

PERANCANGAN BARU ARION SUITES HOTEL BANDUNG

DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS

Annisa Nurul Mardiyah¹, Erlana Adli Wismoyo² dan Teddy Ageng Maulana³

^{1,2,3}Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Dayeuhkolot, 40257 Bandung, Jawa Barat

nisnisa@student.telkomuniversity.ac.id¹, erlanadliw@telkomuniversity.ac.id²,
teddym@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Ketiadaan fasilitas kerja yang ergonomis dan mendukung produktivitas di hotel bintang empat menjadi hambatan bagi tamu bisnis yang seringkali membutuhkan ruang kerja selama menginap. Berdasarkan kondisi tersebut, perancangan ini difokuskan pada pengembangan interior hotel yang mengakomodasi aktivitas kerja dalam konteks MICE, khususnya pada aspek meeting, dengan pendekatan berbasis aktivitas. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, observasi lapangan, analisis preseden, serta identifikasi kebutuhan pengguna. Gaya klasik kontemporer diterapkan untuk membentuk suasana ruang yang profesional namun tetap hangat dan nyaman. Hasil perancangan menghasilkan ruang-ruang kerja seperti executive lounge, coworking area, dan ruang diskusi yang ditata untuk mendukung fleksibilitas, kenyamanan, serta pengalaman kerja yang representatif di dalam hotel. Perancangan ini bertujuan untuk mengintegrasikan fungsi kerja ke dalam fasilitas hotel secara menyeluruh, melalui desain ruang yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna, ergonomis, dan selaras secara visual. Desain ini diharapkan menjadi alternatif hotel bintang empat yang mampu menjawab tuntutan kerja masa kini secara fungsional maupun estetis.

Kata Kunci: interior, hotel bintang empat, aktivitas bisnis

Abstract : *The lack of ergonomic, productivity-supporting work facilities in four-star hotels presents a barrier for business guests who often require workspace during their stay. Work activities such as formal meetings, informal discussions, and individual work are not fully facilitated by existing hotel interior designs. Based on these conditions, this design focuses on developing a hotel interior that accommodates work activities in the MICE context, particularly in meeting aspects, using an activity-based approach. The methods used include literature review, field observation, precedent analysis, and identification of user needs. A contemporary classic style is applied to create a professional yet warm and comfortable atmosphere. The resulting design produces work spaces such as an executive lounge, coworking area, and discussion room, designed to support flexibility, comfort, and a representative work experience within the hotel. This design aims to integrate work functions into the hotel's facilities comprehensively, through a spatial design that is adaptive to user needs, ergonomic, and visually harmonious. This design is expected to be an*

alternative to four-star hotels that can meet today's work demands both functionally and aesthetically.

Keywords: *interior, four-star hotel, business activities*

PENDAHULUAN

Arion Suites Hotel adalah hotel bintang empat yang memiliki cabang di Bandung dan Jakarta. Hotel ini berada di naungan Arion Paramita Holding Company yang berlokasi di Jl. Otto Iskandar Dinata No.16, berjarak hanya 3,2 km dari perancangan baru sebagai cabang dari Arion Suites Hotel Bandung yang berlokasi di Jl. Jendral Sudirman No.289, Cibadak, Astanaanyar, Kota Bandung. Pada cabang baru ini akan mengutamakan target pengunjung dari perusahaan-perusahaan di Kota Bandung, baik perusahaan swasta maupun pemerintahan serta instansi pemerintah daerah.

Menurut Armiaty dalam Akifah et al. (2021), penataan layout efektif dan efisien yang disesuaikan kebutuhan para pebisnis dapat memperlancar setiap proses kegiatan yang ada di hotel. Berdasarkan studi banding, belum tersedianya ruang tunggu bagi pengunjung umum dan pengunjung VIP yang hendak mengunjungi *ballroom* dan *meeting room* menyebabkan aktivitas menunggu menjadi tidak terorganisasi. Selain itu dalam segi fasilitas kerja, belum terdapat fasilitas kerja yang ergonomis di area kamar maupun publik yang membatasi kenyamanan serta produktivitas tamu bisnis yang membutuhkan tempat kerja fungsional selama menginap. Permasalahan pada studi banding tersebut juga didukung oleh wawancara yang telah dilakukan kepada perusahaan di bidang otomotif, perbankan dan industri minuman yang menyatakan kebutuhannya terhadap hotel bintang empat. Kebutuhan akan fasilitas menunggu bagi para petinggi dan peserta acara menjadi suatu kebutuhan penting, terutama untuk menunjang kenyamanan,

profesionalitas, serta efisiensi waktu sebelum maupun sesudah kegiatan berlangsung.

Melihat posisi Bandung sebagai salah satu destinasi MICE unggulan (Rosalina Nur Annisa, 2020) sekaligus pusat kegiatan pemerintahan dan bisnis tingkat provinsi (Portajabarpov), peluang untuk mengakomodasi aktivitas kerja, diskusi, dan pertemuan singkat menjadi sangat potensial. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, ditemukan beberapa aktivitas seperti diskusi *casual* antar individu, kegiatan transit untuk menuju *meeting room*, hingga aktivitas bekerja dengan laptop secara mandiri. Aktivitas-aktivitas tersebut memiliki irisan kuat dengan elemen *Meetings* dan *Conference* pada aspek MICE. Seiring perubahan gaya hidup, fungsi hotel tidak sekadar sebagai tempat menginap, tetapi juga mencakup untuk mengadakan pertemuan, rapat, resepsi pernikahan, pameran, seminar, hingga pertunjukan (Putri & Suryadini, 2023). Menurut Noora Sirkia dalam Shetty (2021), *executive lounge* menjadi salah satu strategi pelayanan untuk memenuhi kebutuhan beragam tamu VIP di industri perhotelan, sekaligus meningkatkan kualitas layanan secara menyeluruh. Selain itu, kehadiran *coworking space* di dalam Arion Suites Hotel dapat menjadi solusi yang sangat relevan untuk menghadapi tantangan yang dihadapi oleh hotel bintang empat saat ini. Fenomena ruang *cweworking space* dikaitkan dengan perubahan budaya kerja yang dirasakan, terutama oleh generasi muda yang menolak bekerja di kantor konvensional, yang dianggap sangat membatasi kreativitas dan inovasi (Putri & Suryadini, 2023).

Perancangan baru Arion Suites Hotel Bandung ini bertujuan sebagai wadah akomodasi transit dan aktivitas bisnis di Kota Bandung. Selain itu, hotel tersebut diharapkan dapat menjadi acuan standarisasi dari segi fungsionalitas dan alur aktivitas hotel bisnis di Kota Bandung dan kota lainnya.

METODE PENELITIAN

Setiap langkah dalam proses perancangan interior Arion Suites Hotel menggunakan metode perancangan sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Meliputi data primer yang dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti tinjauan pustaka dan internet.

b. Analisis Data

Mencakup identifikasi kebutuhan dasar ruang hotel berdasarkan fungsi masing-masing ruang, elemen desain interior yang telah dikumpulkan, dan melakukan analisis terhadap desain eksisting. Hasil analisis digunakan sebagai dasar pengembangan desain hotel sesuai masalah dan kebutuhan yang diperlukan.

c. Sintesis Data

Menggabungkan hasil analisis dan merumuskan solusi desain melalui analisis kebutuhan pengguna, kondisi saat ini, dan regulasi yang ada.

d. Output Akhir

Hasil dari penelitian ini berupa implementasi desain melalui gambar kerja serta gambaran visual secara rinci.

HASIL DAN DISKUSI

AKTIVITAS

Menurut Anton Mulyono dalam Fitriani et al. (2023) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Aktivitas bisnis pada perusahaan mencakup keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung perusahaan baik yang datang untuk menginap dan datang untuk datang ke sebuah acara. Menurut Putri, dalam Akifah et al. (2021), aktivitas keseluruhan pebisnis di hotel adalah bertemu

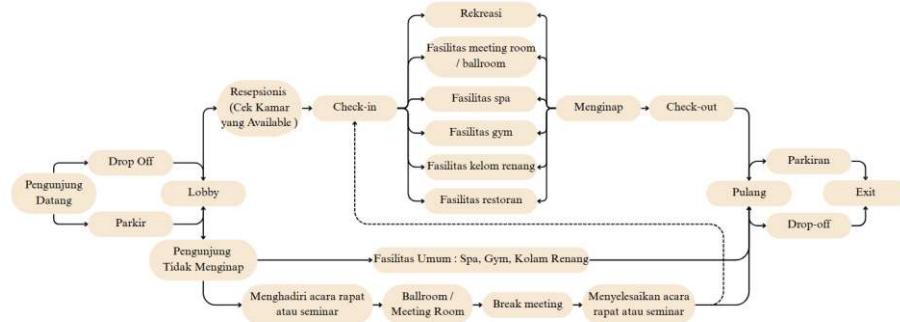
klien, beristirahat, melakukan pekerjaan atau bisnis, dan bersantai. Aktivitas bisnis pada perusahaan mencakup keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung perusahaan baik yang datang untuk menginap dan datang untuk datang ke sebuah acara. Menurut Cam Lawson (2024), terdapat beberapa jenis aktivitas rapat pada perusahaan beserta durasinya, diantaranya adalah:

- a. Rapat Tim Mingguan: 1-2 jam
- b. Pertemuan Personal Mingguan : 30 menit hingga 1 jam
- c. Pertemuan Personal Triwulan : 1 jam
- d. Rapat Perencanaan Kuartalan: 3-7 jam
- e. Pertemuan Perencanaan Tahunan: 1-2 hari
- f. Rapat Penyampaian Kondisi Perusahaan: 1-2 jam

Berdasarkan penelitian oleh Nur et al. (2024), disimpulkan bahwa durasi kerja optimal seseorang dalam sehari adalah selama 8 jam, dengan batas waktu duduk yang disarankan tidak lebih dari 4 jam secara terus-menerus. Gejala umum yang timbul meliputi rasa kaku, pegal, hingga kram pada area punggung, sehingga penting bagi perancangan ruang kerja untuk memperhatikan faktor durasi duduk dan kenyamanan postur tubuh guna menunjang kesehatan dan produktivitas pengguna.

PENDEKATAN DESAIN

Industri kepariwisataan di Indonesia tentunya tidak terlepas dari mata rantai sektor usaha jasa MICE (Kusuma, 2019). Menurut Wijaya et al. dalam Komang et al. (2022), MICE *event* adalah suatu kegiatan di mana suatu kelompok tertentu bertemu dan berkumpul bersama dengan tujuan tertentu. Melihat posisi Bandung sebagai salah satu destinasi MICE unggulan (Rosalina Nur Annisa, 2020) sekaligus pusat kegiatan pemerintahan dan bisnis tingkat provinsi (Portajabarpov), peluang untuk mengakomodasi aktivitas kerja, diskusi, dan pertemuan singkat menjadi sangat potensial.



Gambar 1. Pendekatan desain
Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Secara umum, aktivitas pada perancangan baru Arion Suites Hotel Bandung terbagi menjadi 4 alur aktivitas yaitu pengunjung yang datang untuk menginap, pengunjung yang datang untuk kepentingan acara, pengunjung yang datang untuk fasilitas umum, dan pengunjung yang menghadiri acara kemudian menginap. Berdasarkan pengelompokan tersebut, aktivitas pengunjung dianalisis untuk memahami kebutuhan spesifik dari setiap jalur sirkulasi dan fungsi ruang. Pengunjung yang menginap umumnya melakukan aktivitas pribadi seperti beristirahat, bekerja di kamar, serta bersantap di restoran. Pengunjung acara membutuhkan ruang tunggu yang nyaman, akses langsung ke *ballroom* atau *meeting room*, serta area diskusi singkat. Pengunjung fasilitas umum seperti *lounge*, restoran, atau *coworking space* memerlukan ruang fleksibel untuk bekerja, bertemu rekan, atau transit. Sementara itu, pengunjung yang menghadiri acara sekaligus menginap membutuhkan integrasi antara area publik, ruang kerja, dan ruang acara agar mobilitas tetap efisien. Analisis aktivitas ini menjadi landasan dalam menyusun alur ruang yang terintegrasi, sehingga setiap kategori pengunjung mendapatkan pengalaman ruang yang nyaman, fungsional, dan produktif, sejalan dengan konsep hotel bisnis berbasis aktivitas. Berdasarkan analisis

terhadap aktivitas pada studi banding serta kebutuhan berdasarkan wawancara, fasilitas yang digunakan adalah sebagai berikut:

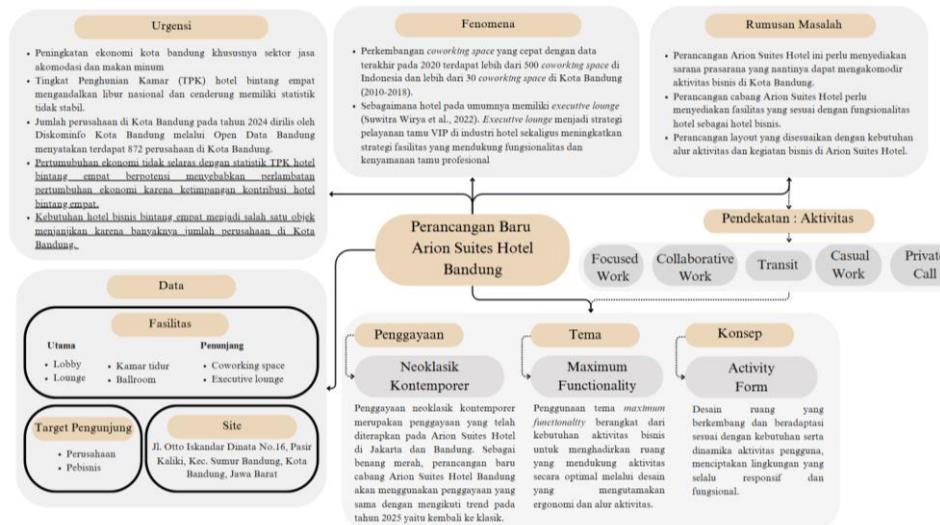
Pengguna	Ruangan	Aktivitas	Durasi	Sifat	Fasilitas Ruang	Fasilitas Mebel	Sumber Ergonomi	
Staff perkantoran, instansi pemerintah, bisnis traveler	Lobby	Melakukan check-in/check out	5-15 menit	Casual	Resepsionis, concierge, ruang duduk	Counter resepsionis, kursi resepsionis, sofa dan meja tunggu	Human Dimension & Interior Space (Panero & Zelnik, 1979), Northeastern University School of Architecture (2008), How To Create a Co-Working Space Ergin (2014)	
		Menitipkan barang						
	Lounge	Melakukan pembayaran atau pemesanan kamar	5-20 menit	Casual	Ruang tunggu, coffee bar	Meja, kursi, banquet, bar stool, bar counter		
		Menunggu						
		Memesan dan menikmati kopi	5 menit - 1 jam					
	Coworking Lounge	Menikmati suasana	10 menit - 1 jam	Casual	Focus room individu, focus room duo, transit room, telephone room, group discussion room	Meja, kursi, stool, telephone box, stop kontak, lampu kerja		
		Diskusi grup	15 menit - 2 jam					
		Virtual meet individu	30 menit - 2 jam					
		Melakukan panggilan	30 menit - 2 jam					
		Membuat laporan	30 menit - 2 jam					
		Mengecas perangkat	10 menit - 1 jam					
		Meminum kopi atau teh	10 menit - 1 jam					
		Persiapan meeting (Transit membuka laptop, menyiapkan berkas untuk dibawa ke ruang meeting atau ballroom)	2-5 menit					
		Menunggu meeting	5-30 menit					
		Menaruh barang bawaan	2-10 menit					
Kamar Hotel	Kamar Hotel	Beristirahat	10 menit - 5 jam	Casual	Ruang tidur, kamar mandi, ruang kerja	Tempat tidur, nakas, meja kerja, kursi kerja, meja santai, sofa, toilet, shower		
		Membersihkan diri	10-20 menit					
		Bekerja santai (membuat laporan, bekerja menggunakan laptop)	10 menit - 1 jam					
		Merias diri	10 menit - 30 menit					
		Membuat kopi atau teh	5-10 menit					
VIP Hotel (Ekskutif Perusahaan, Pejabat, Artis, Selebriti, Tokoh Publik, Pembicara Acara)	Executive lounge	Bersantai	10 menit - 1 jam	Casual	Ruang receptionist, ruang bar, ruang bersantai, ruang diskusi	Bar counter, bar stool, sofa, meja, receptionist, rak snack, meja diskusi, kursi diskusi		
		Berdiskusi santai	10 menit - 1 jam					
		Menikmati suasana	10 menit - 1 jam					
		Mengambil snack yang disediakan	2-5 menit					
		Menikmati bar	10 menit - 1 jam					

Gambar 2. Pendekatan desain
 Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Hotel bisnis perlu menghadirkan citra yang berwibawa, profesional, dan elegan bagi para pebisnis, melalui konsep area komersial yang menyediakan akses serta fasilitas *one stop activity* (Paramita, 2016). Pada umumnya, hotel saat ini memiliki *executive lounge* (Suwitra Wirya et al., 2022). Menurut Noora Sirkiä dalam Shetty (2021), *executive lounge* menjadi salah satu strategi pelayanan untuk memenuhi kebutuhan beragam tamu VIP di industri perhotelan, sekaligus meningkatkan kualitas layanan secara menyeluruhan. Menurut Vora dalam Merkel (2022), kini semakin banyak hotel yang mulai menyediakan fasilitas *coworking* khusus di area lobi mereka. Tumbuhnya industri *coworking space* di Indonesia secara umum dapat dikatakan mengalami peningkatan yang cukup signifikan khususnya di kota Bandung (Surbakti & Danil, 2020). Adanya batas tipis antara ruang kerja, ruang sosial,

dan rumah, adalah tema yang dikembangkan di banyak perusahaan dalam menciptakan lingkungan kerja yang dapat mendorong para pekerjanya untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi (Nisrina & Handoyo, 2021). Selain menyediakan fasilitas bisnis, penyediaan *coworking space* juga memperluas segmentasi pasar pada Arion Suites Hotel Bandung. Kualitas pelayanan yang baik menjadi suatu prioritas utama dalam perancangan hotel untuk menyajikan pelayanan maksimal dan menarik minat konsumen untuk kembali berkunjung (Megasari & Latif, 2022).

TEMA PERANCANGAN



Gambar 3. Tema perancangan
Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Tema yang diusung pada perancangan baru ini adalah “*maximum functionality*”. Penggunaan tema *maximum functionality* berangkat dari kebutuhan aktivitas bisnis untuk menghadirkan ruang yang mendukung aktivitas secara optimal melalui desain yang mengutamakan ergonomi dan alur aktivitas. Dengan pendekatan ini, diharapkan gaya desain yang ditunjang oleh standarisasi yang tepat, mampu menciptakan ruang yang tidak hanya

menjadi latar pasif, tetapi dapat menjadi ruang fungsional dan nyaman bagi aktivitas bisnis di hotel bintang empat.

Pada perancangan baru Arion Suites Hotel Bandung menggunakan pengayaan neoklasik kontemporer digunakan sebagai benang merah dengan Hotel Arion Jakarta dan Bandung. Menurut Hina dalam Widianti (2023), dalam desain interior, neoklasik menonjolkan tampilan elegan dan mewah yang identik dengan hiasan, aksen, ukiran, dan ornamen. Ciri khas dari neoklasik dalam aspek interior diantaranya adalah memiliki pola lantai bermaterial marmer dan plester dengan aksen warna, karpet motif, lampu dekoratif, dominasi warna terang (krem, kuning, biru pucat, abu-abu, dan hijau) dengan aksen warna merah, emas, hitam, dan terra cotta, furniture dengan sifat sederhana, aksesoris dinding, elemen arsitektur geometris sederhana dipadukan dengan kolom dramatis.

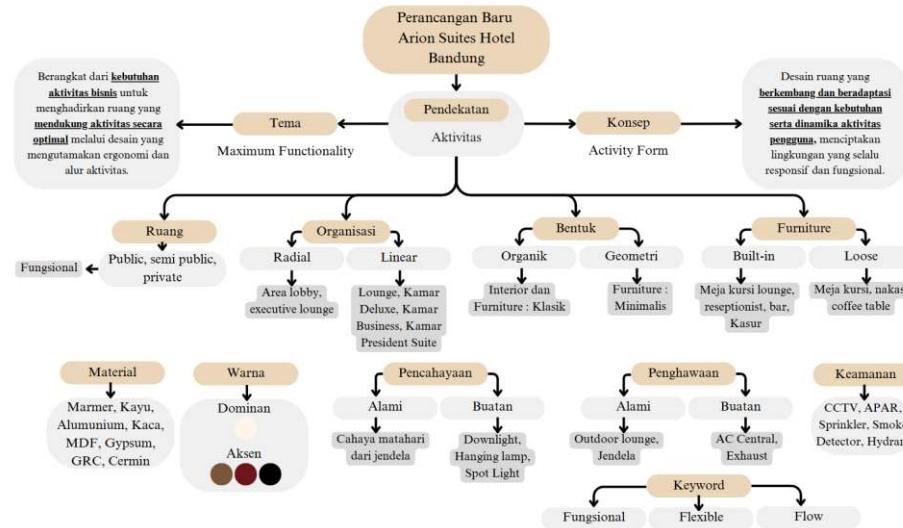


Gambar 4. Tema perancangan
Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

KONSEP PERANCANGAN

Konsep pada ruang ini yaitu “*Activity Form*” adalah konsep desain yang berfokus pada bagaimana aktivitas pengguna membentuk ruang dan pengalaman mereka di dalamnya. Dalam konsep ini, ruang didesain untuk mendukung kebutuhan spesifik dan dinamis yang muncul dari aktivitas yang terjadi di dalamnya. Alih-alih hanya mengikuti bentuk atau tampilan visual, desain ini menekankan pada fleksibilitas dan efisiensi dalam memfasilitasi

berbagai kegiatan yang dilakukan oleh penghuni ruang, seperti bekerja, beristirahat, atau bersosialisasi yang dapat meningkatkan aspek aktivitas MICE khususnya *Meetings* dan *Conferences*.

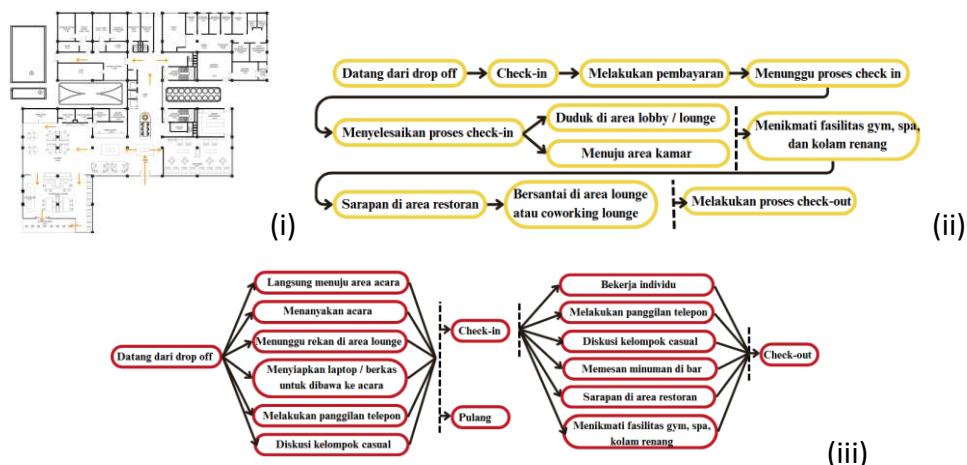


Gambar 5. Konsep perancangan
Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Konsep Layout, Organisasi Ruang, dan Aktivitas

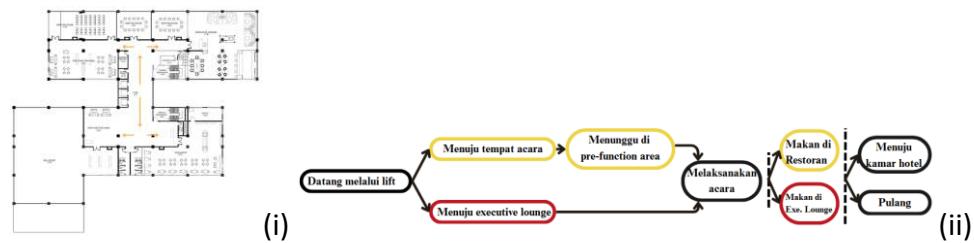
Pada lantai dasar, pengunjung yang akan menginap akan datang dari area drop off lalu melakukan check in, melakukan pembayaran, menunggu proses check in serta menyelesaikan proses check in. Lalu pengunjung dapat duduk di area lobby dan lounge ataupun langsung menuju area kamar. Kemudian pengunjung dapat menikmati fasilitas gym, spa, serta kolam renang. Pengunjung kemudian melakukan sarapan pada area restoran serta dapat bersantai di area lounge maupun coworking lounge. Setelah seluruh kegiatan di hotel selesai, pengunjung dapat melakukan proses check out di area resepsionis. Sementara, pengunjung yang akan mendatangi acara akan datang melalui drop off kemudian terdapat aktivitas yang beragam yaitu langsung menuju ke area acara, menanyakan acara, menunggu rekan di area lounge, menyiapkan laptop atau berkas untuk dibawa ke acara, dan diskusi

kelompok casual. Setelah melaksanakan acara pengunjung dapat melakukan check in ataupun pulang. Apabila check in, pada lantai dasar pengunjung dapat melakukan kegiatan bekerja individu, melakukan panggilan telepon, diskusi kelompok casual, memesan minuman di bar, sarapan di area restoran, serta menikmati fasilitas gym, spa, dan kolam renang. Setelah aktivitas menginap selesai, pengunjung dapat melakukan check out di area resepsionis.



Gambar 6. (i)Layout, (ii)Pengunjung Menginap, (iii) Pengunjung tidak Menginap
 Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

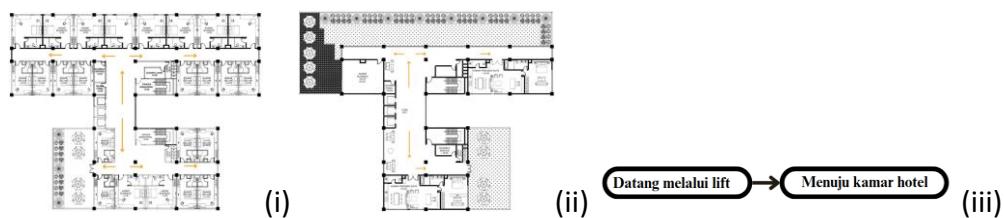
Pada lantai 1, pengunjung yang datang yaitu pengunjung yang akan mengunjungi acara di meeting room dan ballroom. Pengunjung datang melalui akses lift dan terbagi menjadi pengunjung reguler yang langsung menuju tempat acara dan menunggu di pre-function area serta pengunjung VIP yang langsung menuju executive lounge. Kemudian pengunjung reguler dan VIP melaksanakan acara, setelah itu pengunjung melaksanakan break dengan makan di restoran bagi pengunjung reguler dan makan di executive lounge bagi para VIP. Setelah rangkaian acara selesai, pengunjung dapat menuju kamar hotel maupun pulang.



Gambar 7. (i)Layout, (ii)Aktivitas Pengunjung Lantai 1

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Alur aktivitas pada lantai 2 dan 5 yaitu pengunjung datang melalui lift dan menuju kamar hotel melalui sirkulasi linear.

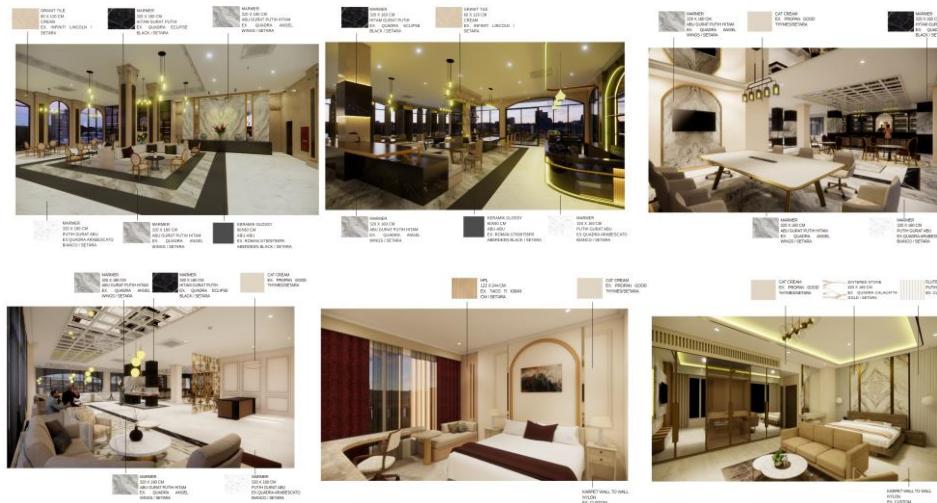


Gambar 8. (i)Layout Lantai 2, (ii)Layout Lantai 5, (iii)Aktivitas Pengunjung Lantai 2 dan 5

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Konsep Elemen Pelingkup Pada Ruang

Menggunakan penggayaan neoklasik kontemporer yang didesain dengan perpaduan bentuk geometris dan elemen organik untuk menciptakan kesan elegan namun tetap dinamis. Menggunakan material granit dan marmer yang dikombinasikan dengan kayu dan aluminium sesuai dengan elemen neoklasik. Dinding menggunakan cat berwarna krem dengan aksen *wall moulding* dan lengkung dekoratif sebagai ciri khas gaya neoklasik kontemporer. Elemen neoklasik kontemporer diterjemahkan melalui permainan warna netral dan aksen metalik, serta pemilihan material premium yang disusun lebih modern sehingga perancangan dapat menampilkan ruang mewah dan berkarakter, namun tetap relevan dengan selera serta kebutuhan estetika masa kini.

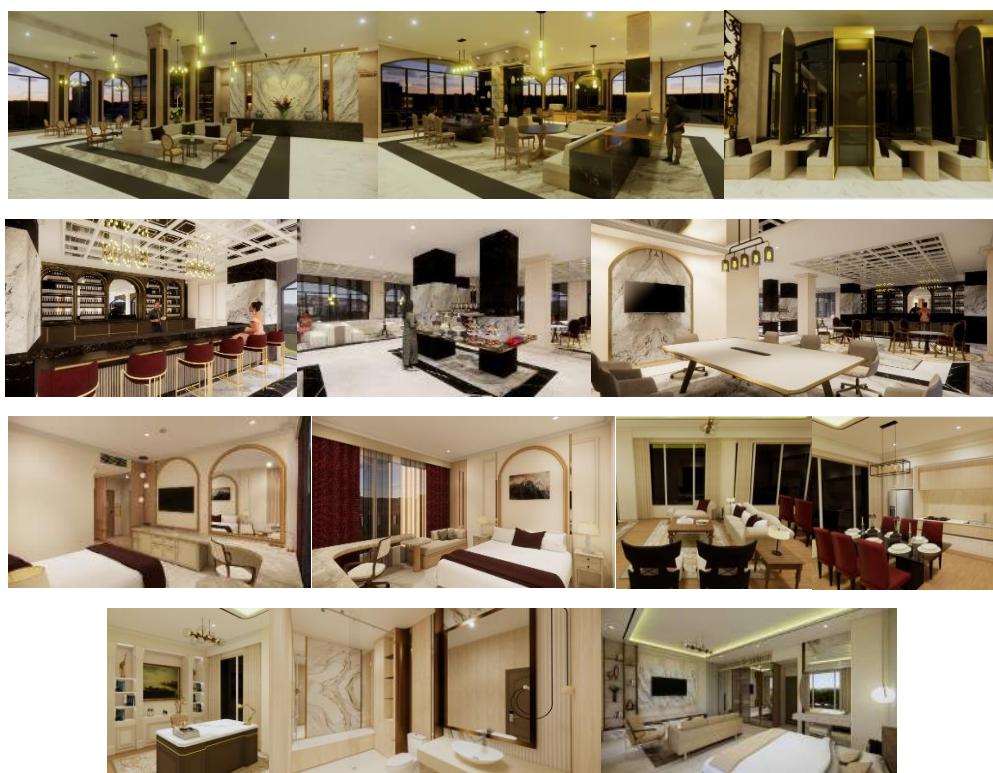


Gambar 9. Konsep Elemen Pelingkup Ruang
Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Konsep Furnitur

Perancangan hotel bisnis ini mengusung tema *Maximum Functionality* dan konsep *Activity Form* yang diwujudkan melalui elemen furnitur ergonomis seperti meja resepsionis, ruang duduk untuk menunggu, fasilitas transit, meja diskusi kelompok, meja kerja individu, dan bilik telefon untuk menjaga privasi komunikasi, dengan mempertimbangkan karakter pebisnis yang menghargai efisiensi, efektivitas, serta privasi. Material yang digunakan meliputi kayu, marmer, beludru, kaca, dan logam, membentuk karakter neoklasik kontemporer yang elegan dengan dominasi tekstur *glossy*, aksen logam *brushed gold*, dan pelapis beludru pada kursi untuk kenyamanan. Area *lobby* dilengkapi *fix furniture* meja resepsionis dan sofa ergonomis, *lounge* menggunakan *banquette* dan kursi kayu oak untuk menunggu atau bersantai, sedangkan *coworking lounge* dirancang adaptif sebagai ruang transit, diskusi santai, maupun kerja individu dengan meja berpartisi, *banquette* ergonomis, stop kontak, dan lampu meja. *Executive lounge* melayani kebutuhan tamu VIP melalui zona resepsionis, duduk santai, dan diskusi privat yang eksklusif. Pada kamar *Deluxe*, furnitur dirancang multifungsi dengan meja kerja menyatu

console TV, kursi ergonomis, pencahayaan alami, dan tata letak yang mendukung bekerja maupun beristirahat. Sementara itu, *President Suite* mengintegrasikan area tidur, duduk, makan, dan kerja dalam satu kesatuan visual elegan, dilengkapi fasilitas kerja ergonomis, ruang jamuan informal, pantry, toilet tamu, serta akustik nyaman, sehingga berfungsi tidak hanya sebagai tempat istirahat tetapi juga ruang kerja privat dan representatif bagi tamu bisnis tingkat tinggi.



Gambar 10. Konsep Furnitur
Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Konsep Pencahayaan

Menggunakan tiga jenis pencahayaan pada seluruh ruang yaitu *task lighting*, *ambient lighting*, dan *accent lighting*. *Task lighting* difungsikan sebagai pencahayaan fungsional pada area kerja seperti meja individu, bilik telefon, meja diskusi, meja makan, serta meja tidur dengan menggunakan lampu meja atau lampu gantung fokus dengan intensitas terang yang mendukung

produktivitas dan kenyamanan pengunjung. *Ambient lighting* berperan sebagai pencahayaan umum yang merata di seluruh area, menggunakan lampu *downlight* yang memberikan kesan hangat dan nyaman. Sementara itu, *accent lighting* digunakan untuk menonjolkan elemen dekoratif seperti karya seni, material marmer, atau panel dinding, menggunakan *spotlight* atau *strip light* untuk menambah dimensi visual dan menciptakan kesan mewah.



Gambar 11. Pencahayaan pada Perancangan Hotel
 Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Konsep Penghawaan

Menggunakan penghawaan alami pada area *outdoor lounge*. Selain itu, penghawaan buatan digunakan sebagai elemen utama dalam seluruh perancangan hotel berupa AC *central* serta AC *ducting* guna memastikan kenyamanan termal yang stabil di seluruh area hotel.



Gambar 12. Konsep Penghawaan
 Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Konsep Keamanan dan Keselamatan

Sesuai dengan standar keamanan oleh Badan Standardisasi Nasional (BSN) (2021), pada perancangan ini menggunakan keamanan CCTV, APAR, sprinkler, smoke detector, dan hydrant. Sementara pada area kamar hanya menggunakan smoke detector yang dilengkapi dengan peta evakuasi. Seluruh elemen tersebut berfungsi untuk mendukung keamanan operasional dan memberikan rasa aman bagi pengguna hotel.



Gambar 13. Konsep Keamanan dan Keselamatan
Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

KESIMPULAN

Perancangan hotel bintang empat di Bandung ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan akomodasi bisnis yang tidak hanya menyediakan fasilitas menginap, tetapi juga mampu menunjang aktivitas kerja tamu secara fungsional dan representatif. Saat ini, sebagian besar hotel cenderung berfokus pada aspek akomodasi dan visual tanpa mengakomodasi kebutuhan kerja yang ergonomis dan produktif, terutama dalam suasana informal. Ketiadaan ruang kerja yang fleksibel dan atmosfer yang mendukung kegiatan profesional menjadi hambatan bagi pengalaman menginap yang optimal. Melalui pendekatan berbasis aktivitas bisnis, rancangan ini hadir untuk memberikan solusi desain ruang hotel yang mendukung produktivitas kerja, kenyamanan individu, serta interaksi sosial para tamu bisnis.

Perancangan hotel dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan tamu dalam lingkup bisnis MICE, terutama aspek meeting dan incentive melalui pendekatan berbasis aktivitas. Desain interior difokuskan untuk menciptakan ruang-ruang kerja yang fungsional namun tetap nyaman, seperti lounge diskusi, coworking area, dan spot kerja individual yang mendukung fleksibilitas. Ruang-ruang yang dirancang, hadir bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai elemen utama dalam menunjang fungsi kerja tamu. Dengan mengedepankan kenyamanan, efisiensi, dan suasana eksklusif, serta menerapkan gaya klasik kontemporer untuk memperkuat karakter ruang, desain ini berupaya menjawab kebutuhan akan hotel yang adaptif terhadap ritme kerja masa kini. Perancangan ini menjadi alternatif solusi hotel bintang

empat yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna yang datang tidak hanya untuk menginap, tetapi juga untuk bekerja secara produktif dan nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Akifah, N., Irma Maulina Hanafiah, U., & Zulfia Budiono, I. (2021). Penerapan Layout pada Hotel Bintang 4 Berdasarkan Aktivitas Bisnis di Kota Pekanbaru. *Issn : 2355-9349, 8(e-Proceeding of Art & Design)*, 1531–1537.
- Fitriani.B, Irman Marje, Safiuddin, S. S. (2023). Aktivitas Kegiatan SD Negeri 1 Lamangga dalam Praktek Pengenalan Lapangan Persekolahan. *Jurnal Pengabdian Wakaaka*, 1(2), 22–28.
- Komang, N., Anggreni, F., Tuwi, I. W., Made, N., & Rukmiyati, S. (2022). *Pengaruh Pendapatan Mice dan Tingkat Hunian Kamar Terhadap Pendapatan Makanan dan Minuman Di Hotel Xyz*. 1(1), 18–25. <https://doi.org/10.52352/jah.v1i1.978>
- Kusuma, C. S. D. (2019). Mice- Masa Depan Bisnis Pariwisata Indonesia. *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 16(2), 52–62. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v16i2.27420>
- Megasari, C., & Latif, B. S. (2022). Pengaruh Design Interior Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Pengunjung Hotel Sotis Kemang. *Open Journal Systems*, 17(05), 795–802.
- Merkel, J. (2022). *Coworking Spaces as Destinations and New Stakeholders in Hospitality Ecosystems* . In N . Olbrich , J . Philipp , H . Thees , & H . Pechlaner (Hrsg .), *Towards an Ecosystem of Hospitality –... Coworking Spaces as destinations and new stakeholders in hospi*. July.
- Nisrina, A., & Handoyo, A. (2021). Studi Coworking Space Bagi Milenial.

- Nature: National Academic Journal of Architecture, 8(2), 104.*
<https://doi.org/10.24252/nature.v8i2a2>
- Nur, D., Sari, P., Muliasari, D., & Septimar, Z. M. (2024). Hubungan Posisi Dan Lama Duduk Dengan Kejadian Low Back Pain (LBP) Pada Pekerja. *Gudang Jurnal Ilmu Kesehatan Volume 2 ; Nomor 2, 2, 190–195.*
- Paramita, T. L. (2016). Desain interior Four Points Solo untuk menampilkan citra hotel bisnis elegan kontemporer dengan sentuhan budaya Jawa. *Jurnal Sains Dan Seni ITS, 4(2), 16–21.* http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/13471%0A http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/viewFile/13471/2354
- Putri, W. R., & Suryadini, W. (2023). Tinjauan Teori Coworking Space. *Prosiding FTSP Series, 1710–1714.* <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/ftsp/article/view/2685%0A> <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/ftsp/article/download/2685/2081>
- Rosalina Nur Annisa, D. W. T. (2020). *ANALISIS KONTRIBUSI MICE TERHADAP PENYERAPAN TENAGA KERJA DAN KUNJUNGAN WISATAWAN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA. 1–12.*
- Shetty, R. (2021). *Study on How Executive Lounge Enhances the Customer Experience. 195–197.*
- Surbakti, R. T., & Danil, L. (2020). Analisis Peluang dan Tantangan Industri Coworking Space Studi Kasus: CO&CO Working Space Bandung. *Manners, III(1), 25–40.*
- Suryady, E., Andanwerti, N., & Meliana, S. (2022). Penerapan Tema “The Next Level of Comfort” Pada Perancangan Interior Hotel Doubletree. *Visual, 16(2), 68–77.* <https://doi.org/10.24912/jurnal.v16i2.17307>
- Suwitra Wirya, I. M., Prayogi, P. A., & Widiantara, I. G. A. B. (2022). Strategi Guest Relation Officer Grand Club Dalam Pelayanan Tamu Vip Dan Vvip Di

Club Lounge Hotel Grand Hyatt Bali. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*,
6(1), 112. <https://doi.org/10.37484/jmph.060112>

Widianti, S. (2023). Pola Studi Desain Interior Neoklasik Pada Museum Seni (Studi Kasus : Sophilia Art Center). *Jurnal Ilmiah ARJOUNA*, 7(2), 58.

