

# Desain Interior Kusuma Agrowisata Hotel dengan Konsep Modern Biomorphic Green Architecture sebagai Sarana Interaktif Agrowisata

Yolanda Putri Wandansari dan Aria Weny Anggraita.  
Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
*e-mail*: yolandawandansari@gmail.com

**Abstrak**—Usaha perhotelan berkembang seiring dengan kemajuan sektor pariwisata dan bisnis. Di kota Batu, industri hotel bersaing ketat. Hal ini terjadi karena pariwisata di kota Batu berkembang sangat pesat dan cukup menarik banyak wisatawan lokal maupun mancanegara. Sebagai kota dengan kondisi alam yang menguntungkan, maka tidak dapat dipungkiri bahwa akan makin banyak persaingan pembangunan hotel ataupun fasilitas penginapan lainnya. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan desain Hotel Kusuma Agrowisata untuk layak bersaing dengan hotel-hotel lainnya. Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, konsep yang akan diterapkan pada interior Hotel Kusuma Agrowisata adalah *modern* bernuansa alam kota Batu sebagai sarana interaktif agrowisata. Penerapan suasana tersebut merupakan hasil dari tujuan dan keinginan masyarakat dalam menikmati alam kota Batu yang diimplementasikan dalam elemen interior, sehingga penerapan konsep ini diharapkan dapat memberikan kesan berbeda serta mampu meningkatkan daya tarik kepada pengunjung hotel.

**Kata Kunci**— *Hotel Resort, Persaingan, Nuansa Alam, Modern, Interaktif, Agrowisata*

## I. PENDAHULUAN

**P**ERKEMBANGAN era global membuat bisnis hotel semakin maju. Bisnis hotel berkembang seiring dengan kemajuan sektor pariwisata dan bisnis. Hotel dijadikan sebagai sarana akomodasi paling utama bagi orang-orang yang sedang berpergian, baik untuk berlibur maupun berbisnis. Hal ini mendorong usaha bisnis perhotelan semakin meluas seiring dengan mobilitas yang dilakukan manusia di seluruh dunia dari waktu ke waktu.

Di kota pariwisata seperti Kota Batu, industri hotel bersaing ketat. Sebagai industri yang bergerak dalam bidang jasa, industri perhotelan di wilayah Kota Batu tidak dapat lepas dari sentra-sentra wisata baru yang banyak dibangun beberapa akhir tahun ini dan juga tidak lepas dari kondisi persaingan yang ketat untuk memperebutkan pasar wisatawan, baik wisatawan domestik maupun mancanegara.

Saat ini, di Indonesia sudah banyak bermunculan hotel-hotel resort di sekitar kawasan pariwisata, salah satunya adalah Kusuma Agrowisata Hotel yang berada di Kota Wisata Batu. Hotel ini letaknya strategis karena berada di daerah padat tempat wisata dan area hotel ini masih sejuk. Beberapa keunggulan tersebut, Kusuma Agrowisata Hotel mempunyai potensi untuk berkembang menjadi sarana dalam menarik wisatawan yang datang berkunjung ke Kota Batu.

Ketertarikan masyarakat terhadap digitalisasi terus meningkat seiring dengan berkembangnya multimedia interaktif di Indonesia, dengan adanya sektor Agrowisata yang dimiliki Kusuma Agrowisata Group adalah satu hal penunjang Kusuma Agrowisata Hotel dalam mengembangkan fasilitas dan desainnya. Selain bidang wisata, bidang produksi Kusuma Agrowisata juga harus terus dikembangkan. Menggunakan metode interaktif, sektor wisata dan produksi Kusuma Agrowisata bisa dikembangkan sebagai bentuk *branding* Agrowisata yang akan diberikan kepada pengguna sebagai sarana yang informatif. Hal ini bisa menjadi penunjang untuk mengembangkan hotel resort ini melalui media interaktif agar tidak terpendam dan bersaing dengan hotel resort yang saat ini banyak dibangun di Kota Batu.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan untuk menjawab konsep desain yang akan diterapkan pada Hotel Kusuma Agrowisata. Pertama adalah menciptakan desain interior hotel yang sesuai kebutuhan konsumen saat ini, yang kedua adalah mengembangkan elemen interior hotel dalam upaya revitalisasi desain Hotel Kusuma Agrowisata Batu, dan yang terakhir adalah merancang interior hotel yang dapat memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi.

Rumusan permasalahan yang sudah dipaparkan, maka dibatasi untuk mengutamakan permasalahan mengenai fasilitas hotel dan tata ruang pada Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel yang terdiri dari *lobby* dan *guest room*.

## II. METODE PENELITIAN

### Metode Desain

Dalam proses merancang ulang Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan sebelum mendapatkan desain akhir berupa konsep, gambar kerja, suasana ruang dalam bentuk 3D dan rencana anggaran biaya. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

Langkah pertama adalah penentuan latar belakang, menjelaskan apa yang melatarbelakangi dalam mengambil objek desain. Kemudian menentukan tujuan desain dan mengidentifikasi masalah yang ada dan dilanjutkan dalam menentukan rumusan masalah untuk menjawab permasalahan yang sudah diidentifikasi. Setelah menentukan rumusan masalah, kemudian memulai untuk pengumpulan data-data yang mendukung penelitian dan dianalisa. Selanjutnya

menemukan konsep desain dan melakukan proses desain sehingga menghasilkan desain akhir untuk objek desain.

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran dan keberhasilan dalam suatu penelitian. Perancangan Hotel Kusuma Agrowisata ini dilakukan tahap pengumpulan data melalui beberapa pengumpulan data, yaitu pengumpulan data secara langsung dan tidak langsung. Pengumpulan data secara langsung dilakukan dengan cara observasi ke objek desain yang dituju, wawancara kepada subjek dan objek desain untuk memperoleh dan mengidentifikasi karakter, perilaku, serta hal-hal lain yang dibutuhkan dalam penyusunan konsep perancangan Hotel Kusuma Agrowisata. Sedangkan pengumpulan data secara tidak langsung yaitu dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai literatur seperti buku, jurnal ilmiah, dan internet.

### Metode Analisa Data

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta studi literatur akan dikumpulkan dan diolah kemudian dianalisis untuk dicari kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan proses perencanaan. Analisa dilakukan berdasarkan sirkulasi, kebutuhan fasilitas, dan penerapan konsep.

## III. PEMBAHASAN DAN HASIL

### Kajian Pustaka

#### 1. Tinjauan Umum Hotel

Hotel adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan, untuk menyediakan jasa penginapan, makan dan minum, serta jasa lainnya bagi umum, yang dikelola secara komersial, Dirjen Pariwisata – Depparpostel. [1][2]

#### 2. Hotel Resor

Hotel Resor didefinisikan sebagai hotel yang terletak dikawasan wisata, dimana sebagian pengunjung yang menginap tidak melakukan kegiatan usaha. Umumnya terletak cukup jauh dari pusat kota sekaligus difungsikan sebagai tempat peristirahatan. [3][3]

#### 3. Karakteristik Hotel Resor

Hotel Resor merupakan hotel yang dibangun di tempat-tempat wisata. Tujuan pembangunan hotel semacam ini tentunya adalah sebagai fasilitas akomodasi dari suatu aktivitas wisata. Resort hotel memiliki karakteristik yang membedakannya dengan jenis hotel lain, yaitu :

##### a. Segmen pasar

*Resort hotel* merupakan fasilitas akomodasi yang terletak di daerah wisata. Sasaran pengunjung *resort hotel* adalah wisatawan yang bertujuan untuk berlibur, bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan melupakan rutinitas kerja sehari-hari yang membosankan.

##### b. Lokasi

Umumnya *resort hotel* berlokasi di tempat-tempat yang mempunyai potensi wisata yang baik, misalnya tempat-tempat dengan pemandangan alam yang indah seperti pantai,

pegunungan, tepi sungai, tepi danau, ataupun tempat-tempat khusus yang tidak dirusak oleh keramaian kota sebagai daya tariknya.

##### c. Fasilitas

Secara umum fasilitas yang disediakan pada *resort hotel* terdiri dari 2 kategori utama, yaitu: Fasilitas umum, yaitu penyediaan kebutuhan umum seperti akomodasi, pelayanan, hiburan, relaksasi. Semua tipe *resort* menyediakan fasilitas ini. Fasilitas tambahan, yang disediakan pada lokasi khusus dengan memanfaatkan kekayaan alam yang ada pada tapak dan sekitarnya untuk kegiatan rekreasi yang lebih spesifik dan dapat menggambarkan kealamian *resort*.

##### d. Arsitektur dan Suasana

Wisatawan yang berkunjung ke *resort hotel* cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana khusus, yang berbeda dengan jenis hotel lain. Arsitektur dan suasana alami merupakan pilihan mereka. Wisatawan pengunjung *resort hotel* lebih cenderung memilih penampilan bangunan dengan tema alami atau tradisional dengan motif dekorasi interior yang bersifat etnik dan atau ruang luar dengan sentuhan etnik. Rancangan bangunan lebih disukai yang mengutamakan pembentukan suasana khusus daripada efisiensi.

##### e. Prinsip Desain Hotel Resor

Penekanan perencanaan hotel yang diklasifikasikan sebagai hotel resor dengan tujuan *pleasure* dan rekreasi adalah adanya kesatuan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat diciptakan harmonisasi yang selaras. Disamping itu perlu diperhatikan pula bahwa suatu tempat yang sifatnya rekreatif akan banyak dikunjungi wisatawan pada waktu-waktu tertentu, yaitu pada hari libur. Oleh karena itu untuk mempertahankan *occupancy rate* tetap tinggi, maka sangat perlu disediakan pula fasilitas yang dapat dipergunakan untuk fungsi non rekreatif seperti, *function room* dan *banguet*.

#### 4. Definisi Agrowisata

Agrowisata merupakan terjemahan dari istilah bahasa inggris, *Agrotourism*. Agro berarti pertanian dan tourism berarti pariwisata/ kepariwisataan. Agrowisata adalah berwisata ke daerah pertanian. Pertanian dalam arti luas mencakup pertanian rakyat, perkebunan, peternakan, dan perikanan ( Sudiasa, 2005). [4] Dikatakan oleh Yoeti (2000) bahwa agrowisata merupakan salah satu alternatif potensial untuk dikembangkan di desa. [5] Batasan mengenai agrowisata dinyatakan bahwa agrowisata adalah suatu jenis pariwisata yang khusus menjadikan hasil pertanian, peternakan, perkebunan sebagai daya tarik bagi wisatawan.

#### 5. Konsep Modern

Pengertian *modern* yang dimaksud lebih mengutamakan kesan simpel, bersih, fungsional, dan selalu mengikuti perkembangan jaman yaitu berkaitan dengan gaya hidup *modern* yang sedang berkembang saat ini. Gaya hidup *modern* ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang. Memunculkan kesan *modern* tersebut dari nilai benda-benda (furniture) dan berdasarkan besar fungsinya harus diperhatikan (*form follow function*) yang menuntut serba cepat, mudah, dan fungsional. Menurut Frank Llyod Wright baik arsitektur maupun interior, gaya hidup *modern* berimbas kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang simple,



Gambar 1. Motif Daun untuk Elemen Dekoratif  
Sumber: *Pinterest.com* (2019)



Gambar 2. Motif Ombak untuk Elemen Dekoratif  
Sumber: *Pinterest.com* (2019)



Gambar 3. Multimedia Interaktif  
Sumber: *Pinterest.com* (2019)

bersih, dan fungsional, sebagai simbol dari semangat *modern*. [6] Berikut ini karakteristik dalam desain interior *modern* yang perlu diperhatikan adalah penggunaan material sefungsional mungkin, menolak ornamentasi, bentuk simple, mengadopsi ekspresi struktur, bentuk mengikuti fungsi, menggunakan permainan cahaya buatan maupun alami efisien.

## 6. Konsep Nuansa Alam

### a. Arsitektur *Biomorph* (Biomorfik)

Arsitektur biomorfik adalah desain bangunan yang langsung dipengaruhi oleh hewan, tumbuhan, tubuh manusia dan struktur anatomi dengan bahan yang dipilih untuk menciptakan harmoni estetika. [7] Arsitektur biomorfik menggunakan elemen eksisting alam sebagai sumber inspirasi untuk menciptakan bentuk. Struktur biomorfik di dalam arsitektur merupakan sistem struktur yang mengambil kolaborasi (kerjasama) antara manusia dengan alam sebagai dasar bentuk yang dipadukan. Struktur ini lahir dari pemikiran akan pentingnya berorientasi ke alam beserta

lingkungannya. Biomorfik berpegang pada pendirian bahwa alam sendiri adalah konstruksi yang ideal dalam arsitektur. Penyaluran gaya yang terjadi tergantung dari bentuk dan prinsip kerja makhluk-makhluk alam, menjadi analogi dasar perencanaan. [8] [8]

### b. *Green Architecture*

Ragheb A et al.(2015), dalam , *Green Architecture: a Concept of Sustainability*, mengungkapkan bahwa pemikiran tentang keberlangsungan berkembang lebih jelas dalam arsitektur lewat beberapa konsep. Disebut lebih jelas, karena tujuan, parameter dan kriteria penerapan konsep ini berhasil diciptakan dan sebagian besar diterapkan. Lebih jauh alat ukur tentang penerapan konsep keberlangsungan ini pada bangunan menjadi jelas dan bisa dikuantifikasi. Salah satu konsep mayor dalam hal ini adalah Konsep *Green Architecture*, dikenal juga sebagai "*sustainable architecture*" atau "*green building*" dalam teorinya, sains dan gaya desain bangunan berdasarkan prinsip yang bersahabat dengan alam dan lingkungan. [9]

## 7. Multimedia Interaktif

Multimedia berarti "*multiple media*" or "*a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways.*" [10]. Sedangkan menurut Tay (2000) dalam [11] bahwa "Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut dengan multimedia interaktif". [12]

Manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan. Berikut merupakan contoh dari multimedia interaktif.

### Analisa Pengguna

Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel merupakan hotel bintang empat. Melihat dari harga sewa kamar yang ditawarkan mulai dari Rp 780.000,00, hotel ini menargetkan pelanggan dari kalangan menengah ke atas. Hasil dari wawancara dengan HRD dan marketing hotel, pasar dari Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel adalah segmen korporat, segmen pemerintahan yang kebanyakan menggunakan fasilitas ruang *meeting*, *convention hall*, dan *exhibition*, dan sisanya berasal dari segmen *travel agent* (pariwisata) dan *walk in*. Hal ini juga terlihat dari lokasi hotel yang berada di kawasan pariwisata yang cukup strategis.

#### a. Karakteristik Pengguna

Usaha di bidang perhotelan mempunyai sasaran pelayanan jasa akomodasi bagi para pebisnis, atau wisatawan baik dari dalam maupun luar Kota Batu, yang terdiri dari pengusaha, peserta konvensi/ konferensi, pejabat pemerintah, keluarga berlibur, wisatawan lokal maupun mancanegara, dan lain sebagainya

#### b. Karakteristik tamu resort hotel yaitu:

- Berpergian seorang diri atau berkelompok
- Menginap dalam jangka waktu relatif lama untuk berlibur.

#### c. Karakteristik Psikografis Pengunjung yaitu:

- Menyukai alam
- Mempunyai pekerjaan di kota besar
- Mencari kenyamanan yang teduh

Secara umum, karakter pengguna Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel lebih ke segmen pasar untuk berkeluarga dan rombongan travel (*travel agent*). Karena lokasi hotel yang berada di daerah pariwisata sekaligus fasilitas hotel Kusuma yang menyediakan fasilitas wisata seperti *waterboom* dan wisata petik buah. Interaksi yang dilakukan dalam lingkungan hotel menuntut disediakan fasilitas yang interaktif. Untuk itu, fasilitas hotel ini harus mengarah pada karakteristik resort hotel untuk menunjang kebutuhan pengunjung.

**Analisa Eksisting**

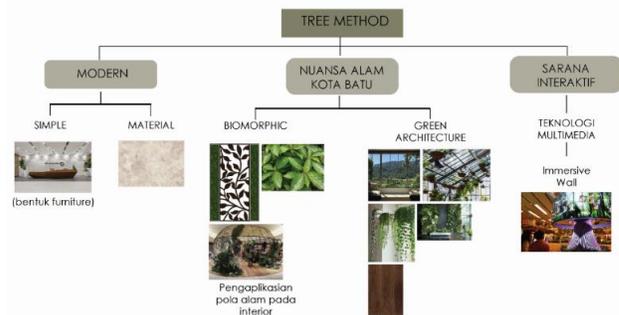
Hotel ini merupakan Hotel Resor yang memiliki area yang cukup luas, maka ada beberapa fasilitas hotel yang letaknya berjauhan satu sama lain. Maka dari pihak hotel menyediakan kendaraan mobil untuk pengunjung agar mempermudah akses menuju fasilitas-fasilitas yang disediakan. Sirkulasi pengunjung dimulai dari entrance/gate yang kemudian dilanjutkan akses jalan menuju *Lobby Hotel*. Kemudian pengunjung langsung menuju kamar sesuai yang sudah di *booking*. Area yang berdekatan dengan lobby hotel adalah *build in Hotel* dengan spesifikasi jenis kamar *deluxe room*. Kemudian area yang selanjutnya adalah kamar dengan bangunan *cottage*. Setelah melalui area *cottage hotel*, fasilitas terdekat adalah restoran. Terdapat dua restoran yang disediakan oleh hotel ini, keduanya memiliki fungsi masing-masing.

**Analisa Kuisisioner**

Hasil kuisisioner menyatakan bahwa, sebanyak 58,8 persen responden inginap di hotel untuk keperluan liburan, 8,2 persen untuk keperluan bisnis, dan 11,3 persen untuk keperluan *private party* dengan rata-rata durasu menginap selama 1-3 hari. Kemudian persepsi responden terhadap hotel tua adalah sebanyak 57,7 persen menyatakan bahwa bangunan kurang terawat dan interior hotel terkesan ketinggalan jaman, 46,4 persen menyatakan fasilitas yang kurang memadai, dan 23,7 persen menyatakan bahwa pelayanan fasilitas kurang maksimal. Selain itu, sebanyak 29,9 persen responden menyatakan bahwa mereka pernah mengunjungi atau inginap di Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel dengan alasan lokasi yang strategis. Untuk fasilitas yang sering digunakan oleh responden adalah *lobby* yaitu sebanyak 66 persen dengan kesan yang dirasakan adalah hotel tua dengan interior yang kurang menarik. Sebanyak 80,5 persen responden berharap desain interior Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel menggunakan konsep alam dan Kota Batu yang dikemas secara *modern*.

**Analisa Wawancara**

Melalui wawancara dengan Manager HRD Hotel Kusuma Agrowisata Kota Batu, dapat disimpulkan bahwa hotel sudah memiliki standar desain namun pengemasan yang dilakukan masih kurang terlihat *modern*. Standar desain yang dimaksud menggunakan konsep tradisional Jawa. Ornamen-ornamen yang digunakan sangat menunjukkan kesan Jawa Kerajaan. Target pengguna hotel ini adalah kalangan wisatawan lokal maupun mancanegara, baik individu maupun



Gambar 6. Tree Method Desain  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar 7. Matriks Hubungan Ruang  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

berkelompok. Kedepannya, manager HRD mengatakan bahwa ingin memberikan kesan yang lebih *modern* untuk menarik minat pelanggan dengan segmentasi kaum muda.

**Konsep Desain**

Konsep Modern yang dimaksud lebih mengutamakan kesan simpel, bersih, fungsional, dan selalu mengikuti perkembangan jaman yaitu berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang saat ini. Gaya hidup modern ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang. Dalam memunculkan kesan modern tersebut nilai bendabenda (*furniture*) berdasarkan besar fungsinya harus diperhatikan (*form follow function*) yang menuntut serba cepat, mudah, dan fungsional. Menurut Falling Water, Frank Lloyd Wright baik arsitektur maupun interior, gaya hidup modern berimbas kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang simple, bersih, dan fungsional, sebagai simbol dari semangat modern[8]

Konsep Nuansa alam adalah konsep yang diangkat untuk menciptakan suasana yang sejuk. Konsep ini digunakan untuk menghadirkan kesan alam kota Batu ke dalam ruang interior. Nuansa alam ini akan dikembangkan menggunakan konsep arsitektur *biomorphic* dan *green architecture*.

a. **Biomorphic Arsitektur**

Biomorphic Arsitektur diterapkan pada elemen estetis pada dinding, dimana bentukan dari elemen tersebut merupakan perwujudan bentukan alam. Oleh karena itu, batasan biomorphic yang diterapkan pada desain hotel ini terletak pada



Gambar 8. Penerapan Jendela Lebar dan *Skylight*  
 Sumber: *Pinterest.com* (2019)



Gambar 9. Vegetasi Tanaman *Indoor*  
 Sumber: *Pinterest.com* (2019)

penggunaan elemen-elemen alam seperti daun, bunga, dan tumbuhan lainnya untuk ditransformasikan atau diaplikasikan pada elemen estetis.

*b. Green Architecture*

Penerapan *green architecture* terlihat dari pemanfaatan ruang terbuka penggunaan jendela lebar, pemanfaatan cahaya alami melalui *skylight*, dan penggunaan tanaman vegetasi. Pemanfaatan energi alam merupakan tujuan utama penerapan *green architecture* ini. Penggunaan skylight dan jendela lebar pada area lounge lobby hotel. *Skylight* dan jendela lebar menggunakan kaca laminasi. Hal ini karena kaca laminasi terbuat dari dua atau lebih panel kaca dengan lapisan PVB (*Polyvinyl butiral*) *interlayer* terikat di bawah panas dan tekanan.

Penerapan *green architecture* yang lain adalah dengan menggunakan tanaman vegetasi sebagai langkah untuk mendukung interior yang asri dan sejuk. Sehingga nuansa alam bisa dihadirkan langsung melalui tanaman.

Konsep interaktif Agrowisata yang dimaksud disini adalah sebagai branding wisata dan hasil produksi Kusuma Agrowisata. Dimana kedua hal tersebut dikemas melalui multimedia interaktif berupa interactive LED video wall pada area lobby hotel (bagian center lobby). Multimedia interaktif lain yang digunakan berupa Interactive Projector pada area convention hall. Interactive projector ini digunakan untuk mempermudah kegiatan yang dilakukan pada area convention hall.

**Hasil Desain**

**A. Area Terpilih 1—Lobby Hotel Kusuma Agrowisata**

Ruang terpilih 1 merupakan Lobby Hotel dimana terbagi menjadi tiga area utama yaitu area resepsionis, lounge area, dan café & bar. Area resepsionis bisa langsung ditemukan ketika pengunjung atau tamu hotel memasuki area lobby. Sedangkan



Gambar 9. Ruang Terpilih 1  
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar 10. Ruang Terpilih 2  
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar 11. Ruang Terpilih 3  
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

area lounge dan café & bar berada dalam satu area yang berdekatan. Selain itu terdapat juga area interaktif pada bagian center lobby. Area tersebut merupakan pusat media informasi bagi para pengunjung sekaligus media interaktif untuk pengunjung hotel, karena pada area tersebut pengunjung atau tamu hotel bisa mendapatkan informasi dari konten-konten yang akan ditampilkan pada video.

### B. Area Terpilih 2—Kamar Cottage Superior

Ruang kedua yang terpilih adalah Kamar tipe *Superior cottage* yang memiliki beberapa fasilitas berupa *living room*, area kamar, dan kamar mandi. Ketika pengunjung masuk ke dalam kamar, akan menemui *living room* di sebelah kiri yang memiliki satu sofa *double seat*, *single seat*, dan satu *coffee table* berbentuk lingkaran. Pada sebelah area *living room* terdapat area tidur yaitu terdapat satu *bed* berukuran *double* dan berhadapan langsung dengan *credenza* dan *tv*. Pada sebelah sisi kanan saat pengunjung memasuki kamar terdapat area *wardrobe* dan *storage* yang letaknya bersebelahan. Area *wardrobe* ini berada tepat di depan kamar mandi.

### C. Area Terpilih 3—Convention Hall

Ruang ketiga yang terpilih adalah *convention hall* yang digunakan untuk kegiatan *conference*, rapat, seminar, dan lain-lain. Kegiatan pengunjung menggunakan area ini untuk melakukan kegiatan rapat ataupun seminar. Terdapat fasilitas meja dan kursi yang sudah ditata untuk mendukung kegiatan-kegiatan pengguna. Penerapan konsep pada area ini dapat dilihat pada penggunaan material yang cenderung menggunakan material alam seperti kayu dan semen *concrete* akan tetapi penggunaan bahan tersebut digantikan dengan *HPL* yang menyerupai material tersebut. Pada bagian dinding terdapat elemen estetis berupa bentukan motif stilasi daun dengan menggunakan material *aluminum* yang di *cutting* laser. Elemen estetis ini digunakan agar ruangan lebih terkesan tidak monoton dengan memadukan bentukan modern dan motif-motif alam.

## IV. KESIMPULAN

### Kesimpulan

Dalam penyusunan Tugas Akhir Perencanaan “Kusuma Agrowisata Hotel dengan konsep Modern Biomorphik Green Architecture sebagai Sarana Agrowisata”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebagai hotel resort & convention yang menargetkan para wisatawan dan kalangan korporat sebagai pengunjung, Hotel Kusuma Agrowisata Batu membutuhkan interior ruangan yang mampu memberikan kenyamanan pengunjung baik ketika melakukan aktifitas mereka.
2. Konsep yang akan diterapkan pada interior Hotel Kusuma Agrowisata Batu adalah *modern biomorphic green architecture*. Konsep ini kemudian dikembangkan dengan menerapkan konsep *biomorphic green architecture* yang dikemas dengan modern.
3. Konsep *biomorphic green architecture* ini merupakan konsep yang digunakan untuk merepresentasikan nuansa alam Kota Batu yang diaplikasikan pada sisi dinding area *lobby* dan *convention hall* yang merupakan transformasi dan tiruan dari elemen alam seperti daun dan bunga.
4. Konsep *green architecture* diterapkan melalui pemanfaatan cahaya alami dengan menggunakan jendela yang lebar dan besar, serta menggunakan vegetasi pada area *receptionis*, *lobby* (*lounge & bar*), dan area sarana interaktif.
5. Konsep interaktif diterapkan pada penggunaan multimedia interaktif sebagai sarana informasi bagi para pengunjung.

Sejalan dengan hal itu, konsep ini digunakan sebagai media sarana interaktif Agrowisata.

6. Konsep modern sebagai sampul dari semua konsep. Penerapan suasana tersebut merupakan hasil dari pandangan masyarakat modern yang saat ini memiliki respon positif terhadap modernisasi, sehingga penerapan konsep ini diharapkan dapat memberikan kesan yang berbeda serta mampu mengangkat citra hotel dalam persaingan hotel resort di Kota Batu.

### Saran

Setelah melakukan berbagai proses perancangan dan pengambilan kesimpulan, terdapat beberapa saran untuk membuat perancangan agar lebih baik:

1. Dalam mendesain interior sebuah hotel, hal utama yang harus diperhatikan adalah standar desain yang dimiliki hotel tersebut serta segmentasi pengguna hotel.
2. Ketika menggunakan konsep alam pada sebuah hotel, pemilihan konsep pendukung harus dikembangkan sesuai dengan kondisi sekitar.
3. Aplikasi *biomorphic green architecture* harus memiliki kesinambungan di semua ruangan, sehingga kesan alam yang ingin ditampilkan pada interior hotel menjadi kuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Setiawan, “Tinjauan Umum Hotel Resort,” 2008.
- [2] D. P. N. 14/U/II/1988, *Usaha dan Pengelolaan Hotel*. 1988.
- [3] M. Retnaningrum, “Beach Resort Hotel di Pantai Jungwok Gunungkidul,” in *Beach Resort Hotel*, 2008, p. 20.
- [4] A. Suprianto, “Analisis Potensi Atraksi Agrowisata,” *Anal. Potensi Atraksi Agrowisata*, 2007.
- [5] Sinta, “Pengertian Agrowisata,” 2007.
- [6] U. Blog, “Arsitektur Modern,” 2019. [Online]. Available: <https://virtualarsitek.wordpress.com/>. [Accessed: 19-Feb-2019].
- [7] S. Supardjo, “APLIKASI ARSITEKTUR BIOMORFIK DALAM RANCANGAN ARSITEKTUR,” *J. Media Metrasain*, vol. 11, p. 1, 2014.
- [8] L. W. M. Moffet, MW Fazio, *A World History of Architecture*. 2003.
- [9] A. Ragheb, H. El-Shimy, and G. Ragheb, “Green Architecture: A Concept of Sustainability,” *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, 2016, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.12.075.
- [10] R. & Doering, *Integrating Educational Technology into Teaching*, vol. 5. 2010.
- [11] G. Pramono, “Aplikasi Component Display Theory,” *Pustekkom*, 2007.
- [12] DocPlayer, “Landasan Teori: Multimedia Interaktif,” 2017. [Online]. Available: <https://docplayer.info/.html>. [Accessed: 10-Feb-2019].