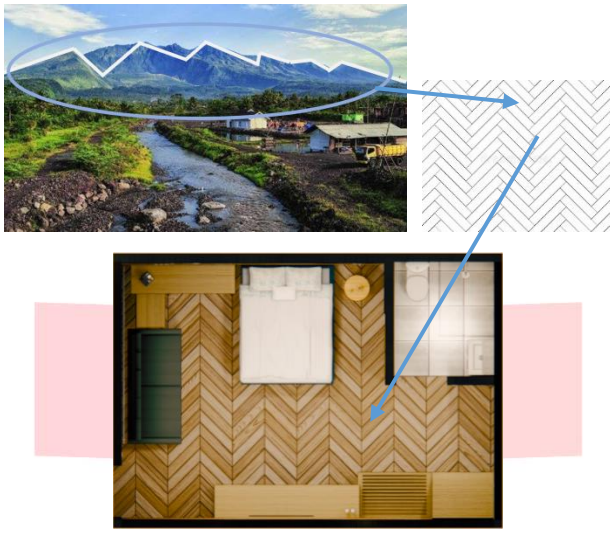
(a) (b)

(c) (d)

Gambar 12 Kamar – Kamar pada Hotel (a) Kamar Suite (b) Kamar Deluxe (c) Kamar Superior (d) Kamar Standar)

Pada perancangan Hotel Wijaya Kusumah ini terdapat 4 jenis kamar yaitu kamar suite, kamar deluxe, kamar superior, dan kamar standar. Dari keempat tipe kamar tersebut memiliki kesamaan konsep yang membedakan hanyalah fasilitasnya. Kamar – kamar ini diterapkan beberapa desain yang

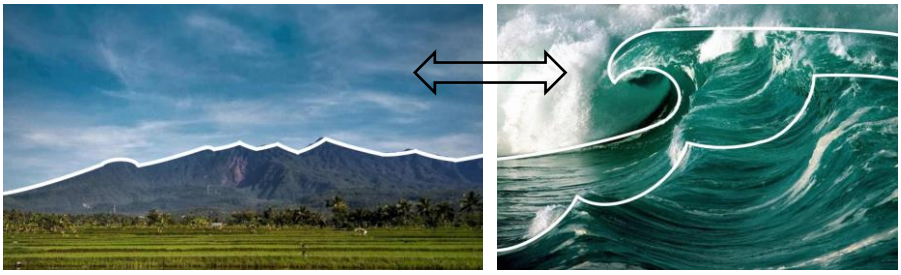
mempresentasikan analogi alam berbasis interpretasi nama tasikmalaya Kota Tasikmalaya dan Penamaan interpretasi nama Kota Tasikmalaya Bunga Wijaya Kusumah.



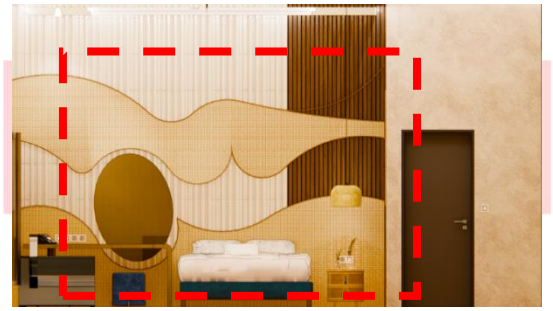
Gambar 13 Floor Plan pada Kamar – Kamar Hotel

Lantai pada kamar suite ini menggunakan lantai Vinyl TACO Lite 200 TV 3003 Light oak pada ruang tengah, kamar tidur tipe suite menggunakan Taco Perform 300 TV 3005 Vintage oak dan Taco perform 300 TV 3008 Sand Malmo yang disusun dengan motif herringbone yang sama pada kamar tipe lainnya (kamar deluxe, kamar superior, dan kamar standar). Penggunaan motif tersebut mengimplementasikan bentuk pegunungan yang disusun seperti segitiga, kedua vinyl disusun secara repetisi dan tidak beraturan untuk memberikan kesan bertebaran pada lantai. Lantai pada kamar memiliki kesamaan yang dapat memberikan kesan konsistensi pada desain kamar.

(a) (b)



(c) (d)



(e)

Gambar 14 (a) Uraian dari Elemen Pegunungan (b) Implementasi pada Kamar (c) Uraian dari Elemen Pegunungan (d) Uraian dari Elemen Laut (e) Implementasi pada Kamar

Dinding pada perancangan kamar – kamar ini menggunakan dinding hebel dengan dinding treatment yang digunakan sebagai akustik agar pengunjung memiliki waktu istirahat yang berkualitas dan tidak terganggu. Selain itu, dinding hebel digunakan sebagai salah satu dekorasi ruangan agar menjadi lebih menarik yang menganalogikan pegunungan di Kota Tasikmalaya yaitu Gunung Galunggung dengan menggunakan material anyaman yang terkenal di Kota tersebut, setiap tipe kamar memiliki dinding treatment seperti itu yang diletakan di belakang tv, namun pada kamar suite diletakan di belakang kasur sebagai headboard. Terdapat dinding treatment lainnya yang menganalogikan dua elemen yaitu laut dengan bentuk ombak dan dinding yang dibuat bertumpuk agar terlihat seperti pegunungan. Dinding ini digunakan pada headboard sebagai aksen dekorasi yang membedakan dengan dinding lainnya agar tidak monoton.

Gambar 15 Ceiling pada Kamar – Kamar Hotel

Bentuk dan material langit-langit di kamar-kamar hotel Wijaya Kusumah memiliki kesamaan, yakni menggunakan warna putih dan dilengkapi dengan up ceiling yang bertujuan untuk mengurangi gangguan bagi para pengunjung karena sederhana dan polos.

Pencahayaan kamar menggunakan pencahayaan alami dari jendela dan pencahayaan buatan dari Led strip dengan tipe SMD5050 natural white 4000k agar memberikan efek positif, termasuk pencahayaan yang nyaman dan terang bagi aktivitas seperti membaca, bekerja, atau bersantai. Cahaya ini juga meningkatkan akurasi warna, mood yang ceria, serta konsentrasi dan produktivitas dan menggunakan Ceiling Recessed Directional Spotlight D12cm Low Voltage Halogen 35 Watt Natural White 4500K.

Persepsi Identitas

Tabel 1 Aplikasi Bentuk Pada Hotel Perancangan

Persepsi	Penjelasan	Visualisasi
Kemiripan (*similarity*)	Desain dinding treatment ini memberikan persepsi kemiripan (similarity) dengan gelombang air	
	Desain dinding treatment pada kamar memberikan persepsi kemiripan (similarity) dengan bentuk pegunungan.	
Persepsi Konsistensi (*consistency*)	Material anayaman ini memberikan persepsi konsistensi yang terdapat pada semua ruangan.	

Persepsi Kekhasan (*authenticity*)	Material anyaman juga memberikan kesan khas pada Kota Tasikmalaya.	

KESIMPULAN

Hotel Wijaya Kusumah merupakan hotel bintang 3 yang berada di Kota Tasikmalaya yang berdiri pada tahun 1985. Pada pembuatan rancangan ini dengan mengumpulkan data, analisis data, mengamati hotel hingga mencari solusi dari permasalahan pada Hotel Wijaya Kusumah, maka dapat disimpulkan penggunaan pendekatan analogi alam dengan interpretasi nama Kota Tasikmalaya sebagai peningkatan identitas dapat menciptakan suasana serta pengalaman yang berbeda dibandingkan hotel – hotel sekitar, pencahayaan dan akustik dapat menyelaraskan untuk mendukung identitas, penyesuaian zoning bloking dan ukuran ruang pada eksisting hotel, dan merancang desain ruang dalam gedung baru dengan identitas baru.

Secara keseluruhan, pendekatan analogi dalam desain memiliki potensi besar dalam menciptakan bentuk baru yang mencerminkan objek inspirasi. Kontribusi desain berbasis data melalui analogi mendorong kreativitas dan inovasi, sementara desain interior berperan penting dalam membangun identitas merek dan komunikasi visual. Prinsip analogi menjadi alat efektif untuk menyampaikan pesan dalam desain. Konsep perancangan dengan pendekatan alam dan interpretasi nama menghasilkan tema harmoni dalam keragaman, tercermin dalam aspek bentuk, material, warna, pencahayaan, dan akustik.

Perancangan mencakup berbagai ruangan termasuk lobi, restoran, ballroom, serta berbagai jenis kamar. Penggunaan analogi alam dari elemen Kota

Tasikmalaya menjadi dasar utama dalam implementasi. Konsep bentuk dalam arsitektur berperan penting dalam mengakomodasi fungsi fisik dan non-fisik, menghasilkan variasi ekspresi yang kaya. Penggunaan material – material seperti kaca, kayu, batu, dan besi dalam desain interior modern penting, dengan pemilihan material dipilih setelah analisis elemen dan menciptakan kesan nyata dalam penerapan analogi alam. Pilihan warna berdasarkan elemen analogi memberikan dimensi mendalam pada atmosfer ruangan, berfungsi sebagai alat komunikasi konsep. Pencahayaan, termasuk natural white dan warm white, serta akustik ruangan, diintegrasikan dalam desain untuk menciptakan suasana sesuai konsep analogi alam. Dengan demikian, perancangan ini menggabungkan pendekatan alam melalui elemen Kota Tasikmalaya untuk menciptakan identitas kuat dalam setiap aspek desain.

DAFTAR PUSTAKA

Broadbent, G. (1976). *Design in Architecture. Architecture and the Human Scuences*.

Raja, M. T. M., Sutyaningsih, I. S., & Oktaviani, M. D. (2022). Identifikasi Persepsi Masyarakat terhadap Penerapan Identitas Visual pada Elemen Interior Coworking Space Digital Valley. *Jurnal Arsitektur,* 12(1), 45-60.

Jiang, S., Hu, J., Wood, K. L., and Luo, J. (2021). "Data-Driven Design-By-Analogy: State-of-the-Art and Future Directions." ASME. J. Mech. Des. February 2022; 144(2): 020801. https://doi.org/10.1115/1.4051681

Broadbent, G. 1976. Design in Architecture. Architecture and the Human Scuences.

Oktaverina, G. L., Anisa, S. T., M. T. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Analogi Pada Bangunan Museum. Jurnal UMJ. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/11475

Surasetja, R. I. (2007). Fungsi, ruang, bentuk dan ekspresi dalam arsitektur. FTKP-UPI. Hand-out Mata Kuliah Pengantar Arsitektur.

Abel, C.. 1997. Architecture and Identity (An imprint). Architectural Press.

Indrani, H. C. (2004). Perancangan suasana hangat pada interior hunian modern. Dimensi Interior, 2(2), 147-165.

Alkathiri, A. T., & Sari, Y. (2019). Pengaruh warna terhadap produktivitas karyawan kantor. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, *3*(3), 187-192.

Kurniawan, R., Santoso, M. E., & Darmayanti, T. E. (2022). Pengaruh Pencahayaan pada Showroom Terhadap Kenyamanan Visual (Studi Kasus Showroom Harley Davidson, Bandung). *Waca Cipta Ruang*, *8*(1), 6-12.

Satwiko, P. 2009. Fisika Bangunan. Andi. Yogyakarta.