

## PERANCANGAN INTERIOR AKADEMI PARIWISATA DI BANDUNG

### INTERIOR DESIGN TOURISM ACADEMY IN BANDUNG

Arfi Dhoifi Karunia<sup>1</sup>, Uly Irma Maulina Hanafiah<sup>2</sup>

S1 Desain Interior, Fakultas Industry Kreatif, Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi, Bandung, Jawa Barat 40257

e-mail: [1arfidk09@gmail.com](mailto:1arfidk09@gmail.com) [2ullyrmaulinafia@telkomuniversity.ac.id](mailto:2ullyrmaulinafia@telkomuniversity.ac.id)

---

#### ABSTRAK

Semakin berkembangnya industri pariwisata dan perhotelan di Kota Bandung mengakibatkan peningkatan tenaga kerja dibidang pariwisata dan perhotelan mencapai angka 2,5 juta pada tahun 2017, hal ini menjadi potensi besar bagi institusi pendidikan penghasil tenaga kerja tersebut . Kendati peluang kerja bidang ini luas, pada kenyataannya bidang ini masih dianggap identik dengan kegiatan pelayan/pembantu , oleh karena itu diperlukan pengenalan tidak hanya dari segi marketing dan kualitas pendidikan saja, namun juga dalam fasilitas dan visual desain. Program Studi perhotelan merupakan program pendidikan diploma tiga yang menyiapkan mahasiswa pada keahlian terapan berfokus pada departemen *housekeeping* , *front office*, tata boga (*food and beverage*) , serta jasa boga (*food and beverage serving*). Fasilitas untuk menunjang kegiatan tersebut menjadi *issue* pada institusi yang menyelenggarakan bidang tersebut. Beberapa fasilitas ruang tidak sesuai standar yakni dari segi penataan ruang, sirkulasi dan ukuran ergonomi. Bahkan beberapa fasilitas tidak disediakan pada institusi-institusi swasta. Metode perancangan yang digunakan yakni meliputi tahapan analisis data primer dan data sekunder disinkronkan dengan tujuan perancangan yakni melengkapi fasilitas sesuai kebutuhan dan aktivitas untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar serta menghadirkan karakter sekolah perhotelan dan kearifan lokal kota Bandung sehingga dapat disimpulkan desain yang selaras dengan analisa tersebut adalah penerapan tema kontemporer dengan merancang konsep dinamis dengan detail sederhana, *open space (Transparansi)*, Transformasi *iconic* masyarakat Kota Bandung , disandingkan dengan kesan desain *luxury* dan hangat untuk kenyamanan pengguna dan nilai jual perancangan.

**Kata Kunci** : Interior Design, Organisasi, sirkulasi, fasilitas, Karakter sekolah perhotelan, kontemporer dan *iconic* kota Bandung

#### ABSTRACT

*The growing development of the tourism and hospitality industry in the city of Bandung has resulted in an increase in the workforce in the tourism and hospitality sector reaching 2.5 million in 2017, this has become a great potential for the educational institution producing the labor force. Although the employment opportunities in this field are broad, in reality this field is still considered identical to servant / maid activities, therefore it is necessary to know not only in terms of marketing and quality of education, but also in facilities and visual design. The hospitality study program is a three-diploma education program that prepares students for applied expertise focusing on housekeeping, front office departments, food and beverage, and food and beverage serving services. Facilities to support these activities are issues in institutions that*

carry out these fields. Some space facilities are not according to standards, namely in terms of spatial arrangement, circulation and ergonomic measures. Even some facilities are not provided to private institutions. The design method that is used includes the stages of primary data analysis and secondary data synchronized with the design objectives, namely completing facilities according to needs and activities to facilitate teaching and learning activities and presenting the character of the hospitality school and local wisdom of Bandung so that the design can be concluded contemporary theme by designing dynamic concepts with simple details, open space (Transparency), iconic transformations of Bandung City, coupled with the impression of luxury and warm design for user comfort and design value.

**Keyword:** Interior Design, Organization, circulation, facilities, Character of the hospitality school, contemporary and iconic city of Bandung

---

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Aktivitas Industri Pariwisata dan perhotelan di perkotaan Indonesia saat ini mengalami peningkatan secara signifikan yakni dari angka 3,61 juta pada tahun 2000 menjadi 69,6 juta pada tahun 2010. Aktivitas pariwisata di Kota Bandung juga saat ini menjadi salah satu yang sangat diminati wisatawan karena memiliki iklim udara yang sejuk dan nyaman, Bandung memiliki potensi daya tarik wisata yakni wisata heritage, wisata pendidikan, wisata kuliner, wisata belanja, wisata alam dan rekreasi, wisata kreatif, MICE (*Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*). Arief Yahya selaku kementerian pariwisata menargetkan jumlah wisatawan di Indonesia mencapai angka 20 juta pada tahun 2020 sehingga berdampak pada peningkatan perminatan tenaga kerja penghasil tenaga kerja di bidang perhotelan mencapai 2,5 juta di tahun 2017. Hal ini dapat menjadi potensi untuk didirikan institusi pendidikan penghasil tenaga kerja dibidang tersebut khususnya di Kota Bandung. Untuk meningkatkan standar kompetensi Sumber daya manusia bidang perhotelan berdaya saing di pasar kerja nasional dan internasional, profesi tenaga kerja maupun profesi pengajar harus berasal dari lulusan dalam satu bidang linier yang sama yakni dari jenjang Diploma, Strata satu, strata dua, dan strata tiga bidang pariwisata dan perhotelan. Peraturan Menteri Kebudayaan dan pariwisata Nomor PM.48/DL.107/MKP/2010 tentang kurikulum berbasis kompetensi program pendidikan tinggi pasal 4, lulusan Pariwisata/Perhotelan dihasilkan melalui program pendidikan tinggi yang diselenggarakan pada akademi, politeknik, dan sekolah tinggi. Akademi Pariwisata merupakan salah satu institusi pendidikan tinggi vokasi (Diploma) penyelenggara bidang keilmuan pariwisata dan/atau perhotelan. Akademi Pariwisata minimal memiliki salah satu jurusan dari bidang keilmuan salah satunya adalah Program studi perhotelan. Kegiatan program studi perhotelan didominasi oleh kegiatan praktik untuk penyesuaian aplikasi kerja nyata. Program studi ini mempelajari semua bidang perhotelan yakni departemen *Front office, Housekeeping, Food and beverage, dan food service*. Kendati bidang Bidang perhotelan memiliki peluang kerja yang luas dan memiliki banyak departemen, bidang ini masih dianggap identik dengan keprofesian pelayan/pembantu yang melayani tamu hotel, pada kenyataannya jasa pelayanan merupakan profesionalisme dan nilai lebih pada bidang perhotelan. Mahasiswa Perhotelan di didik untuk memiliki komunikasi yang baik dan keterbukaan yakni Ramah, santun, sopan, mudah senyum, menyapa dan memiliki kerjasama *team* yang baik. Beberapa sekolah perhotelan swasta di Indonesia khususnya di Bandung tidak mendapat fasilitas selengkap Sekolah yang mendapatkan bantuan dari pemerintah, sebagai contoh laboratorium laundry yang saat ini masih bekerjasama dengan hotel, dapur individual untuk ujian kompetensi yang tidak permanen yakni menyesuaikan tempat yang ada. Tidak hanya itu, Organisasi ruang-ruang dan furnitur belum saling menunjang karena hanya menyesuaikan tempat yang ada sehingga aktivitas belum berjalan secara optimal. Selain itu berdasarkan survey kasus, interior sekolah hanya menerapkan kesan formal. Desain tidak menerapkan interior yang mencerminkan karakter perhotelan sebagai jati diri dan pembeda terhadap institusi pendidikan lainnya. Berdasarkan penjelasan diatas Akademi Pariwisata diharapkan dapat menghadirkan pengalaman interior institusi pendidikan yang berbeda. Latar belakang karakter institusi pendidikan,

perhotelan, dan kearifan lokal Kota Bandung menjadi landasan dalam mendesain sehingga *output* desain yang dihasilkan adalah suasana formal, kemewahan hotel dan kehangatan dengan pengaruh kontemporer. Fasilitas dan interior nantinya akan dirancang menyesuaikan kurikulum dan kebutuhan sehingga aktivitas dapat berjalan optimal.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah secara umum yang terdapat pada perencanaan interior sekolah alam, Ditinjau dari studi literatur, wawancara dengan Dosen Program studi perhotelan Telkom University, AKPAR NHI dan AKPAR Majapahit serta survey dari beberapa studi kasus serupa yakni Akademi Pariwisata NHI dan Akademi Pariwisata Majapahit maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam perancangan ini, yakni :

- a. Susunan Organisasi ruang dan layout belum tepat. Seperti Ruang-ruang dengan fungsi dan utilitas yang hampir sama namun tidak didekatkan.
- b. Sirkulasi Laboratorium *Front Office* sangat padat karena laboratorium belum dipisahkan tersendiri.
- c. Kegiatan Laboratorium kitchen hot kitchen dan cold kitchen belum dipisahkan.
- d. Kelengkapan fasilitas seperti dapur individual sebagai standar dari sekolah/akademi jurusan perhotelan belum difasilitasi.
- e. Fasilitas laundry belum difasilitasi sesuai standar. Yakni dari segi penyusunan perabot, bahkan laboratorium ini belum difasilitasi di banyak sekolah swasta pariwisata/perhotelan.
- f. Fasilitas seperti kelas demo memasak belum difasilitasi.
- g. Interior ruang belum mencerminkan karakter dari Sekolah perhotelan, yakni desain ruang yang digunakan hanya menyesuaikan eksisting yang ada.
- h. Penghawaan Ruang simulasi restoran hanya menggunakan penghawaan alami dari pintu sehingga ketika aktivitas padat ruang terasa panas.
- i. Pencahayaan ruang kelas dan dapur tidak optimal sehingga lebih memanfaatkan pencahayaan buatan.

Sedangkan hasil analisa pada denah eksisting yang digunakan ialah :

- a. Ruang-ruang pada bangunan masih gelap meskipun sudah menerapkan void.
- b. Terdapat sudut mati terutama pada bagian kolom.

### 1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam perancangan ini ialah:

- a. Bagaimana menentukan keterkaitan antar ruang dan furnitur secara runud sehingga efektif dan saling menunjang.
- b. Bagaimana merancang fasilitas sesuai aktivitas dan kebutuhan sehingga dapat mendukung dan mawadahi kegiatan belajar mengajar dengan tepat.
- c. Bagaimana merancang desain ruang dapat mencerminkan karakter Sekolah Perhotelan.
- d. Bagaimana merancang ruang dengan mengoptimalkan penghawaan alami dan buatan.
- e. Bagaimana Merancang ruang memaksimalkan bukaan yang lebar.
- f. Bagaimana merancang ruang dan memanfaatkan area agar semua area terpakai.

### 1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Perancangan

#### 1.4.1. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan interior Akademi Pariwisata di Bandung ini ialah:

- a. Menggunakan gedung Fakultas Ilmu Terapan Telkom University
- b. Akademi Pariwisata hanya memiliki satu (1) keilmuan / Jurusan yakni D3 Perhotelan.

#### 1.4.2. Batasan Perancangan

Perancangan Interior berdasarkan tiga poin yakni yakni:

- a. Luasan dan Lantai
  - 1) Luasan adalah seluas 5424m<sup>2</sup>
  - 2) Luas gedung perlantai adalah 2712 m<sup>2</sup>
  - 3) Menggunakan dua (2) lantai, lantai satu untuk kegiatan utama edukasi praktik dan lantai dua digunakan untuk kegiatan edukasi teori dan kegiatan administrasi.

b. Kegiatan dan Ruang Akademi Pariwisata

1) Kegiatan Edukasi

Merupakan kegiatan inti dari sekolah perhotelan yang dilaksanakan oleh mahasiswa terkait kegiatan belajar mengajar baik kegiatan edukasi teori, praktik, dan kegiatan pendukung edukasi. Ruang yang dirancang meliputi :

- Ruang Kelas Teori
- Ruang Kelas Seminar
- Ruang Kelas Demonstrasi Memasak
- Ruang Kelas Laboratorium Komputer
- Ruang Kelas Laboratorium Bahasa
- Ruang Simulasi *Front Office* (Kantor depan)
- Ruang Simulasi *Housekeeping* (Tata Graha)
- Ruang Simulasi *Food and Beverage* (Tata Boga)
- Ruang Simulasi *Food and Beverage Service* (Jasa Boga)
- Perpustakaan

2) Kegiatan Administratif

Merupakan kegiatan bagi pengelolaan akademi yang dilaksanakan oleh pimpinan, staf beserta jajarannya berkaitan dengan kegiatan pengelolaan operasional akademi yakni layanan akademis, keuangan, kemahasiswaan.

- Ruang Direktur dan area sekretaris
- Ruang Pembantu Direktur
- Ruang SDM dan Keuangan
- Ruang Kemahasiswaan
- Ruang Unit Laboratorium dan kelas
- Ruang Unit Kerja Praktik
- Ruang Kaprodi dan Dosen Tetap
- Ruang Dosen LB

3) Kegiatan Pemeliharaan dan lainnya.

Merupakan kegiatan bagi pemeliharaan akademi yang dilaksanakan oleh satuan keamanan, kebersihan dan teknis terkait utilitas, *maintenance* dan kegiatan servis.

- Ruang Toilet Umum
- Musholla
- Ruang Pantry
- Ruang Genset

c. Konsep dan Tema

Konsep dan tema yang akan diambil nantinya akan berfokus pada perwujudan karakter Industri perhotelan dan kota Bandung yakni kontemporer dengan kesan *luxury* dan hangat kedalam komponen interior.

## 1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan

### 1.5.1 Tujuan Perancangan

Perancangan interior bertujuan memunculkan identitas institusi sekolah, perhotelan dan kearifan lokal Kota Bandung kedalam desain interior Serta memberikan kemudahan bagi pengguna melakukan aktivitas didalam ruang.

### 1.5.2 Sasaran Perancangan

Berdasarkan tujuan tersebut, sasaran dari perancangan interior akademi pariwisata di Bandung adalah sebagai berikut :

- a. Mengeksplorasikan desain kontemporer dengan kesan *luxury* dan hangat kemudian diaplikasikan kedalam interior.
- b. Mengangkat salah satu simbol/ *iconic* masyarakat Bandung/Sunda kemudian ditransformasikan kedalam bentuk/pola baru.
- c. Merancang Organisasi dan sirkulasi ruang sesuai aktivitas dan kebutuhan.

- d. Melengkapi fasilitas (Ruang dan perabot) sesuai Standar, kurikulum, kebutuhan dan survey studi kasus.

## 1.6 Metode Perancangan

Adapun metode perancangan yang dilakukan ialah:

### 1.6.1 Pengumpulan Data Primer

#### a. Observasi

Observasi di lapangan, sangat diperlukan karena untuk mendukung data literatur serta survey wawancara, penulis harus terjun langsung untuk melihat kondisi nyata di lapangan sehingga penulis dapat menemukan permasalahan secara langsung agar perancangan dapat dikerjakan dengan baik dan efektif. Lapangan yang akan disurvei oleh penulis kali ini ada di berbagai tempat. Yang pertama ruang-ruang yang digunakan saat ini, yaitu Laboratorium kitchen dan restoran, ruang kelas, laboratorium bahasa, ruang akademik, ruang laboran, ruang dosen, serta ruang panel, gudang dan pantry.

#### b. Wawancara

Untuk mendukung dan memperkuat penulisan laporan perancangan ini penulis melakukan wawancara kepada pengelola akademi pariwisata yang akan dilakukan studi banding yakni :

- 1) Bapak Tina Andriana S, A.Md selaku Dosen D3 Perhotelan AKPAR NHI Bandung
- 2) Bapak Dedi Junaedi selaku staf kemahasiswaan AKPAR NHI Bandung
- 3) Bapak Wakil Kepala AKPAR Majapahit Surabaya .
- 4) Ibu Ersy Ervina, S.Sos.,M.Par selaku Kaprodi D3 Perhotelan pada Universitas Telkom dan merupakan pengajar di bidang divisi kamar.
- 5) Bapak Dendi Gusnadi S.Par.,M.M.Par dan merupakan pengajar di bidang Pastrri.

#### c. Pengukuran Lapangan

Pengukuran lapangan sangat diperlukan pada perancangan untuk dapat mengetahui luasan yang ada di lapangan serta permasalahan dan pengaruh yang ditimbulkan oleh luasan di lapangan dengan tema konsep, programming dan lainnya. Luasan yang diukur terkait jumlah ruangan, kelebaran, panjang, serta ketinggian bangunan.

#### d. Dokumentasi

Data dokumentasi adalah data berbentuk visual maupun suara sebagai bukti otentik survey dan untuk memperkuat laporan perancangan. adapun pengambilan data dokumentasi diantaranya adalah foto, video, serta rekaman suara. data dokumentasi terkait suasana eksisting, elemen bangunan, elemen pengisi ruang karakter bangunan, sarana transportasi ruang, utilitas, serta material yang digunakan pada bangunan eksisting.

### 1.6.2 Pengumpulan Data Sekunder

#### a. Studi Banding

Sebagai pelengkap data, penulis melakukan studi banding pada beberapa objek sekolah atau lembaga pendidikan terapan perhotelan yang memiliki standar, desain dan organisasi yang lebih baik atau objek lain yang memiliki aktivitas dan kasus serupa. objek yang disurvei oleh penulis adalah Akademi-Akademi Pariwisata yakni Akademi Pariwisata NHI, Akademi Pariwisata Majapahit Surabaya.

#### b. Studi Literatur

Untuk menyusun penulisan laporan perancangan ini, penulis melakukan pencarian studi literatur yang berkaitan dengan perancangan yang diambil yakni yang berkaitan dengan jurusan perhotelan, data didapat melalui referensi buku-buku, internet maupun media cetak.

### 1.6.3 Analisa Data

Tahap selanjutnya setelah pengumpulan data, penulis melakukan analisa melalui data primer dan sekunder penulis menganalisa permasalahan yang ada, baik dari segi elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang (furnitur), utilitas, serta karakter bangunan eksisting agar dari permasalahan yang ditemukan ditemukan *problem solving* yang akan dituangkan pada konsep perancangan yang baru.

## 2. Kajian Literatur

### 2.1. Akademi Pariwisata

#### a. Definisi Akademi Pariwisata

Akademi Pariwisata merupakan salah satu jenis perguruan tinggi yang menyelenggarakan satu atau beberapa cabang keilmuan melalui salah satu atau semua program vokasi (Diploma satu, diploma dua, diploma tiga dan diploma empat).

#### b. Definisi D3 Perhotelan

D3 perhotelan merupakan suatu keilmuan atau rencana belajar yang mempelajari dan menerapkan tentang keterampilan dan ilmu pengetahuan perhotelan yakni menerapkan praktik nyata setiap bagian-bagian dari hotel yakni kantor depan (*front office*), Tata graha (*house keeping*), makanan dan minuman (*food and beverage*), Marketing dan departemen sales, departemen akunting, Departemen sumber daya manusia, departemen teknik, departemen keamanan. Lulusan dari program studi D3 Perhotelan mendapatkan gelar diploma atau Ahli madya.

### 2.2. Kajian Kota Bandung

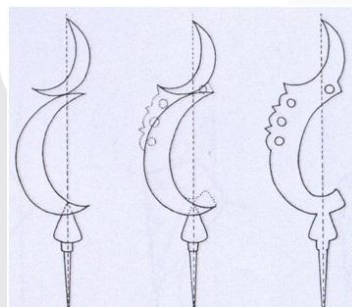
#### a. Karakter Masyarakat Kota Bandung

Nilai atau karakter lokal Kota Bandung sejalan dengan nilai-nilai yang diterapkan oleh masyarakat sunda. Dr.Edi S Ekadjati (1984 :133) mengatakan, "Sepanjang sejarahnya ternyata bahwa masyarakat Sunda selamanya merupakan masyarakat terbuka yang mudah sekali menerima pengaruh dari luar, tetapi juga mudah menyerap pengaruh itu sedemikian rupa sehingga menjadi miliknya sendiri." Sehingga dapat dikatakan bahwa masyarakat Bandung sangat menerima akan budaya luar dan perkembangan zaman.

#### b. Ikon Masyarakat Kota Bandung

*Iconic* merupakan sebuah symbol yang menjadi ciri khas. Dalam penggunaannya, Ikon diambil dari unsur-unsur kebudayaan sunda salah satunya adalah kesenian. Unsur kesenian seringkali menjadi ikon bagi masyarakat Kota Bandung baik seni tari, lukis, suara, wayang, hingga senjata tradisional.

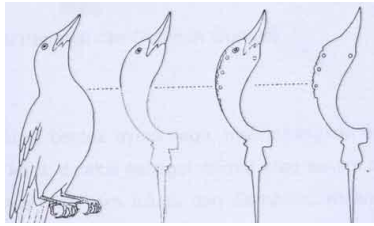
#### 1) Kujang Ciung



Gambar 2.72 Pola Dasar Kujang Ciung

Sumber :.Suryadi. 2008. *Seri Sundalana Nomor 7 Kujang : Rupa dan Makna. Pusat Studi Sunda:Bandung*

Pada bagian paling atas kujang membentuk papatuk atau congo, ujung sabit paling atas melengkung kebawah membentuk *siih*. Pada bagian bawah sampai ke tadah kujang membentuk *waruga* (badan).

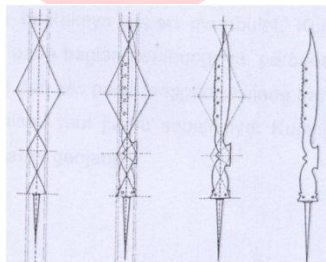


Gambar 2.73 Transformasi Kujang Ciung

Sumber :.Suryadi. 2008. *Seri Sundalana Nomor 7 Kujang : Rupa dan Makna. Pusat Studi Sunda:Bandung*

Bentuk kujang ciung mengacu pada karakteristik satwa yakni burung ciung. Ciung memiliki rupa yang elok dan gagah ketika bertengger. Burung ini memiliki sifat yang lincah dan suara yang nyaring. Burung ini merupakan lambang dari kecerdasan, kepandaian diplomasi dan tampang rupawan.

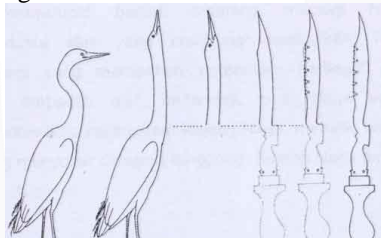
## 2) Kujang Kuntul



Gambar 2.74 Pola Dasar Kujang Kuntul

Sumber :.Suryadi. 2008. *Seri Sundalana Nomor 7 Kujang : Rupa dan Makna. Pusat Studi Sunda:Bandung*

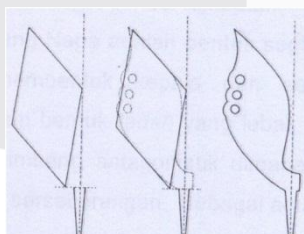
Konstruksi ujang kuntul memiliki bentuk yang lebih ramping dibandingkan bentuk kujang lainnya. Kujang ini memiliki lima mata sehingga kujang memiliki bentuk yang panjang.



Gambar 2.75 Transformasi Kujang Kuntul

Sumber :.Suryadi. 2008. *Seri Sundalana Nomor 7 Kujang : Rupa dan Makna. Pusat Studi Sunda:Bandung*

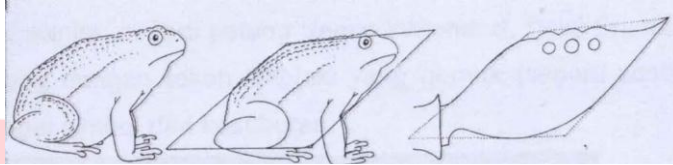
## 3)Kujang Bangkong



Gambar 2.76 Pola Dasar Kujang Bangkong

Sumber :.Suryadi. 2008. *Seri Sundalana Nomor 7 Kujang : Rupa dan Makna. Pusat Studi Sunda:Bandung*

Pada bagian kepala berbentuk siah seperti kujang lainnya. Pada bagian Waruga (badan) memiliki bentuk yang cukup lebar dan memendek sehingga bentuknya tampak membulat. Kujang ini memiliki tiga mata dan memiliki pola dasar jajar genjang.



Gambar 2.77 Transformasi Kujang Bangkong

Sumber :..Suryadi. 2008. *Seri Sundalana Nomor 7 Kujang : Rupa dan Makna*. Pusat Studi Sunda:Bandung

Pada Transformasinya, bentuk kujang bangkong mengacu pada karakteristik satwa bangkong atau katak yang melambangkan dunia bawah.

Pola-pola dan bentuk dasar dan kujang akan diaplikasikan dan ditransformasikan pada perancangan pada bentuk atau pola lantai, dinding dan plafon.

### 2.3. Desain Kontemporer

Desain kontemporer adalah desain yang berkembang pada masa kini dan mengikuti trend. Desain ini berkembang sekitar tahun 1920 yang dimotori oleh sekumpulan arsitek Bauhaus School of Design, Jerman (Illustrated Dictionary of Architecture, Ernest Burden). Ciri dan Prinsip Desain Kontemporer

Tabel 2.1 : Prinsip Kontemporer

No	Prinsip	Pencapaian
1)	Gubahan yang ekspresif dan dinamis	Memadukan beberapa bentuk dasar sehingga memberikan ekspresi dinamis. seperti eksplorasi bentuk geometris yang simpel dan fungsional.
2)	Konsep ruang terkesan terbuka	Penggunaan material kaca pada dinding dan mengoptimalkan banyaknya bukaan. memberi kesan seolah interior bangunan tersebut terbuka.
3)	Harmonisasi ruang luar dan dalam	Memisahkan antar ruang dengan pola lantai.
4)	Memiliki fasad yang transparan	Fasad lebih banyak menggunakan material kaca transparan.
5)	Kenyamanan Hakiki	Menerapkan kesan hangat dan luxury pada interior.
6)	Eksplorasi elemen lansekap	Menggunakan eksplorasi material moderen, alam dan vegetasi. menggunakan elemen fabikrasi dikombinasikan dengan elemen natural kualitas tinggi yakni kayu, marmer dan sutera.
7)	Bangunan yang kokoh	Menggunakan material moderen pada bangunan.

(Sumber : Gunawan, E. (2011). *Reaktualisasi Ragam Art Deco Dalam Arsitektur Kontemporer*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.)

#### a. Pemikiran Tokoh Arsitektur Kontemporer

Salah satu tokoh arsitektur kontemporer adalah Herman Hertzberger. Menurut Herman Hertzberger bentuk arsitektur kontemporer merupakan bentuk yang tidak netral



yakni mengandung banyak tawaran. Beberapa karya dari Herman adalah *Shopping centre expansion* di Assen Netherland dan *Montessori College Oost* di Amsterdam

### 1) *Shopping Centre Expansion*

Proyek *Shopping centre expansion* merupakan proyek pusat perbelanjaan, spa, restoran, dan *factories*. bangunan ini dirancang meningkatkan kesan bahwa seluruh bangunan mengambang. Dinding sepenuhnya ditutupi oleh material kaca dan konstruksi menggunakan baja. Proyek ini cocok dengan alun-alun tua, ditandai dengan transparansi dan permeabilitas menandakan ciri khas kontemporer.



Gambar 2.78 *Shopping centre expansion*

Sumber : <http://www.floornature.com/shopping-centre-expansion-in-assen-netherlands-herman-hertzberger-4834/>

### 2) *Montessori College Oost*

Merupakan dua bangunan persegi panjang dengan perkembangan longitudinal yang kuat yang bersinggungan sehingga menciptakan central hall yang luas. Bagian samping atau railingsnya berbentuk transformasi dari bujur sangkar dan setengah lingkaran. Dengan ini, Herman menciptakan jenis sambungan vertikal baru. Sedangkan ruang-ruang kelas diatur dengan herringbone fashion.



Gambar 2.79 *Montessori College Oost*

Sumber : <http://www.floornature.com/montessori-college-oost-amsterdam-the-netherlands-herman-hertzberger-4833/>

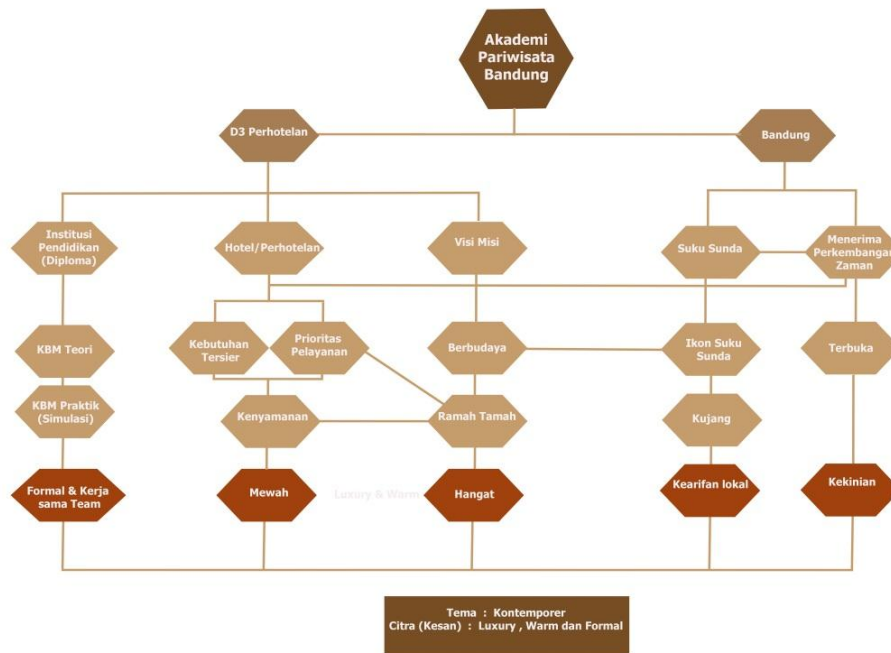
Berdasarkan penjelasan kajian kota Bandung dan desain kontemporer tersebut, *Output* yang dihasilkan nantinya adalah kedinamisan yakni pengembangan bentuk dasar, keterbukaan, transparan dan mengangkat lokalitas (kenangan historik) yakni *iconic* masyarakat sunda dengan transformasi/ penyederhanaan bentuk sehingga menjadi bentuk/pola yang baru.

## 3. Konsep Perancangan

### 3.1. Proses Pengolahan Konsep Perancangan

Tujuan utama dari perancangan Akademi Pariwisata di Bandung ini adalah menyelesaikan permasalahan utama perancangan yakni mewujudkan Identitas institusi sekolah perhotelan kedalam desain interior secara inovatif, tetap menghadirkan bentuk formal sekolah dan kearifan lokal kota Bandung. Identitas Akademi Pariwisata diwujudkan melalui beberapa poin penting Akademi pariwisata yakni kajian Program Studi Diploma III Perhotelan dan Kota Bandung sebagai lokasi perancangan.

Bagan 3.1 Proses Pengolahan Konsep Perancangan





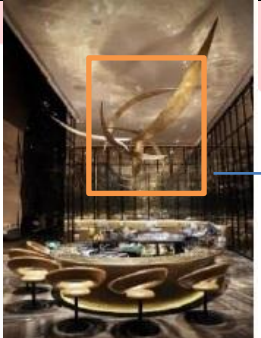




3.1.1 Tema

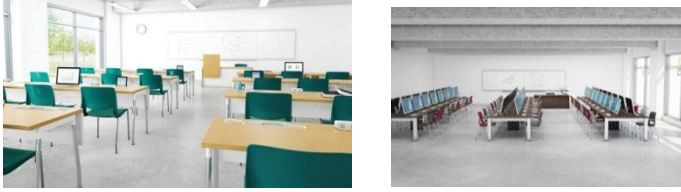

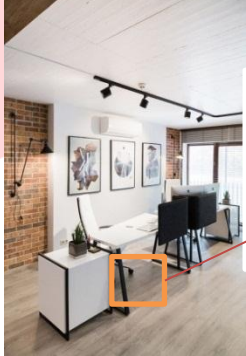
Poin-poin pengolahan konsep diwadahi dan dikorelasikan pada aspek dan prinsip tema kontemporer. Point formal diwujudkan melalui detail yang simple dan tegas, Kerjasama yang baik didapatkan dari keakraban, keakraban diwujudkan pada desain ruang yang terkesan terbuka/transparan, minim sekat untuk memudahkan interaksi/komunikasi. Kemewahan dan kehangatan diwujudkan pada prinsip kontemporer yakni kenyamanan dan eksplorasi material fabrikasi dengan material natural kualitas tinggi, Kearifan lokal diwujudkan oleh *iconic* kota Bandung yakni senjata tradisional Kujang yang ditransformasikan pada pola sederhana menjadi kekinian. Sehingga hasil akhir desain adalah desain kekinian dengan menerapkan pola transformasi kearifan lokal, bentuk dinamis yang sederhana dan tegas kemudian dikemas oleh kesan *luxury* dan hangat.

3.1.2 Suasana yang diharapkan (Citra Perancangan)

Eksplorasi elemen-elemen *luxury* dan hangat pada tema kontemporer diterapkan dengan menghadirkan pekerjaan seni (*Artwork*) pada Beberapa komponen interior. Kearifan lokal kota Bandung yakni Transformasi senjata tradisional kujang dijadikan sebagai bentuk, pola dan pekerjaan seni. Penerapan bukaan/transparansi kontemporer yang lebar untuk kesan megah pada ruang. Untuk penggunaan material menghadirkan material alam yang telah difabrikasi dengan kualitas mahal dan visual yang mewah dengan penggunaan skema warna *luxury* dan hangat yakni warna hitam, gold, dan skema warna alam.

Tabel 3.1 Suasana yang diharapkan

Nama Ruang	Gambar	
<p>Lobby, Simulasi front office</p>		 <p>Plafon kayu bentuk gelombang</p>
	<p>Gambar 3.1 Motif bukaan Jendela</p> <p>Konsep memaksimalkan bukaan melalui dinding kaca yang lebar.</p>	<p>Gambar 3.2 Pola Ceiling</p> <p>Bentuk gelombang lintasan teratur .</p>
	 <p>Pengaplikasian artwork lampu, cahaya sorot dan hidden lamp</p>	 <p>Gambar 3.4 Penerapan List Aluminium berwarna emas</p> <p>Sumber : Pinterest</p>
<p>Simulasi Kamar</p>		<p>Pengaplikasian material natural yang telah difabrikasi dan tone warna hangat dan gelap.</p>
	<p>Gambar 3.5 Penerapan material alam Ruang simulasi kamar</p> <p>Sumber : Pinterest</p>	
<p>Simulasi Restoran</p>	 <p>Elemen artwork pada lampu</p>	
	<p>Gambar 3.6 Suasana Luxury</p>	<p>Gambar 3.7 Penerapan dinding</p>
	<p>Elemen artwork ,Warna gelap dan gold memberikan kesan tenang dan elegan pada ruangan.</p>	<p>Tali tambang sebagai sun shadding yang sedang populer saat ini.</p>

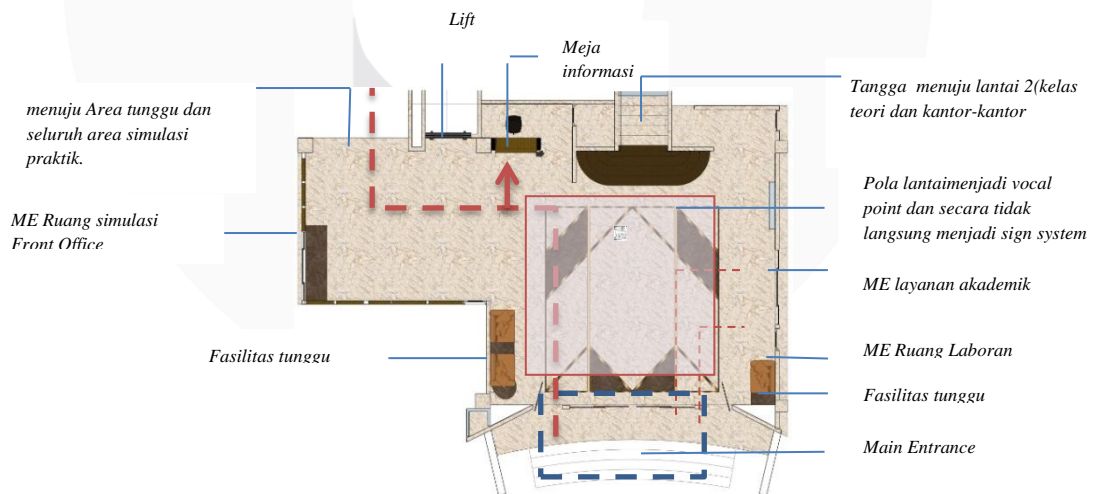
<p>Kelas Laboratorium komputer dan bahasa.</p>		<p>Gambar 3.8 Suasana Ruang Kelas Sumber : Pinterest.com</p>
<p>Suasana kelas merkeramik motif aciar dan mengaplikasikan la dinding ,bukaan yang lebar pada jendela dan materal MDF motif kayu pada meja.</p>		
<p>Kantor</p>	 <p>Gambar 3.9 Suasana Kantor 1 Sumber : Pinterest.com</p>	 <p>Gambar 3.10 Suasana Kantor 2 Sumber : Pinterest.com</p>

ruang kantor menerapkan bentuk tegas, dinamis dan bukaan yang lebar.

Sumber : Penulis (2018)

#### 4. Konsep Perancangan Denah Khusus

##### 4.1 Area Lobby Utama



Gambar 4.3 Layout Lobby

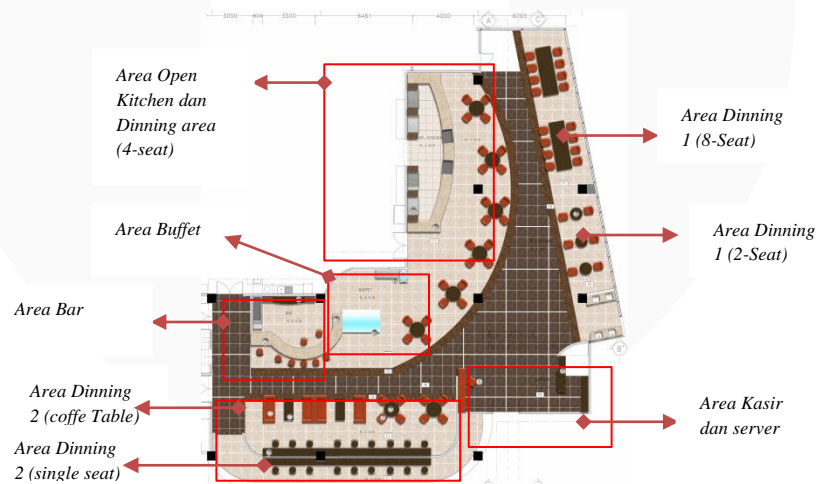


Gambar 4.4 Tampak Interior Lobby



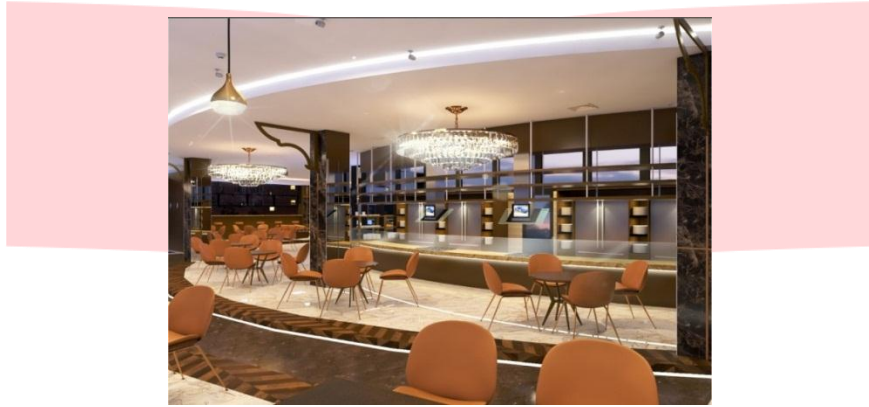
Gambar 4.15 Perspektif Lobby Utama

#### 4.2 Ruang Simulasi Restoran



Gambar 4.18 Fungsi Ruang Simulasi Restoran

Ruang ini memiliki fungsi sebagai simulasi mahasiswa mulai pengajaran tata cara menyiapkan keperluan meja makan, membersihkan peralatan makan, Menyiapkan meja (*seat-up*) , Melayani tamu, menghadirkan makanan , menghadirkan minuman, hingga membereskan meja dan membersihkan peralatan makan.



Gambar 4.37 Perspektif Ruang Simulasi Restoran 1



Gambar 4.38 Perspektif Ruang Simulasi Restoran 2

### 5.1 Kesimpulan

Perancangan Interior Akademi Pariwisata di Bandung bertujuan untuk menghadirkan akademi pariwisata dengan desain dan perancangan yang mencerminkan karakter sekolah perhotelan di Bandung yakni ketegasan, kemewahan, keramah-tamahan dan kearifan lokal diwujudkan pada desain kontemporer sebagai terjemahan dari industri hotel dan masyarakat Bandung yang menerima perkembangan jaman dengan mengeksplorasi desain dengan citra/ kesan *luxury (grande hotel)* dan kesan hangat. Selain *output* desain memberikan pengalaman baru yang menarik bagi pengguna dan membuat pengguna nyaman melakukan aktivitas yang sangat padat, diharapkan desain mampu menjadi nilai lebih agar masyarakat umum dapat mengetahui dan mengenali *image* dari perhotelan melalui bentuk dan kesan desain.

Perancangan bertujuan untuk mewadahi dan memfasilitasi seluruh kegiatan jurusan D3 Perhotelan mulai dari kegiatan utamanya yakni kegiatan simulasi praktik (*Simulasi Front office, Simulasi Housekeeping, Simulasi Food and Beverage Product* dan *Simulasi Food and Beverage Service* sesuai kebutuhan dan kurikulum agar aktivitas pengguna berjalan dengan optimal.

### 5.2 Saran

1. Hasil Perancangan dapat referensi dalam mendesain institusi pendidikan akademi pariwisata khususnya pada bidang perhotelan yakni dari segi kelengkapan fasilitas jurusan perhotelan, penyusunan organisasi ruang sehingga dapat mendukung kegiatan belajar mengajar dan simulasi dengan optimal. selain itu diharapkan desain pada perancangan memiliki citra yang menarik dan aktivitas di dalamnya dapat terlihat dengan mudah agar mengubah pola masyarakat untuk lebih tertarik pada jurusan perhotelan.
2. Laporan diharapkan menjadi kajian interior tentang Akademi pariwisata jurusan perhotelan bagi masyarakat umum maupun yang akan mendalami bidang tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

Rosidi, Ayip. *Revitalitas Dan Aplikasi Nilai-Nilai Budaya Sunda Dalam Pembangunan Daerah*. Bandung. 2010

Ningrat, Koentja. *Manusia Dan Kebudayaan Di Indonesia*. Jakarta: Djambatan. 1982

Supriatna, Jatna. *Melestarikan Alam Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. 2008

Neufret, Ernest . 1992. *Data Arsitek Jilid I dan II* Erlangga

Panero, Zelnik . 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*

Katsigris, Thomas . 1999. *Design and Equipment for Restaurants and Foodservice*. John Wiley & Sons, INc : Newyork

Komar, Richard . 2014. *Hotel Management* .PT Gramedia : Jakarta

Peraturan Pemerintah Lampiran IV tentang Keputusan Jendral Pariwisata No.14/UU/II/1988

Kurikulum D3 Manajemen Perhotelan Telkom

*Matrick Handbook Planning Design Data*.

Hilberseimer, L. (1964). *Contemporary architecture: its roots and trends*. Chicago: Chicago, P. Theobald.

Gunawan, E. (2011). *Reaktualisasi Ragam Art Deco Dalam Arsitektur Kontemporer*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.

Anonim, 2008. *Pedoman Standarisasi Ruang dan Barang Universitas Kristen Petra Surabaya*. diambil dari :

<http://upfk.petra.ac.id/assets/Standarisasi/Pedoman%20Standarisasi%20RB.pdf> (diakses 12 Februari 2018)

Hina Yana, 2017. *Perbedaan Ciri Khas Gaya Desain Interior Kontemporer dengan Gaya Desain Interior Modern* . diambil dari : <http://interiordesign.id/perbedaan-ciri-khas-gaya-desain-interior-kontemporer-gaya-desain-interior-modern/> (diakses 8 Maret 2018)

