

PERANCANGAN HOTEL BINTANG 4 THE LUXTON DI JALAN DOKTER WAHIDIN SEMARANG DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS LEISURE

Adia Maryam¹, Teddy Ageng Maulana², Mohd Ridho Kurniawan³

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

[¹](mailto:adiamaryam@telkomuniversity.ac.id), [²](mailto:teddym@telkomuniversity.ac.id),
[³](mailto:mridhokurniawann@telkomuniversity.ac.id)

Abstrak: Meningkatnya Tingkat Penghunian Kamar (TPK) pada jenis hotel bintang 4 di Kota Semarang menandakan tingginya minat penginap masyarakat. Hal ini memunculkan kebutuhan baru bagi penginap hotel yang perlu difasilitasi oleh pihak-pihak hotel, dengan perancangan baru yang dilakukan bertujuan untuk menciptakan akomodasi hotel dengan standar bintang 4 serta dilengkapi dengan fasilitas penunjang yang dapat digunakan penginap selama beraktivitas di hotel. Fasilitas penunjang yang disediakan mendukung kegiatan leisure (waktu senggang) pengguna hotel dari kegiatan olahraga (gym dan pilates), restoran, cafe dan bar, dan juga retail oleh-oleh. Perancangan hotel bintang 4 ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang hendak melakukan perancangan dengan menerapkan referensi yang sama.

Kata kunci: Hotel Bintang 4, Kota Semarang, Aktivitas Leisure

Abstract: The increase in Tingkat Penghunian Kamar (TPK) at 4-star hotels in Semarang indicates high demand from guests. This has created new needs for hotel guests that must be addressed by hotel operators, with new designs aimed at creating 4-star hotel accommodations equipped with supporting facilities that guests can use during their stay at the hotel. The supporting facilities provided support guests' leisure activities, including sports (gym and pilates), restaurants, cafes, bars, and retail shops. This 4-star hotel design is expected to be beneficial for those planning to undertake similar designs by applying the same references.

Keywords: 4 Star Hotel, Semarang, Leisure Activities

PENDAHULUAN

Secara umum pengertian hotel adalah suatu lembaga yang memberikan tempat bagi para tamu untuk menginap, pada saat menginap orang dapat melakukan kegiatan seperti makan, minum dan menggunakan fasilitas lainnya dengan melakukan transaksi (Sulastiyo, 2011, seperti dikutip dalam Arthini, Dewi and Sekarti, 2022). Menurut Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam PM.53/HM.001/MPEK/2013, tentang Standar Usaha Hotel menerangkan bahwa usaha hotel ialah usaha yang menyediakan akomodasi berupa kamar-kamar di dalam suatu bangunan yang dapat dilengkapi dengan jasa pelayanan makan dan minum, kegiatan hiburan dan/atau fasilitas lainnya secara harian dengan tujuan memperoleh keuntungan.

Kota Semarang saat ini mengalami kenaikan yang signifikan pada grafik perkembangan industri perhotelannya. Pada data yang dibagikan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Semarang, menyatakan bahwa Tingkat Penghunian Kamar (TPK) hotel bintang 4 di kota Semarang meningkat menjadi 74,75% pada akhir tahun 2024, tertinggi dibandingkan angka pada bulan-bulan sebelumnya. Hal ini menunjukkan tingginya minat pengunjung Kota Semarang dalam memilih jenis akomodasi yaitu hotel bintang 4. Pada tahun 2024 juga tercatat sebanyak 7,3 juta pengunjung pada kota Semarang, menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR), terdapat beberapa destinasi unggulan pada Kota Semarang yang menjadi kawasan wisata yang gemar dikunjungi, hal ini menjadi salah satu pengaruh meningkatnya grafik perkembangan pengunjung/pengguna hotel bintang 4 pada Kota Semarang.

Dengan berkembangnya fenomena staycation yang menjadi salah satu tren pariwisata memberikan dorongan pada pemerintahan dalam melakukan upaya untuk meningkatkan pengembangan sektor pariwisata (Giska Hitto et al., 2023) hal ini dapat dimulai dengan menyediakan akomodasi hotel

berbintang. Pengembangan TPK pada hotel bintang 4 memungkinkan terjadinya aktivitas leisure yaitu waktu luang. Waktu luang yang merupakan periode waktu yang dapat digunakan oleh seseorang dengan bebas dan tanpa paksaan dari manapun. Menurut teori leisure yang dikemukakan oleh Neulinger dalam bukunya yang berjudul *Psychology of Leisure* (1974), leisure adalah kegiatan yang dijalani secara sukarela dan memberikan efek kepuasan serta kebebasan bagi individu yang menjalaninya. Aktivitas leisure yang dilakukan seseorang didasari oleh kriteria menurut Neulinger yaitu "*perceived freedom*" atau kebebasan yang dirasakan. Dari teori leisure tersebut dilakukan perancangan yang terfokus pada fasilitas penunjang yang dapat dinikmati pengguna hotel dalam mengisi waktu luang masing-masing.

Perancangan menggunakan hotel The Luxton yang merupakan hotel dengan pelayanan dan fasilitas kualitas bintang 4 dengan standar internasional dengan menciptakan suasana yang nyaman dan aman juga leluasa untuk melakukan aktivitas leisure seperti rekreasi dan relaksasi dalam lingkungan hotel.

METODE PENELITIAN

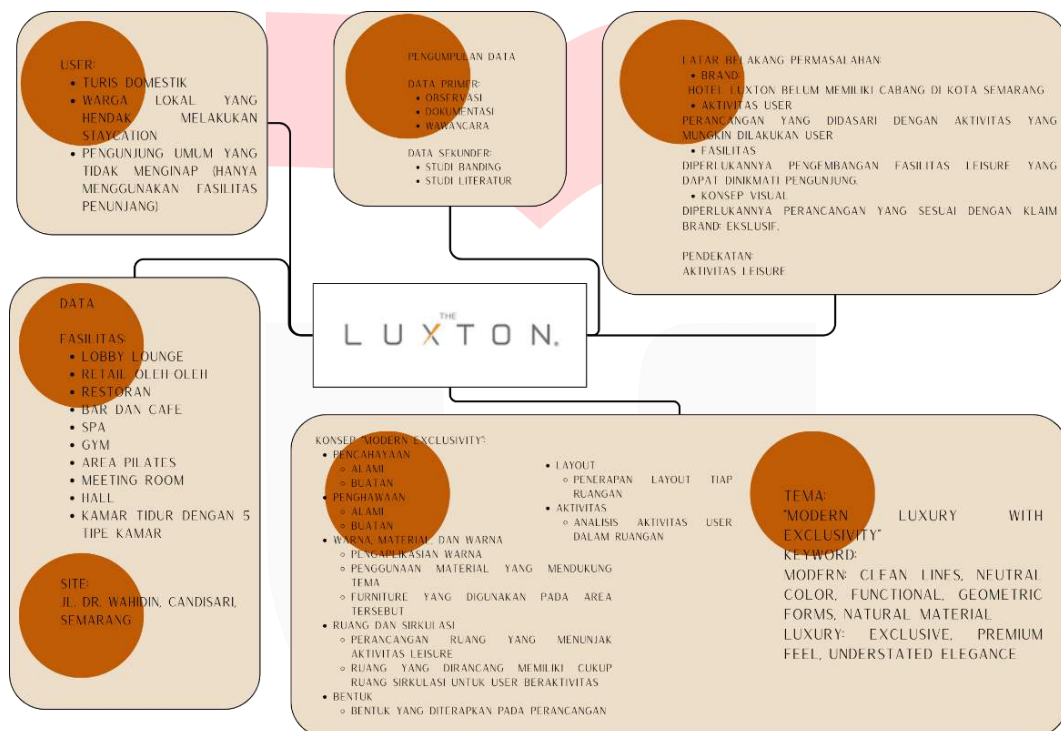
Metode pengumpulan data yang diterapkan pada perancangan melalui metode primer yaitu observasi dan wawancara langsung pada 4 hotel yang dijadikan objek studi banding yaitu hotel The Luxton Bandung, Aston Tropicana Cirebon, Horison Ultima Semarang, dan The Luxton Cirebon, serta metode sekunder berupa studi literatur dan kuesioner yang disebarakan.

Pada penerapan perancangan menggunakan pendekatan berupa aktivitas leisure sebagai landasan perancangan, leisure berasal dari bahasa latin *licere* yang berarti diizinkan (*permitted*) atau bebas (*to be free*). Makna leisure diartikan sebagai waktu senggang seseorang, menurut Lestari and

Yuliasidri, (2021) aktivitas diartikan sebagai kegiatan dan keaktifan seseorang. Lalu aktivitas adalah pekerjaan yang dapat dilakukan secara jasmani maupun rohani. Dalam aktivitas leisure, menyenangkan kondisi pikiran adalah elem yang paling penting (Nurhidayah, 2016).

HASIL DAN DISKUSI

Mindmap Konsep Perancangan



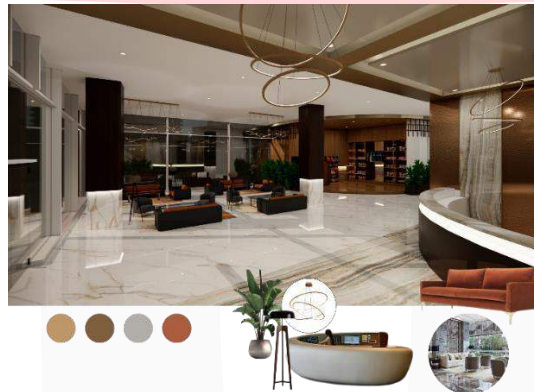
Gambar 1 Mindmap Konsep Sumber: Dokumen pribadi

Didapati beberapa ruangan yang menjadi fokus perancangan pada hotel yang diharapkan dapat menunjang aktivitas leisure dari pengguna dan pengunjung hotel, diantaranya berupa resepsionis dan lobby lounge serta retail oleh-oleh, restoran, bar dan cafe, spa, area kebugaran serta studio pilates, meeting room, dan kamar tidur tamu dengan 3 jenis kamar. Fasilitas seperti area kebugaran (gym), studio pilates, dan spa yang dapat

dimanfaatkan pengunjung hotel sebagai sarana untuk aktivitas leisure dan relaksasi.

Suasana Yang Diharapkan

Suasana interior yang diharapkan hadir pada perancangan yang dilakukan adalah suasana yang menunjang kenyamanan dan keamanan pengguna fasilitas hotel. Suasana tersebut diharapkan hadir melalui tema perancangan yang diterapkan yaitu Modern Exclusive-Luxury, penerapan tema yang nantinya diaplikasikan pada elemen-elemen desain interior seperti furniture dan material yang digunakan, pengayaan, plafon, dinding, dan lantai, serta aspek interior yang bersangkutan lainnya.



Gambar 2 Moodboard suasana yang diharapkan Sumber: Dokumen pribadi

Hasil Perancangan

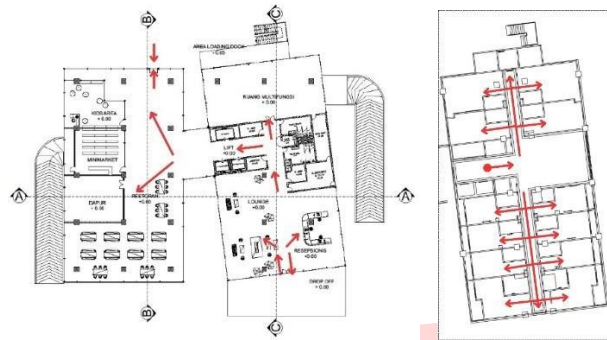


Gambar 3 Mindmap tema perancangan Sumber: Dokumen pribadi

Melalui mindmap yang dibuat terkait tema perancangan dihasilkan 2 kata kunci utama yaitu **modern** dan **luxury** yang memuat kata kunci lainnya seperti minimalis, clean lines, simplicity, functional, neutral palette, elegan, mewah, prestisius, premium, dan eksklusif. Pada tema perancangan juga memuat penggunaan konsep warna yang mungkin diterapkan pada perancangan seperti kata kunci yang didapat yaitu neutral palette yang berarti banyaknya diterapkan penggunaan warna netral pada perancangan baik pada elemen utama maupun pendukung. Tiap warna yang ada memiliki maknanya sendiri seperti seperti merah yang melambangkan semangat atau putih yang melambangkan suci/bersih (Mardalena et al., 2021). Menurut Vandella & Ishar, (2019) penggunaan material dan warna yang cocok untuk kamar tidur pada hotel adalah warna hangat dan netral seperti parket dengan warna dasar cokelat, dinding dan plafon dengan warna putih, serta furniture dengan warna netral seperti putih dan cokelat.

Karakteristik desain interior luxury menurut Prahastuti & Rachmaniyah, (2017) menggunakan furnishing dengan material dan pengerjaan berkualitas baik, menggunakan furniture serta elemen interior mewah, menerapkan penggunaan material logam mulia seperti emas dan silver.

Konsep Organisasi Ruang



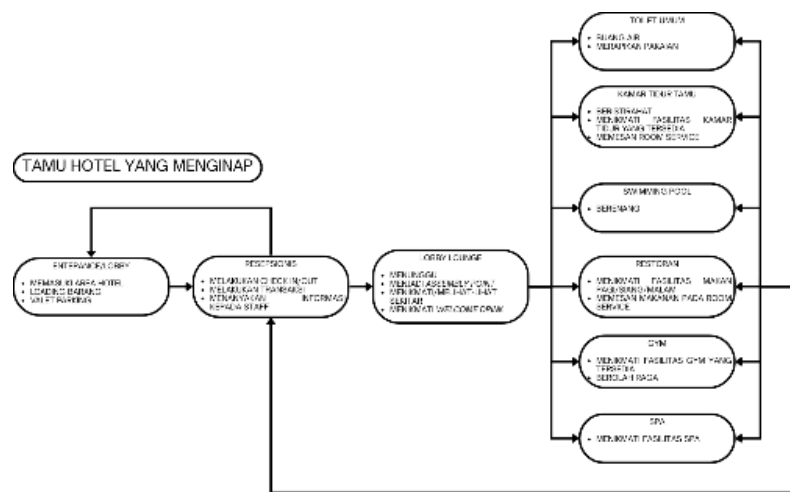
Gambar 4 Sirkulasi dan organisasi ruang Sumber: Dokumen pribadi

Pada perancangan menerapkan konsep organisasi ruang dan sirkulasi berupa bentuk konfigurasi radial pada lantai 1-3 hal ini disebabkan pada lantai tersebut memiliki area utama seperti resepsionis yang lalu nantinya menyebar ke ruangan-ruangan lainnya sesuai dengan kebutuhan pengunjung untuk mencapai fasilitas yang diinginkan. Sedangkan pada lantai yang berisi kamar tidur memiliki bentuk tipikal dengan menerapkan konfigurasi pola linear, hal ini disebabkan oleh bentuk susunan ruang yang terbentuk secara berurutan seperti garis linear.

Analisis Alur Aktivitas Pengguna

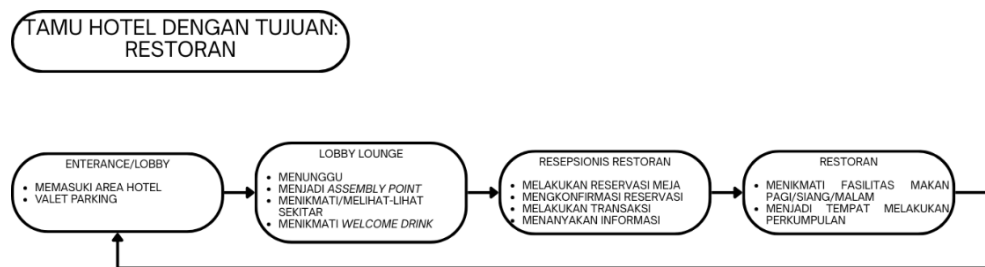
Pada perancangan terbagi menjadi beberapa ruang fasilitas yang dapat digunakan pengunjung hotel hal ini membuat alur aktivitas pengunjung menjadi bercabang, beberapa alur sirkulasi yang mungkin terjadi pada tiap fasilitas hotel sebagai berikut:

Alur Aktivitas Tamu Yang menginap



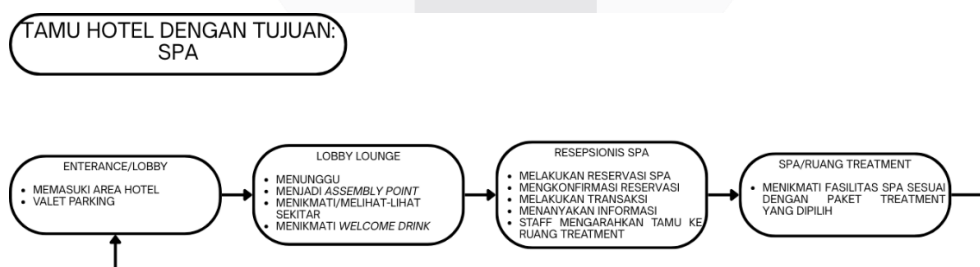
Bagan 1 Alur aktivitas tamu menginap Sumber: Dokumen pribadi

Alur Aktivitas tamu dengan tujuan: Restoran



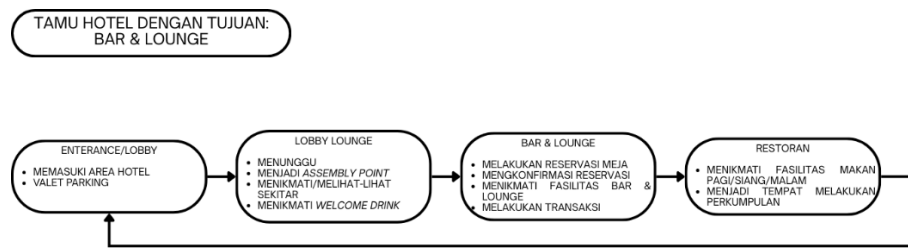
Bagan 2 Alur aktivitas tamu tidak menginap Sumber: Dokumen pribadi

Alur Aktivitas tamu dengan tujuan: Spa



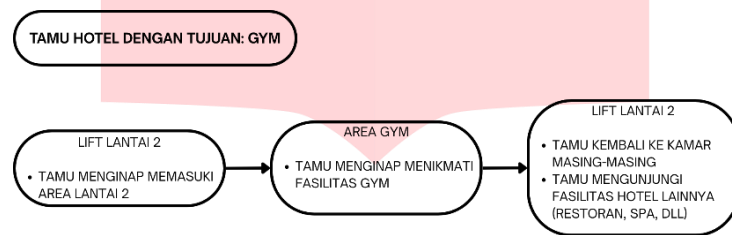
Bagan 3 Alur aktivitas tamu dengan tujuan: Spa Sumber: Dokumen pribadi

Alur Aktivitas tamu dengan tujuan: Bar dan Cafe



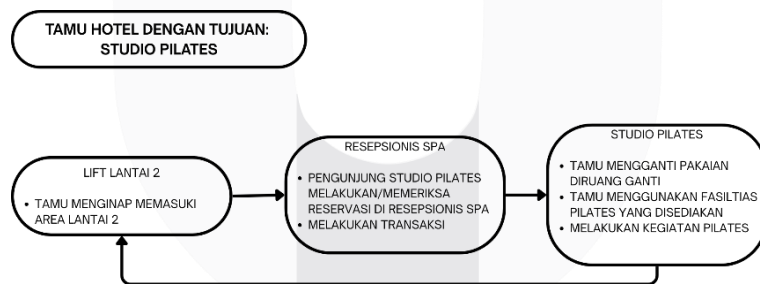
Bagan 4 Alur aktivitas tamu dengan tujuan: Bar dan Cafe Sumber: Dokumen pribadi

Alur Aktivitas tamu dengan tujuan: Pusat Kebugaran



Bagan 5 Alur aktivitas tamu dengan tujuan: Pusat Kebugaran Sumber: Dokumen pribadi

Alur Aktivitas tamu dengan tujuan: Studio Pilates



Bagan 6 Alur aktivitas tamu dengan tujuan: Studio Pilates Sumber: Dokumen pribadi

Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang teraplikasikan pada interior perancangan hotel adalah kombinasi dari bentuk dinamis dan juga bentuk geometris. Menurut Dananjaya, (2025) elemen lekung memberikan dinamis yang mengurangi kesan kaku, hal ini cocok dengan interior hotel yang bertujuan untuk memberikan kesan nyaman dan hangat terlebih pada interior kamar tidurnya.

Menurut Lynch (1960) terdapat 3 pola yang berkaitan dengan desain yaitu pola aktivitas, pola sirkulasi dan pola bentuk (Lynch, (1960), seperti dikutip dalam Rosalie et al., (2023). Pada perancangan hotel banyak menerapkan penerapan bentuk dinamis pada furniture dan geometris pada bentuk fasad bangunan.



Gambar 5 Penerapan bentuk pada dinding Sumber: Dokumen pribadi



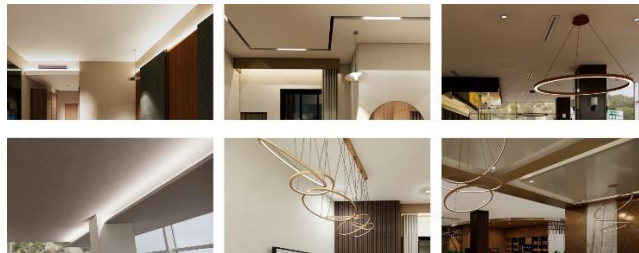
Gambar 6 Penerapan bentuk pada lantai Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 7 Penerapan bentuk pada plafon Sumber: Dokumen pribadi

Konsep Pencahayaan

Pencahayaan yang diterapkan pada perancangan hotel bersumber dari pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami yang didapatkan pada area-area rancangan berasal dari bukaan yang terdapat pada bangunan baik bukaan aktif maupun bukaan tidak aktif. Selain itu, pencahayaan buatan pada bangunan berasal dari penggunaan lampu-lampu dengan beberapa variasi jenis yang selain menjadi sumber pencahayaan juga menjadi poin estetika bagi perancangan hotel. Pada kamar tidur hotel dan beberapa area non publik pencahayaan yang berasal dari lampu menghasilkan warna seperti *warm white* yang redup memberikan kesan hangat pada ruang interior (Wulandari & Isfiaty, 2021), sehingga diaplikasikan pada area seperti kamar tidur dan area *intimate* seperti studio pilates dan ruang spa. Suasana *intimate* yang timbul akibat penerapan lampu tersebut dapat pula mendukung penerapan tema *luxury* pada interior yang juga terasa *homey* dan nyaman (Debenedetti et al., 2025)



Gambar 8 Penerapan pencahayaan Sumber: Dokumen pribadi

Konsep Penghawaan

Penghawaan pada perancangan hotel banyak menerapkan penghawaan buatan sebagai pengelola udara, hal ini disebabkan oleh minimnya bukaan aktif pada fasad bangunan. Hampir seluruh dinding fasad bangunan merupakan kaca mati, sehingga penggunaan penghawaan buatan jenis AC sangat berguna dalam pengelolaan udaranya. Pada perancangan diterapkan penggunaan AC VRV, AC jenis ini terdiri dari komponen berupa

satu *outdoor* dan beberapa unit *indoor* yang memiliki beberapa macam tipe mirip seperti AC *split wall* (Nasrullah et al., 2024)

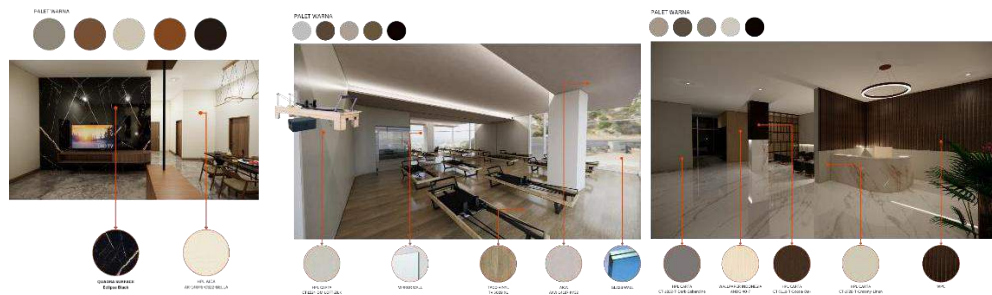


Gambar 9 Penerapan penghawaan Sumber: Dokumen pribadi

Konsep Warna, Material, dan Furniture

Pada perancangan banyak diterapkan palet-palet warna netral sebagai warna dasar pada elemen-elemen serta aspek interior pada ruangan, hal ini sebagai representasi kata kunci tema modern yaitu "*neutral palette*". Menurut Evelyn & Marizar, (2021) warna *coffee-grey* yang merupakan warna hangat mampu menciptakan *ambience warm* dan modern pada interior. Palet warna hangat tersebut di antara lain terdiri dari warna coklat, abu, putih, dan hitam, pada interior banyak diterapkan penggunaan material dengan finishing *wood like* yang memberikan kesan natural. Lalu diterapkan pula penerapan warna dan material yang mewakili tema luxury seperti warna logam emas serta penggunaan material gloss dengan finishing mengkilap, hal ini memberikan kesan mewah pada interior. Selain itu, penggunaan warna yang mewakili tema luxury ini dapat menjadi kontras yang menghasilkan poin estetika pada interior ruangan. Warna dan material diterapkan baik pada lantai, dinding, maupun plafon yang merupakan elemen utama pembangun suatu ruangan yang nantinya dapat menunjang kegiatan pengguna ruangan.

Pada perancangan banyak menerapkan penggunaan furniture yang bersifat *loose furniture* serta *built in*, furniture yang digunakan diharapkan dapat menunjang kegiatan pengunjung hotel dalam beraktivitas di area hotel terlebih selama melakukan aktivitas leisure.



Gambar 10 Penerapan warna dan material Sumber: Dokumen pribadi

KESIMPULAN

Melalui pengerjaan Tugas Akhir Perancangan Baru Hotel The Luxton Di Jalan Dokter Wahidin Semarang Dengan Pendekatan Leisure ini didasari dengan landasan berupa tren dan fenomena staycation dan teori leisure yang mendukung penerapan perancangan pada fasilitas pendukung di hotel bintang 4. Fasilitas yang diharapkan nyaman dan aman timbul melalui aspek serta elemen interior yang dirancang sebaik mungkin untuk menunjang aktivitas leisure dari pengguna hotel.

Hasil dari perancangan hotel bintang 4 ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah data yang dapat membantu khalayak dengan tujuan yang serupa. Perancangan hotel bintang 4 ini juga harapannya dapat dikembangkan lebih dalam dan lebih baik dalam waktu yang lebih leluasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arthini, N. N. S., Dewi, N. K. W. K., & Sekarti, N. K. (2022). Preferensi Wisatawan Terhadap Butler Service Signature di The ST. Regis Bali Resort. *Journal of Hospitality Accommodation Management (JHAM)*, 1(2), 112–123. <https://doi.org/10.52352/jham.v1i2.833>
- Dananjaya, A. G. (2025). Dampak Desain Pola Lengkung Pada Interior Lobby Kantor: Peningkatan Estetika, Fungsi, Dan Pengalaman Pengguna. *Rachanainterior*, 2(01), 1–17. <https://doi.org/10.33005/rachanainterior.v2i01.27>

- Debenedetti, A., Philippe, D., & Dion, D. (2025). Balancing exclusivity and inclusivity through the strategic domestication of the luxury retail experience. *International Journal of Research in Marketing*, 42(1), 32–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2024.05.001>
- Evelyn, A., & Marizar, E. S. (2021). Penerapan Gaya Warm Modern pada Perancangan Interior Ruang Makan dan Ruang Tamu Rumah Semarang. *Jurnal Srimdi*, 1(1), 58–66.
- Giska Hitto, Sesde Seharja, & Andin Rusmini. (2023). Potensi Bisnis Hotel sebagai Trend Staycation dalam Mendukung Pertumbuhan Sektor Pariwisata di Indonesia. *Mutiara : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(2), 267–275. <https://doi.org/10.61404/jimi.v1i2.100>
- Lestari, M., & Yuliasrid, D. (2021). Pemanfaatan Waktu Luang Untuk Aktivitas Rekreasi Bagi Karang Taruna Desa Tahunan Kecamatan Sale Kabupaten Rembang. *Juxrnal Kesehatan Olahraga*, 9(3), 91–100.
- Mardalena, V., Trihanondo, D., & Maulana, T. A. (2021). Fenomena Gaya Retro dalam Fotografi di Era Modern (Studi Kasus: Kota Bandung). *E-Proceeding of Art & Design*, 8(2), 770–779. <https://docplayer.info/213186855-Fenomena-gaya-retro-dalamfotografi-di-era-modern-studi-kasus-kota-bandung.html>
- Nasrullah, N., Hamdy, A., & Mustamin, M. T. (2024). Model Manajemen Hemat Energi: Sistem Tata Udara pada Kamar Hunian Hotel. *Jurnal Linears*, 7(1), 49–56. <https://doi.org/10.26618/j-linears.v7i1.14513>
- Nurhidayah, N. (2016). Pemanfaatan Waktu Luang (Leisure) Dalam Aktivitas Kehidupan Sehari-Hari Lansia Di Posyandu Kedung Gobyak Desa Sobokerto Kecamatan Ngemplak Boyolali. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 1(2), 95–103. <https://doi.org/10.37341/jkf.v1i2.89>
- Prahastuti, P. D., & Rachmaniyah, N. (2017). *APLIKASI KONSEP LUXURY PADA INTERIOR HOTEL BISNIS*. 6(2).
- Rosalie, M., Dwiyanto, S., & Purnomo, S. S. (2023). *Penerapan Luxury Urban pada Elemen Pembentuk Ruang Executive Lounge Hotel Grand Mercure Harmoni Jakarta*. 5(2), 147–154.
- Vandella, R., & Ishar, S. I. (2019). Kajian Penempatan Furniture dan Pemakaian Warna Kamar Hotel (Studi Kasus: Hotel Sheraton & Hotel Horison di Bandarlampung). *Jurnal Arsitektur*, 9(1), 23. <https://doi.org/10.36448/ja.v9i1.1530>
- Wulandari, R. R., & Isfiaty, T. (2021). Peran Pencahayaan Terhadap Suasana Ruang Interior Beehive Boutique Hotel Bandung. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(2), 179–191. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i2.5706>
- Neulinger. (1974). *The Psychology of Leisure*. Charles C. Thomas Publisher.

Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013 Tahun 2013 tentang Standar Usaha Hotel. (2013). Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.