

PERANCANGAN ULANG INTERIOR BATIQA HOTEL DARMO DENGAN PENDEKATAN LOKALITAS OUDE STAD VAN SOERABAJA

Alvin Novanda Suwardani¹, Aditya Bayu Perdana² dan Rexha Septine Faril Nanda³

^{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

alvinns@student.telkomuniversity.ac.id, adityabayuperdana@telkomuniversity.ac.id,

rexhaseptine@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Surabaya merupakan pusat ibukota dari provinsi Jawa Timur serta kota wisata yang selalu dikunjungi oleh wisatawan. Pemkot Surabaya saat ini melakukan upaya revitalisasi dan mengembangkan budaya lokal kota lama Surabaya dalam upaya menjaga ciri khas identitas dari kota Surabaya. Selain itu, terdapat komitmen dari brand Batiqa Hotel Darmo yang ingin menghadirkan pengalaman budaya asli Indonesia yang berkesan kepada tamu hotel. Namun saat ini, Batiqa Hotel Darmo belum memberikan pengalaman budaya asli yang berkesan pada interiornya. Terdapat juga masalah yang timbul seperti fasilitas pendukung pada hotel yang kurang sesuai dengan standar, dan sirkulasi serta akses yang kurang. Tujuan dari perancangan ini diharapkan dapat memperkenalkan dan menghadirkan budaya lokal asli daerah serta memberikan pengalaman yang berkesan kepada tamu melalui interior hotel. Pengumpulan data untuk perancangan dilakukan melalui observasi langsung, dokumentasi, studi banding dan preseden, serta studi literatur untuk dijadikan acuan dalam perancangan ulang. Perancangan ulang interior Batiqa Hotel Darmo ini mengusung tema “Sneak Peek Soerabaja” dengan mengambil fondasi dasar dari “Oude Stad Van Soerabaja” yang menghadirkan dan memperkenalkan sekilas suasana kota lama Surabaya ke dalam interior bangunan melalui pembagian kawasan dalam ruang melalui esensi fungsi serta pembagian dalam aspek parameter pendekatan untuk menghadirkan ciri khas akulturasi budaya lokal kota lama Surabaya.

Kata kunci: Desain interior, Hotel Batiqa, Kota lama, Surabaya, lokalitas

Abstract : Surabaya is the capital of East Java province and a tourist city that is always visited by tourists. The Surabaya City Government is currently undertaking revitalization efforts and developing the local culture of old Surabaya in an effort to preserve the distinctive identity of the city. In addition, the Batiqa Hotel Darmo brand is committed to providing hotel guests with a memorable authentic Indonesian cultural experience. However, Batiqa Hotel Darmo has not yet provided a memorable authentic cultural experience in its interior. There are also problems such as hotel facilities that do not meet standards, and poor circulation and access. The purpose of this design is to introduce and present the authentic local culture of the area and provide a memorable experience for guests through the hotel's interior. Data collection for the design was carried out through

direct observation, documentation, comparative studies and precedents, as well as literature studies to be used as a reference in the redesign. The redesign of the Batiqa Darmo hotel interior carries the theme "Sneak Peek Soerabaja," taking the basic foundation from "Oude Stad Van Soerabaja," which presents and introduces a glimpse of the old city of Surabaya into the interior of the building through the division of areas within the space based on functional essence and division in terms of approach parameters to present the characteristics of the cultural acculturation of the old city of Surabaya.

Keywords: interior design, batiqa hotel, old city Surabaya, locality

PENDAHULUAN

Pada zaman modern ini, identitas lokal kota Surabaya mulai menghilang karna maraknya pembangunan bangunan modern. Dalam mengantisipasi hal tersebut, pemerintah kota Surabaya melakukan upaya pengembangan dan revitalisasi bangunan bersejarahnya salah satunya yang saat ini menjadi wajah dan Tujuan destinasi baru di kota Surabaya adalah kota lama Surabaya. Upaya pengembangan dan revitalisasi ini sudah dilakukan sejak tahun 2023 hingga sekarang berdasarkan berita detiknews (Nushratu,2024). Selain itu, wisatawan sekarang lebih suka mengunjungi akomodasi penginapan yang dapat memberikan pengalaman berkesan dan unik untuk di jadikan bahan konten media sosial mereka.

Melihat fenomena tersebut, perancangan ulang interior Batiqa Hotel Darmo berklasifikasi hotel kota bintang 3 akan menggunakan pendekatan lokalitas. Menurut Alexanander Tzonis (2001) menyatakan bahwa "Lokalitas bukanlah sebuah Tema Gerakan. Tetapi lebih ke arah conceptual device yang kita pilih sebagai alat untuk melakukan analisis dan sintesis. Lokalitas membantu kita untuk menempatkan pembeda identitas sebagai prioritas ketimbang intervensi internasional atau pun dogma yang bersifat universal".

Brand Batiqa hotel memiliki komitmen untuk memberikan pengalaman menyenangkan budaya asli Indonesia melalui layanan perhotelan berkualitas mereka. Terdapat hasil analisa studi banding pada 2 cabang hotel yang dimana

menghadirkan ciri khas budaya lokal daerah cabang. Seperti cabang Cirebon menghadirkan budaya lokal cap batik serta motif batik mega mendung yang merupakan ciri khas budaya lokal daerah Cirebon.

Pada eksisting Batiqa hotel Darmo, interior Batiqa hotel Darmo tidak menghadirkan budaya lokal kota Surabaya dalam interiornya. Adapun masalah lain yang di temukan seperti masalah fasilitas, sirkulasi, dan akses. Maka dari itu, di lakukannya perancangan ulang dengan pendekatan lokalitas ini ditujukan untuk meningkatkan jumlah tamu yang menginap, meningkatkan estetika pada hotel, memberikan kenyamanan pada tamu, serta memberikan pengalaman berkesan dan memperkenalkan budaya lokal Surabaya pada tamu yang sesuai dengan komitmen Batiqa Hotel.

METODE PENELITIAN

Objek dari penelitian yang dilakukan ini adalah Batiqa hotel Darmo. Fokus dari perancangan ini di fokuskan pada perancangan ulang interior dengan pendekatan lokalitas yang bertujuan untuk memenuhi komitmen dari brand Batiqa serta fenomena pemerintah yang ingin menjaga dan tetap menunjukkan identitas lokal kota Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam melakukan proses pengumpulan datanya sebagai berikut :

1. Studi Banding / Observasi

Observasi penelitian ini dilakukan secara langsung di Batiqa hotel Darmo yang bertujuan untuk mendapatkan informasi data terkait kondisi eksisting hotel. Adapun juga studi banding yang dilakukan pada 3 objek hotel dengan klasifikasi bintang 3.

2. Wawancara

wawancara ini dilakukan kepada para pengelola yang bekerja dalam hotel dan beberapa tamu yang menginap untuk mengetahui lebih detail terkait identitas hotel dan permasalahan yang ada.

3. Dokumentasi

pengumpulan data visual berupa foto untuk menjadi gambaran bukti dari kondisi eksisting objek perancangan serta untuk mendukung analisa visual yang akan dilakukan.

4. Studi Literatur

Proses pengumpulan informasi terkait standar yang di dapat dari skripsi Perancangan Interior Hotel Resort Di Kawasan Pariwisata Gunung Padang Sumatera Barat (Septine Faril Nanda et al., 2018) terkait standarisasi hotel bisa didapat dari buku Hotels: Northeastern University School of Architecture ARCH G691 Graduate Degree Project Studio, Data arsitek jilid 2, Time saver, dan hotel planning and design serta jurnal yang berkaitan dengan pendekatan lokalitas untuk dijadikan acuan dalam perancangan ulang.

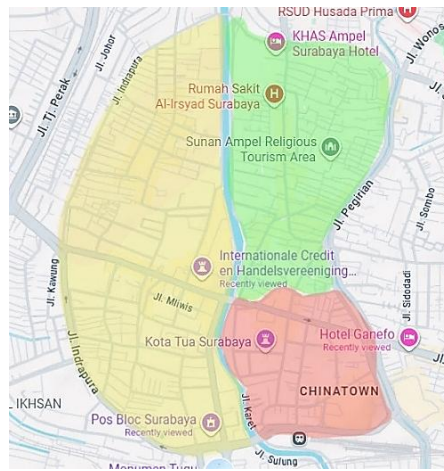
HASIL DAN DISKUSI

Pendekatan Lokalitas

Terdapat makna terkait pendekatan Lokalitas menurut ahli Mumford (1961) dan Dwiasta R (2014). Pada teori Dwiasta R (2014) menjelaskan terkait penemuan, pendalaman filosofi, dan penerapan elemen lokalitas atau tradisional ke dalam bentuk yang modern untuk memperkenalkan budaya melalui interior. Sedangkan pada teori Mumford (1961) menjelaskan bahwa lokalitas bukan sekadar jejak sejarah fisik, melainkan sebuah proses kreatif dalam menciptakan bentuk baru budaya lokal, menonjolkan keunikan lokal, serta menjamin keberlanjutan melalui material dan teknologi.

Adapun aspek parameter yang digunakan dalam perancangan ulang BATIQA Hotel Darmo dengan pendekatan lokalitas yaitu aspek bentuk, aspek material, aspek warna, dan aspek dekorasi. Aspek parameter pendekatan ini didapat dari 3 jurnal perancangan interior dengan pendekatan lokalitas, (Hanifah., 2021), (Sany et al., 2023), dan (Fahrudin et al., 2025)

Literatur Kota Lama Surabaya



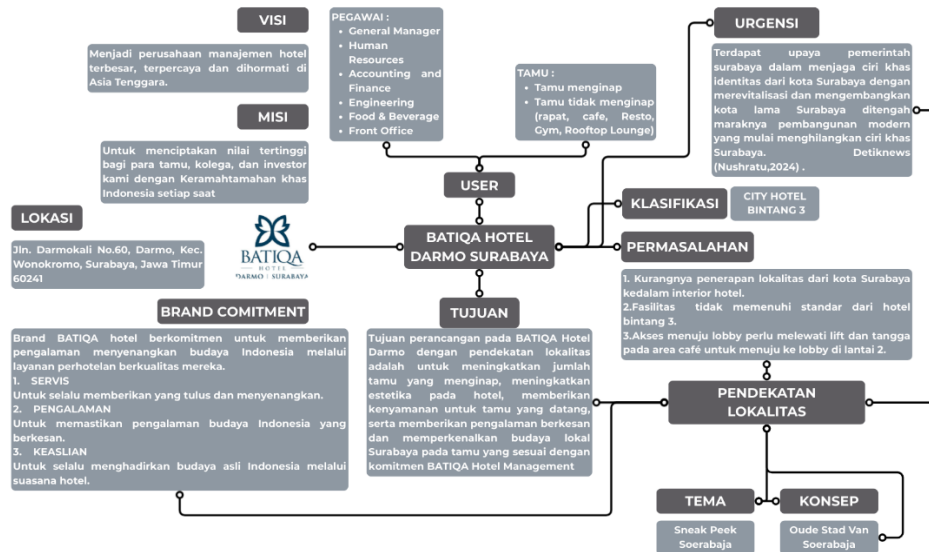
Gambar 1 Pembagian Kawasan Kota Lama Surabaya
Sumber : www.google.com

Budaya lokal kota Surabaya merupakan hasil akulturasi budaya dari suku pribumi dengan etnis seperti eropa, dan Cina. Hasil dari akulturasi budaya ini dapat dilihat melalui budaya dan arsitektur dari kawasan kota lama Surabaya yang dibangun pada tahun 1870-1940 (Arimbi et al., 2011). “Surabaya memiliki daya tarik untuk dijadikan sebagai kota pelabuhan dan perdagangan, yang membuat hal ini sangat menarik minat bagi para pendatang dari sesama wilayah Jawa, Eropa, dan China yang dimana awalnya memiliki niat untuk berdagang menjadi niat untuk menetap”, (Cahyani et al., 2022). Adapun bangunan yang digunakan sebagai acuan atau referensi seperti rumah abu han dari pecinan dan masjid ampel dari ampel.

Tema Perancangan

Dalam menghadirkan identitas budaya lokal kota Surabaya ke dalam interior yang sesuai dengan komitmen brand serta upaya pemerintah kota

Surabaya. Tema yang diusung pada perancangan ulang hotel kota bintang 3 Surabaya adalah *Sneak peek Soerabaja*. Tema *Sneak Peek Soerabaja* dalam perancangan ulang merupakan narasi visual serta strategi desain yang bertujuan untuk menghadirkan identitas lokal kota Surabaya yaitu kota lama Surabaya ke dalam interior.



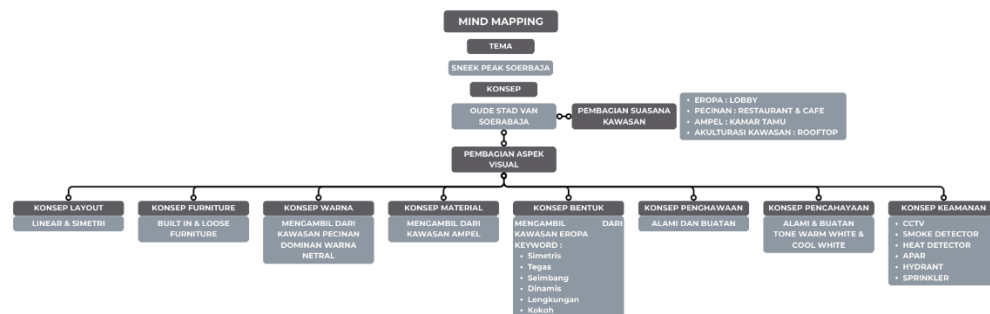
Gambar 2 Mindmap Perancangan
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Istilah “Sneak Peek” sendiri di tunjukan untuk memperkenalkan sekilas suasana dan identitas lokal kota Surabaya yaitu kota lama Surabaya yang di jadikan sebagai acuan serta fondasi utama dalam perancangan ulang. Pengenalan suasana dan budaya lokal kawasan kota lama Surabaya ini dilakukan melalui pembagian esensi fungsi kawasan dalam ruang yang berkaitan serta pembagian ciri khas kawasan dalam bentuk aspek parameter pendekatan untuk menghadirkan ciri khas akulturasi budaya lokal kota lama Surabaya.

Konsep Perancangan

Pada perancangan ulang interior Batiqa Hotel Darmo ini mengimplementasikan desain melalui eksplorasi dari ciri khas, elemen, serta esensi yang ada pada kota lama Surabaya. Kota lama Surabaya dibagi menjadi 3 kawasan yaitu kawasan eropa, kawasan pecinan, dan kawasan ampel. Ketiga

kawasan ini memiliki ciri khas identitas budaya masing-masing. Meskipun terbagi menjadi 3 kawasan, ketiga kawasan menunjukkan akulturasi budaya kawasan lain dengan budaya kawasan etnis yang di implementasikan melalui arsitektur serta interiornya.



Gambar 3 Konsep Perancangan
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Dalam menghadirkan penerapan unsur lokalitas pada perancangan ulang yang sesuai dengan tema yang diusung. Perancangan ulang ini akan mengangkat konsep Oude Stad Van Soerabaja yang berartikan kota lama Surabaya. Konsep ini menghadirkan ciri khas suasana dari per kawasan kota lama Surabaya melalui pembagian esensi fungsi kawasan dalam ruang serta menghadirkan ciri khas akulturasi budaya lokal dari kota lama Surabaya melalui aspek parameter pendekatan lokalitas.

Konsep Suasana Interior

Penerapan tema & konsep sudah ditentukan untuk berfokus pada penciptaan suasana yang dapat memperkenalkan serta menghubungkan tamu dengan lokalitas dari kota Surabaya yang mengambil fondasi dasar dari kota lama Surabaya. Dalam menghadirkan ciri khas suasana per kawasan kota lama Surabaya ke dalam interior bangunan, terdapat pembagian kawasan yang dibagi ke dalam ruang disesuaikan dengan esensi fungsi dari setiap kawasan kota lama Surabaya.



Gambar 4 Konsep Suasana Perancangan

Sumber : Dokumentasi Penulis

Adapun juga pembagian yang dilakukan untuk menghadirkan ciri khas akulturasi budaya kota lama Surabaya, Pembagian kawasan dilakukan ke dalam bentuk aspek parameter dari pendekatan lokalitas. Pada parameter aspek bentuk perancangan akan mengambil dari kawasan eropa, aspek warna dari kawasan pecinan, aspek material akan mengambil dari kawasan ampel, dan aspek dekorasi dari keseluruhan kawasan.

Konsep Warna



Gambar 5 Palet Warna Konsep Prancangan

Sumber : Dokumentasi Penulis

Warna memiliki perananan penting dalam seni dan desain yang dimana dapat mempengaruhi persepsi visual pada manusia serta dapat dikenal Ketika dilihat secara langsung (Trihandono et al., 2017). Aspek warna mengambil dari kawasan pecinan. Terdapat Palet warna netral (putih, abu-abu, hitam, coklat) digunakan sebagai warna utamanya dan terdapat tambahan warna sebagai pendukung (merah, emas, dan biru) yang didasari analisis rumah abu han yang merupakan peranakan Chinese berlokasi di kawasan pecinan kota lama Surabaya.

Konsep Material



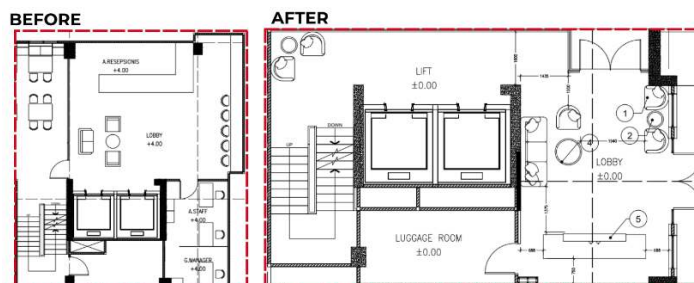
Gambar 6 Konsep Material
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada perancangan ulang, aspek material mengambil dasar dari penggunaan material dari referensi bangunan kawasan Ampel. Material yang digunakan pada lantai terdapat marmer tile dan tegel, material dinding menggunakan finishing cat putih, granit tile, serta wood panel dari kayu jati, material ceiling menggunakan gypsum board, list gypsum, serta PVC Panel, dan material furniture menggunakan material lokal kayu jati, anyaman rotan serta stainless steel.

Implementasi Desain

Lobby (Kawasan Eropa)

Dalam perancangan ulang ini, area lobby dipindahkan di lantai 1 bangunan disesuaikan dari sirkulasi serta tata letak berdasarkan Interior Design : Conceptual Basis (Sully, 2024) yang dimana tata letak lobby berada di dekat pintu masuk bangunan agar memberikan sirkulasi serta akses yang lebih cepat serta mudah dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi tamu hotel.



Gambar 7 Layout Before & After Lobby
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Perancangan ulang lobby akan menghadirkan suasana serta ciri khas dari kawasan eropa pada kota lama Surabaya. Penerapan suasana kawasan eropa pada area lobby ditentukan dari fungsi kawasan Eropa pada kota lama Surabaya yaitu pusat pemerintahan, administrasi, perbankan, dan gerbang utama kota Surabaya dahulu. Jika dikaitkan dengan area lobby, fungsi dari kawasan eropa yang merupakan pusat administrasi serta gerbang utama dari kawasan kota lama ini sesuai dengan fungsi lobby yang merupakan wajah pertama dari bangunan hotel serta administrasi pada bangunan hotel.



Gambar 8 Perspektif Resepsionis Lobby
Sumber : Dokumentasi Penulis

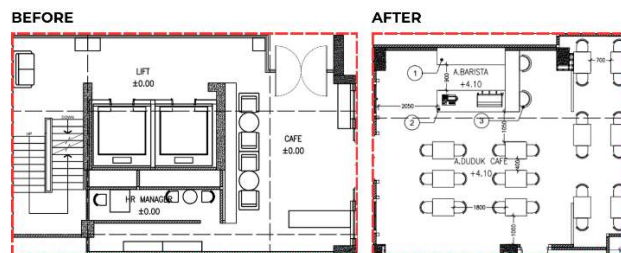
Dalam menghadirkan suasana kawasan eropa ke dalam interior lobby, dilakukannya penerapan suasana yang sesuai dengan ciri khas arsitektur kawasan eropa dari penataan dinding kanan dan kiri yang simetris, ciri khas bentuk dari kawasan eropa seperti bentuk tegas dan lengkungan, penggunaan warna netral yang memberikan kesan mewah dan klasik, serta penggunaan dekorasi yang didapat dari arsitektur kawasan eropa yang ada di kota lama Surabaya. Terdapat implementasi bentuk bangunan ikonik seperti Gedung internatio dalam bentuk furnitur meja resepsionis serta gavel dari pos bloc M dalam bentuk wall panel.



Gambar 9 Perspektif Lobby
 Sumber : Dokumentasi Penulis

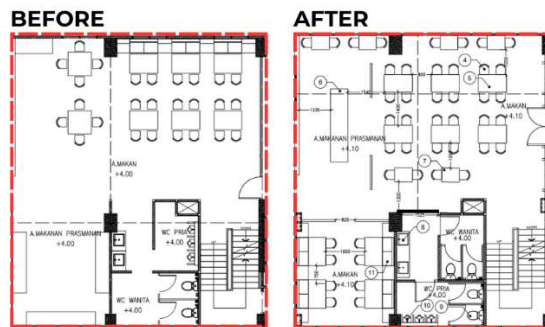
Restaurant & Cafe (Kawasan Pecinan)

Dalam perancangan ulang ini, area café dipindah posisikan di lantai 2 berdekatan dengan area restaurant. Pemindahan posisi ini ditujukan agar area lobby memiliki akses sirkulasi yang cepat dan mudah untuk tamu menginap serta mempertegas pembagian suasana kawasan ke dalam ruang yang dimana sudah ditentukan sebelumnya.



Gambar 10 Layout Before & After Café
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada eksisting, terdapat permasalahan utama yang ditemukan dalam area restaurant yaitu kapasitas area restaurant hanya dapat menampung 37% (32 kursi) yang membuat area restaurant hanya dapat menampung sedikit dari jumlah total kamar yang ada. Melihat dari acuan standar Hotels, Northeastern University School of Architecture 2008. Dituliskan bahwa, restoran hotel perlu menyediakan tempat duduk yang jumlahnya sekitar 60% dari jumlah total kamar tamu hotel. Melihat standar tersebut, terdapat penambahan kapasitas restaurant yang menjadi 60% (52 kursi) dari jumlah total kamar (87 kamar).



Gambar 11 Layout Before & After Restaurant

Sumber : Dokumentasi Penulis

Dalam perancangan ulang area restaurant & café, akan menghadirkan suasana serta ciri khas dari kawasan pecinan pada kota lama Surabaya. Penerapan suasana kawasan pecinan pada area restaurant & café ditentukan berdasarkan fungsi kawasan pecinan di kawasan kota lama Surabaya yaitu sebagai pusat perdagangan, pasar, serta pusat kuliner pada kota Surabaya dahulu.



Gambar 12 Perspektif Restaurant

Sumber : Dokumentasi Penulis

Penerapan suasana kawasan pecinan ke dalam interior restaurant ini diaplikasikan melalui kontras warna yang digunakan pada rumah abu han melalui wall panel yang diimprovisasi, pajangan dekorasi, serta furnitur yang di finishing menggunakan warna redwood khas material hongmu. Terdapat juga penerapan wood panel putih pada upceiling restaurant yang disesuaikan dengan penerapan wood panel putih pada ceiling interior rumah abu han.



Gambar 13 Perspektif Café
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Dalam menghadirkan suasana yang lebih sama dengan interior rumah abu han, bentuk furnitur pada area restaurant ini dibentuk sesuai dengan ciri khas dari bentuk furnitur eropa. Alasan bentuk furnitur memiliki ciri khas eropa ini dikarenakan keluarga dari abu han sendiri merupakan peranakan Chinese dimana ciri khas budaya peranakan Chinese sendiri sudah berbaur dengan budaya lokal tempat mereka tinggal. Dari observasi serta analisa melalui buku *The Peranakan Chinese Home: Art and Culture in Daily Life* (Knapp & Ong, 2017) bentuk furnitur dari rumah abu han memiliki ciri khas bentuk furnitur eropa.

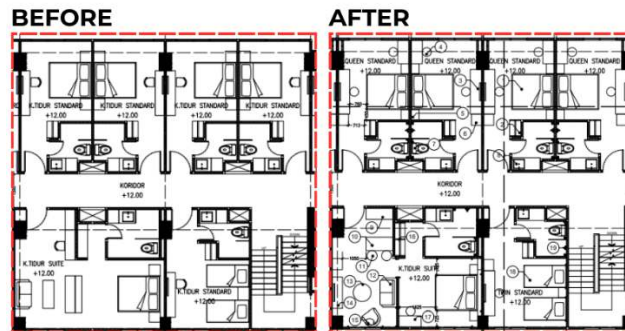


Gambar 14 Perspektif Sofa Dining Room Restaurant
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Kamar Tamu (Kawasan Ampel)

Terdapat permasalahan utama yang ditemukan pada eksisting Kamar tamu yaitu luas ruang tidak sesuai dengan standar hotel bintang 3. Dalam Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Nomor PM. 53/HM.001/MPEK/2013, luas kamar hotel bintang 3 adalah 24m² untuk standar

dan 48m² untuk suite. Pada studi eksisting, luas kamar tamu adalah 18m² pada standard dan 36m² pada suite yang dimana belum memenuhi standar hotel bintang 3.



Gambar 15 Layout Before & After Kamar tamu
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Untuk permasalahan luasan kamar tamu ini perlu dilakukannya perubahan struktur bangunan hotel agar dapat membuat luasannya sesuai standar. Dalam memberikan kenyamanan dalam kamar tamu, dilakukannya optimalisasi tata letak serta menyesuaikan ukuran furnitur sesuai minimum standar dan pemberian ruang sirkulasi yang nyaman dalam kamar tamu.



Gambar 16 Perspektif Standard Twin Room
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada perancangan ulang area kamar tamu yang dilakukan ini akan menghadirkan suasana serta ciri khas dari kawasan ampel pada kota lama Surabaya. Penerapan suasana kawasan ampel pada area kamar ditentukan berdasarkan fungsi kawasan ampel di kota lama Surabaya yaitu sebagai pusat religi serta pemukiman etnis pribumi.



Gambar 17 Perspektif Suite Room

Sumber : Dokumentasi Penulis

Dalam perancangan ulang area kamar tamu, implementasi suasana dari kawasan ampel di implementasikan melalui suasana penggunaan material kayu jati berwarna hazelnut ke dalam interior. Implementasi suasana dari kawasan ampel ini mengambil acuan dari penggunaan material dari masjid ampel yang masih terjaga dan terawat.



Gambar 18 Perspektif Standard Queen Room

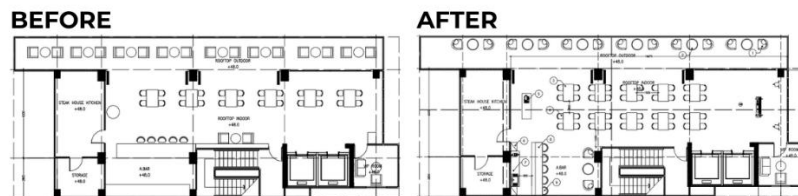
Sumber : Dokumentasi Penulis

Selain penerapan suasana melalui material kayu jati dengan finishing hazelnut, terdapat penerapan upceiling ciri khas rumah tradisional pribumi ke dalam interior yang dimana pada masjid ampel sekarang masih terlihat dan terjaga ciri khas ceiling rumah tradisional pribumi jawa tersebut. Terdapat juga penguatan konsep suasana penduduk kawasan ampel dari penerapan foto gapura ampel lama dan headboard berkisi yang seakan-akan melambangkan pemandangan rumah penduduk yang menghadap ke arah gapura masjid ampel. Penerapan dari foto gapura ampel lama ini ditujukan untuk tamu hotel agar merasakan perubahan

yang terjadi di kawasan ampel melalui foto ampel dahulu dan melalui implementasi konsep desain kamar tamu.

Rooftop Area (Akulturasi Kawasan)

Dalam perancangan ulang area rooftop ini, dilakukannya pengoptimalan tata letak furnitur dan menambah kapasitas yang ditujukan agar area rooftop dapat menampung lebih banyak pengunjung. Pengoptimalan tata letak ini ditujukan agar sirkulasi untuk aktivitas seperti gerak dan lainnya tidak terhambat. Pada perancangan ulang area rooftop ini juga menambahkan area untuk live music serta area untuk menonton acara live pada area rooftop.



Gambar 19 Layout Before & After Rooftop

Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada area rooftop ini menerapkan konsep akulturasi budaya yang didasari dari aspek parameter tanpa pembagian kawasan ke dalam ruang yang disesuaikan dengan fungsi kawasan. Alasan pengimplementasian akulturasi budaya kawasan dalam rooftop tanpa pembagian esensi fungsi kawasan ialah karna pengunjung yang datang ke rooftop bukan hanya tamu yang menginap saja. Namun, terdapat juga tamu yang datang hanya untuk menikmati makan dan minum ditemani pemandangan kota Surabaya dari area rooftop. Untuk menunjukkan ciri khas identitas kota Surabaya yaitu kota lama Surabaya untuk tamu yang datang tidak menginap.



Gambar 20 Perspektif Standard Rooftop Lounge

Sumber : Dokumentasi Penulis

Terdapat juga pengaplikasian aspek dekorasi dalam keseluruhan interior yang sudah diatur untuk menghadirkan ciri khas budaya pada ruang serta memberikan ciri khas akulturasi budaya kota lama Surabaya. Berikut ini merupakan aspek dekorasi yang digunakan dalam perancangan :

Tabel 1. Aspek Dekorasi

NO	Dekorasi	Keterangan
1	Ornamen DeJavascheBank 	Ornamen ini diaplikasikan untuk menunjukkan serta menghadirkan ornamen yang ada di salah satu bangunan pada kawasan eropa kota lama Surabaya.
2	Batik Gantung Pesisir 	Batik gantung pesisir ini menunjukkan ciri khas budaya lokal batik dari kota Surabaya yang dapat diganti motifnya namun harus tetap menggunakan motif dari batik pesisir.
3	Foto Tempoe Doeloe 	Penggunaan foto ini ditujukan untuk menunjukkan pada tamu hotel bagaimana suasana kota lama Surabaya pada tahun 19 an. Untuk foto yang dipajang pada interior lobby merupakan foto lama dari kawasan eropa kota lama Surabaya.
4	Vas Porcelain	Penggunaan vas porcelain ini untuk menghadirkan dekorasi dari kawasan pecinan untuk memperkuat ciri khas

		budaya cina dan akulturasi budaya pada ruang kawasan lain.
5	Wall panel 	Penggunaan dekorasi wall panel ini didasari dari suasana interior rumah abu han. Namun wall panel ini diimprovisasi agar menunjukkan perkembangan desain.
6	Hanging Scroll Mounting 	Lukisan Lang Shining: Brocade of Spring (1688-1766) yang berasal dari Qing dinasti. Lukisan ini memiliki perpaduan gaya khas eropa serta tiongkok. Penerapan lukisan ini ditujukan untuk menghadirkan ciri khas akulturasi budaya.
7	Ornamen Geometri Islam 	Ornamen geometri ini didasari dari gapura masjid ampel. Penggunaan ornamen ini menjadi penghias bukaan laci meja rias yang memiliki bentuk dasar dari gapura makam ampel.
8	Ampel Tempoe Doeloe 	Penggunaan foto ini ditujukan untuk memperkuat suasana serta menunjukkan pada tamu hotel bagaimana suasana kawasan ampel di kota lama Surabaya pada tahun 19 an.

Sumber : Dokumen Penulis

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan, dalam menghadirkan ciri khas kawasan kota lama Surabaya dapat dilakukan melalui pembagian esensi fungsi yang sesuai dengan fungsi dalam ruang agar dapat menghadirkan dan memperkenalkan suasana khas kawasan, serta pembagian dalam bentuk aspek parameter agar tetap menghadirkan ciri khas akulturasi budaya kota lama Surabaya. Acuan literatur standar yang digunakan dapat menyelesaikan

permasalahan yang ada pada ruang seperti kapasitas restaurant dan sirkulasi akses area lobby untuk memberikan kenyamanan, kemudahan, serta pengalaman menyenangkan bagi tamu hotel.

Namun, perancangan ini masih memiliki beberapa catatan untuk dijadikan bahan pengembangan seperti perubahan struktur bangunan untuk memperluas luasan kamar hotel sesuai standar hotel bintang 3 yang dijadikan sebagai saran untuk pihak hotel. Dari penelitian ini, di harapkan dapat menjadi bahan pembelajaran terkait identitas lokal Surabaya serta dijadikan sebagai acuan dalam penerapan lokalitas untuk para penulis lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbi, D. A., Husain, S. B., Khusyairi, J. A., Rabani, L. O., & Kasuma, G. (2011). Pelestarian Dan Revitalisasi Kawasan Sebagai Alternatif Pengembangan Wisata Pusaka Bersejarah Perkotaan di Kota Surabaya. *Laporan Penelitian Hibah Riset Unggulan*, (Univesitas Airlangga). 1–130.
- Card, H., Deveau, N., Grannan, B., Grummer, S., Krichman, A., Nguyen, D. T., Schmohl, C., Sehn, L., Sherman, J., Sousa, K., Swetz, D., Taylor, J., Therrien, A., & Wawrzaszek, D. (2008). *Hotels: Northeastern University School of Architecture ARCH G691 Graduate Degree Project Studio*.
<https://issuu.com/neuarchitecture/docs/hotels>
- De Chiara, Joseph. (1980). *Time-saver Standards For Building Types 2nd Edition*. McGraw-Hill.
- Fahrudin, R. A., Andrianawati, A., & Perdana, A. B(2025). Perancangan baru interior prambanan cultural tourism resort dengan pendekatan lokalitas. *e-Proceeding of Art & Design*, 12(6).
- Hanifah, F. (2021). Harmonisasi Lokalitas Dalam Perancangan Interior Café. *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*. 1–10.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2013). *Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013 tentang Standar Usaha Hotel*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Knapp, R. G., & Ong, A. C. (2017). *The Peranakan Chinese Home: Art and Culture in Daily Life*. Tuttle Publishing.
- Nanda, R, S, F. (2018). Perancangan interior hotel resort di kawasan pariwisata gunung padang sumatera barat interior design planning 4 star hotel &

- resort at gunung padang tourism area, west sumatera. (Skripsi Sarjana, Universitas Telkom).
- Neufert. (2015). *Data Arsitek* jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Rutes, W. A., & Penner, R. H. (1985). *Hotel Planning and Design*. Whitney Library of Design.
- Saifulloh, Y, A. (2025). Indische Architecture in Indonesia. *e-Journal Pendidikan Sejarah*, 6(3), 129–140.
- Sany, Y. L., Firmansyah, R., & Farida, A. (2023). Perancangan interior city hotel dengan pendekatan lokalitas budaya. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(5).
- Sully, A. (2024). *Interior design: conceptual basis*. Springer International Publishing.
- Trihanondo, D., Haryotedjo, T., & Wiguna, I, P. (2017). Psikologi Ruangan pada Program Studi Intermedia dalam Mendukung Atmosfer Akademik. *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017*. 486-490