

PENGGUNAAN PEMILIHAN WARNA PENCAHAYAAN INTERIOR KAMAR TERHADAP KENYAMANAN PENGGUNA PADA HOTEL KAPSUL BOBOBOX

Tecky Hendrarto, Dudu Badrurahman, Puguh Prasetyo BI, Irfan Fajar Hidayatullah
Prodi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung
Email: tecky86@gmail.com

ABSTRAK

Hotel merupakan salah satu factor pendukung pariwisata. Dalam pengelolaannya hotel harus resposnsive dan tanggap terhadap lingkungan. Hotel Kapsul Bobobox Bandung merupakan salah satu hotel kapsul yang terletak di kawasan kota yaitu Pasir Kaliki Bandung yang menerapkan strategi unik dalam memenangkan persaingan dan meningkatkan volume penjualan, dimana terdapat pilihan 15 warna lampu pada kamarnya, untuk menentukan mood atau kenyamanan pengguna. Peneliti melakukan survey penelitian di Hotel Kapsul Bobobox dan menjelaskan kenyamanan di dalam kama hotel. Analisa data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sederhana berdasarkan korelasi person, hasil penelitian menunjukan hubungan antara material pembentuk ruang kamar dengan warna pencahayaan yang di sukai pengguna, dengan penggunaan ekspresi interior yang baik dan penggunaan software – software di dalamnya.

Kata kunci: Hotel, Hotel kapsul, Bobobox, Hotel Kapsul Bandung.

ABSTRACT

Hotels are one of the supporting factors of tourism. In its management, hotels must be responsive and responsive to the environment. Bobobox Bandung Capsule Hotel is one of the capsule hotels located in the city area, namely Pasir Kaliki Bandung, which applies a unique strategy to win the competition and increase sales volume, where there are 15 colors of lights in the room, to determine the mood or comfort of the user . Researchers conducted a research survey at Bobobox Capsule Hotel and explained the comfort in a hotel room. Data analysis uses a simple descriptive qualitative approach based on people's correlation, the results of the study show the relationship between room-forming materials and the color of lighting that users like, with the use of good interior expressions and the use of software.

Keywords: Hotels, Capsule Hotels, Bobobox, Bandung Capsule Hotels.

1. PENDAHULUAN

Budaya *travelling*, *backpacking*, dan *round trip* saat ini memang lekat kaitannya dengan kaum millennial yang sudah menjadi sebuah kebutuhan. Dengan adanya kebutuhan tersebut, banyak pengusaha mengakomodasikan/menginvestasikan uang untuk membuat alat pemuas kebutuhan, salah satunya yaitu membuat bangunan hotel. Hotel menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu bangunan berkamar banyak yang disewakan sebagai tempat untuk menginap dan tempat makan orang yang sedang dalam perjalanan; bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan, penginapan, makan dan minum.

Hotel kapsul pertama kali diperkenalkan dan dikembangkan di Jepang. Hotel ini menyediakan ruang-ruang kamar yang sangat kecil dengan jumlah yang banyak. Hotel kapsul ini ditujukan untuk menyediakan akomodasi standar dan murah bagi pengunjung yang tidak memerlukan pelayanan seperti umumnya pada hotel-hotel konvensional untuk semalam saja. Dalam perancangan hotel kapsul, aspek estetika interior sangat diperhatikan dalam konteks desain. Gambar 1.1 adalah contoh interior hotel kapsul.

Hal yang membuat Hotel Kapsul Bobobox menjadi daya Tarik untuk menjadi bahasan penelitian adalah bangunan ini mempunyai konsep yang unik. Ditambah dengan penggunaan software – software yang modern, dengan QR code pada kunci pintu dan penerapan 15 warna pencahayaan pada lampu lednya. Oleh karena itu hal ini menjadi dasar untuk diambil sebagai bahan penulisan untuk mencari tahu dan membuktikan apakah penggunaan pemilihan warna pada kamar hotel kapsul bobobox dapat membuat efek nyaman bagi pengguna.

Teori – teori yang diambil untuk membantu menganalisis kedua bangunan tersebut yaitu:

- Teori Francis D.K. Ching pada buku *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tata*
- Teori M. Suparno Sastra dalam buku *Inspirasi Fasade Rumah Tinggal*
- Teori Ian Bentley, dkk dalam buku *The Responsive Environment*
- Teori Leslie Sklair dalam buku *Iconic Architecture and Capitalist Globalization*.

2. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metoda kualitatif dengan melakukan observasi langsung ke lokasi Hotel kapsul bobobox Bandung. Selain melakukan observasi langsung dilakukan juga pencarian data-data mengenai pendapat orang – orang , buku dan instansi terkait. Setelah semua data terkumpul analisis dilakukan mulai dari material dan warna pencahayaan dengan menggunakan data standar kenyamanan ruang dan hasil uji kuesioner.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Ekspresi Interior Pada Kamar Hotel Kapsul Bobobox

Berikut ini adalah analisis bangunan Bandung Creative Hub Center dilihat dari visual fasad bangunan untuk mengetahui apakah fasad ini dapat dikatakan fasad yang ikonik atau tidak.

3.1.1. Pencahayaan

Analisa pencahayaan pada Hotel Kapsul Bobobox sangat baik karena letak lampu berada sudut kamar.



Gambar 3. 1 Perbandingan Bangunan Bandung Creative Hub Center dengan bangunan sekitar

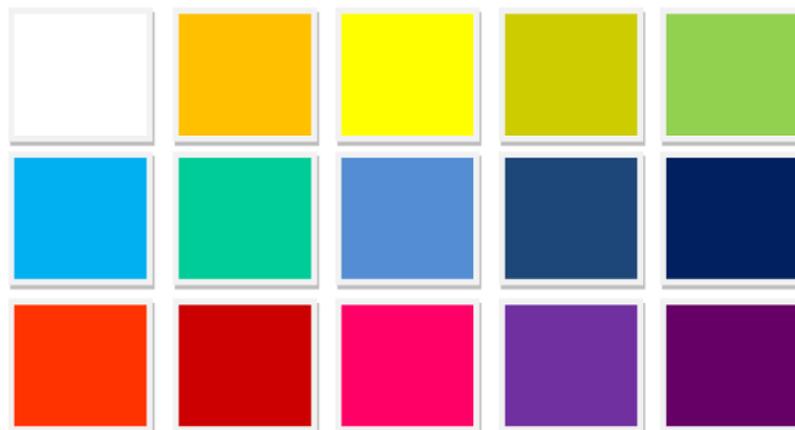
3.1.2. Warna Pencahayaan

Penerapan 15 Warna pencahayaan pada hotel kapsul bobobox sangat memanjakan pengguna karena warna – warna yang di sediakan sangat kumulit untuk berbagai macam aktifitas dan mood pengguna.

Penggunaan warna warna tersebut sangat berpengaruh pada mood atau kenyamanan pengguna, diambil dari teori Brewster.



Gambar 3. 2 Tab Kontrol



Gambar 3. 3 Warna pallette

3.1.3. Kecerahan

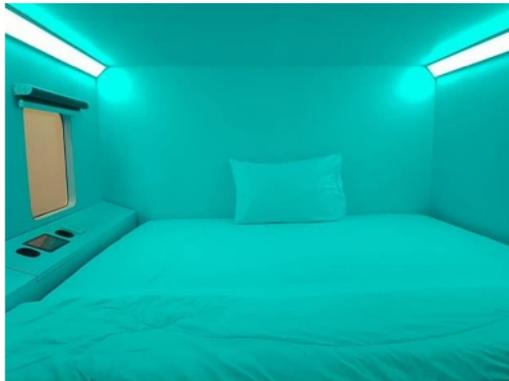
Dalam bukunya (Fordergemeinschaft Gutes Licht,2008, p.6), Perbandingan tingkat iluminasi antara bidang kerja dengan pencahayaan daerah di sekelilingnya. Dengan pengendalian kecerahan yang tepat dapat mengurangi pengaruh dari silau dan kelelahan pada mata. kecerahan yang baik dapat menghasilkan color ambience (suasana warna) yang berkualitas. Secara umum tingkat kecerahan area kurang lebih sepertiga dari pencahayaan bidang kerja.

Kecerahan yang di gunakan pada kamar hotel kapsul bobobox pada umumnya menggunakan kecerahan 20% - 50% dimana tingkat kecerahan ini sangat nyaman dan baik untuk kesehatan mata ketika kita lama di dalam kamar tersebut.



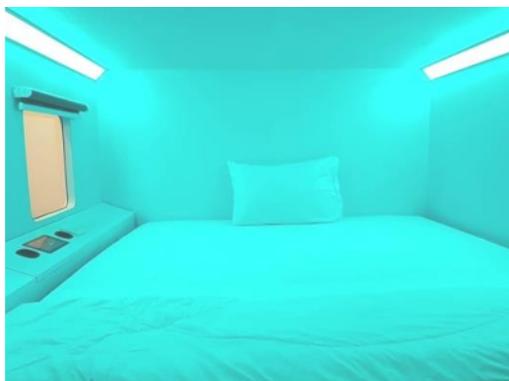
Gambar 3. 4 Kecerahan Lampu 20%

Intensitas kecerahan 20%
Penggunaan cahaya rendah ini digunakan pada saat istirahat atau tidur.



Gambar 3. 5 Kecerahan Lampu 50%

Intensitas kecerahan 50%
Penggunaan cahaya sedang ini yang di gunakan pada saat menyalakan lampu, karena efek nya sangat pas tidak silau.



Gambar 3. 6 Kecerahan Lampu 70%

Intensitas kecerahan 70%
Penggunaan Cahaya tinggi jarang di gunakan karena buruk bagi kesehatan mata, efek yang di timbulkan silau dan membuat mata lelah.

3.1.4. Material

Penggunaan material pada hotel kapsul bobobox sangat baik, dengan penggunaan plywood finishing HPL warna putih halus.



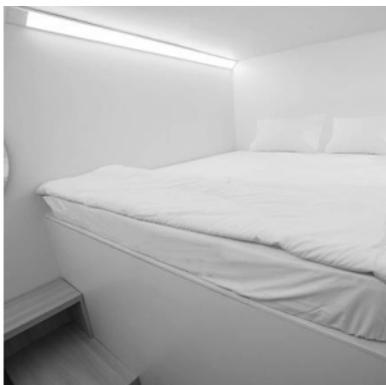
Gambar 3. 7 Konstruksi Box kamar
Sumber : Asepdev konstruksi



Gambar 3. 8 Box Finishing HPL Putih Halus

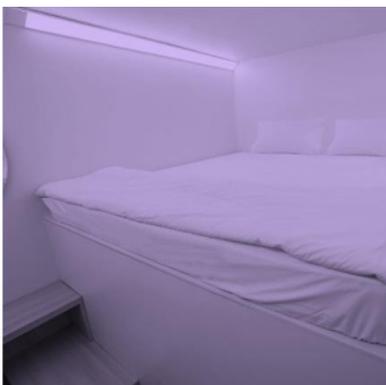
3.1.5. Faktor Kenyamanan Pengguna (Warna)

Menurut Kaina dalam buku “*Colour Therapy*”, Pengaruh Warna bagi Psikologi Manusia, emosi serta cara bertindak manusia.



Gambar 3.9 Cahaya Warna Putih

Warna Putih : Bersih, Suci, Ringan dan Kebebasan.
Maka penggunaan warna ini bisa di lakukan di berbagai aktifitas dalam kamar.



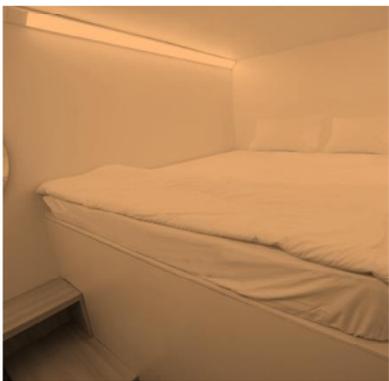
Gambar 3.10 Cahaya Warna Ungu

Warna Ungu : Kesuburan, Kesegaran, Kedamaian dan Keseimbangan. Maka penggunaan warna ini biasanya ketika dalam aktifitas beristirahat



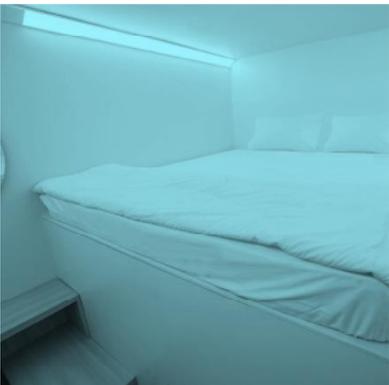
Gambar 3.11 Cahaya Warna Merah

Warna Merah : Keberanian, Kekuatan, Energi, Gairah, Semangat, Nafsu dan Adrenalin. Maka penggunaan warna merah ini sangat baik ketika dalam bermusik atau melepas lelah.



Gambar 3.12 Cahaya Warna Kuning

Warna Kuning : Ceria, Bahagia, Energik dan Optimis. Maka penggunaan tepatnya bisa dalam waktu membaca buku, belajar.



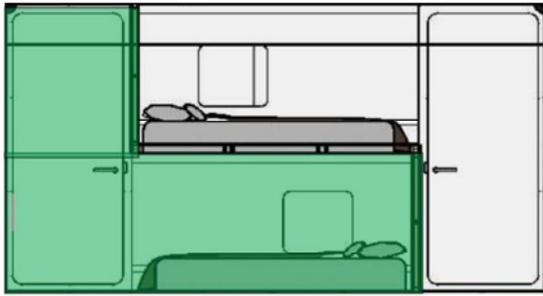
Gambar 3.13 Cahaya Warna Biru Muda

Warna Biru Muda : Stabil, Kecerdasan, Rasa Percaya Diri. Maka penggunaan warna ini sangat baik ketika dalam bekerja atau berdiskusi.

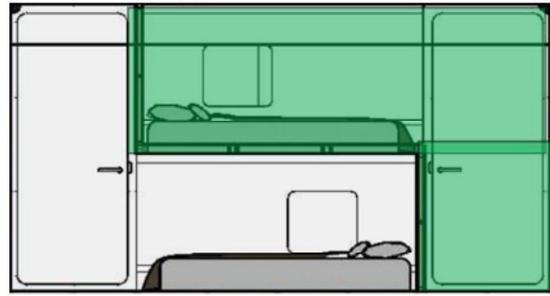
Arti warna tersebut sangat berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna, atau mood pengguna, jadi apabila seseorang ingin merubah moodnya bisa dengan bantuan cahaya – cahaya tersebut, yang sesuai keinginan sendiri.

3.1.6. Refelktansi ruang

Reflektansi Ruang (Room Reflectance) Reflektansi ruang adalah pengaruh pembatas ruang sebagai pemantul cahaya yang mengarahkan cahaya ke arah bidang kerja maupun bagian ruang lainnya yang mempengaruhi kondisi pencahayaan dalam ruang. Pengaruh reflektansi ruang sangat besar terutama pada ruang yang terbatas, karena berpengaruh pada kondisi orang di dalamnya. Reflektansi ruang ini juga sangat dipengaruhi oleh jenis dan warna material pembatas.



Gambar 3.14 Earth Pod



Gambar 3.15 Sky Pod

Pembatas pada box pod hotel kapsul bobobox dengan penggunaan plywood yang membentuk kubus dengan keseluruhan material finishingnya HPL, dengan reflektansi HPL Putih Dop Halus tersebut adalah 15%.

3.1.7. Kesan Material Pada ruang

Besarnya pencahayaan dalam ruangan tidak hanya ditentukan oleh pencahayaan langsung dari lampu, tetapi juga dipengaruhi oleh kesan material pada ruang atau pantulan cahaya dari berbagai permukaan yang ada pada ruangan tersebut. Besaran pantulan cahaya terhadap ruang dinyatakan dalam prosentase (Frick dkk, 2008)

Elemen pembentuk ruang yang paling terlihat jelas secara visualisasi adalah material. Elemen tersebut dianalisis berdasarkan material pada Kamar Hotel Kapsul Bobobox. Merujuk pada teori Frick dkk, material pada interior kamar hotel kapsul bobobox memberikan dampak yang baik dan positif terhadap pengguna.



Lampu LED Putih

Material Pembentuk ruang (HPL)

Lantai Vinyl



Material HPL putih dengan sorotan lampu berwarna putih sangat berkesan luas.



Ketika warna lampu diganti dengan warna warna tertentu, hasil yang di lihat akan maksimal, dinding, plafond akan menghasilkan warna yang sesuai keinginan pengguna, (dengan contoh pada gambar adalah warna ungu)

3.1.8. Hasil Uji Kuesioner

No.	Warna	Nama	Jumlah
1		Putih Sedang	18
2		Kuning Jagung	3
3		Kuning	7
4		Hijau Melon	1
5		Hijau	
6		Biru Langit	1
7		Biru Aqua	
8		Biru Navy	
9		Biru Baja	
10		Biru Tua	
11		Oren	
12		Merah	
13		Merah Muda	
14		Ungu Nila	
15		Ungu	
Jumlah Total			30

Gambar 3. 8 Tabel Kegiatan 1

No.	Warna	Nama	Jumlah
1		Putih Sedang	7
2		Kuning Jagung	
3		Kuning	3
4		Hijau Melon	3
5		Hijau	2
6		Biru Langit	7
7		Biru Aqua	3
8		Biru Navy	
9		Biru Baja	
10		Biru Tua	
11		Oren	
12		Merah	
13		Merah Muda	4
14		Ungu Nila	
15		Ungu	
Jumlah Total			30

Gambar 3. 8 Tabel Kegiatan 2

Penggunaan Pemilihan Warna Pencahayaan Interior Kamar Terhadap kenyamanan Pengguna pada Hotel Kapsul Bobobox

No.	Warna	Nama	Jumlah
1		Putih Sedang	2
2		Kuning Jagung	1
3		Kuning	2
4		Hijau Melon	2
5		Hijau	3
6		Biru Langit	6
7		Biru Aqua	1
8		Biru Navy	
9		Biru Baja	
10		Biru Tua	
11		Oren	2
12		Merah	2
13		Merah Muda	7
14		Ungu Nila	2
15		Ungu	
Jumlah Total			30

Gambar 3. 8 Tabel Kegiatan 3

No.	Warna	Nama	Jumlah
1		Putih Sedang	
2		Kuning Jagung	
3		Kuning	
4		Hijau Melon	3
5		Hijau	2
6		Biru Langit	7
7		Biru Aqua	2
8		Biru Navy	
9		Biru Baja	
10		Biru Tua	
11		Oren	3
12		Merah	4
13		Merah Muda	5
14		Ungu Nila	3
15		Ungu	1
Jumlah Total			30

Gambar 3. 8 Tabel Kegiatan 4

No.	Warna	Nama	Jumlah
1		Putih Sedang	4
2		Kuning Jagung	
3		Kuning	2
4		Hijau Melon	
5		Hijau	
6		Biru Langit	2
7		Biru Aqua	
8		Biru Navy	
9		Biru Baja	
10		Biru Tua	2
11		Oren	6
12		Merah	2
13		Merah Muda	5
14		Ungu Nila	3
15		Ungu	3
Jumlah Total			30

Gambar 3. 8 Tabel Kegiatan 5

No.	Warna	Nama	Jumlah
1		Putih sedang	31
2		Kuning Jagung	6
3		Kuning	14
4		Hijau Melon	9
5		Hijau	7
6		Biru Langit	24
7		Biru Aqua	11
8		Biru Navy	1
9		Biru Baja	
10		Biru Tua	2
11		Oren	11
12		Merah	8
13		Merah Muda	15
14		Ungu Nila	8
15		Ungu	4
Jumlah Total			150

Gambar 3. 8 Tabel Semua kegiatan

Dalam hasil uji kuesioner warna lampu, dapat di simpulkan bahwa warna yang dominan yaitu :

1. Kegiatan 1 (membaca) = warna Putih
2. Kegiatan 2 (bekerja) = warna Putih dan Biru langit
3. Kegiatan 3 (berbincang atau makan) = warna Merah Muda
4. Kegiatan 4 (mendengarkan musik) = warna Merah Muda
5. Kegiatan 5 (istirahat atau tidur) = warna Oren

Warna yang paling populer di gunakan dari semua kegiatan adalah **putih**.

Dari semua penelitian ini dapat di simpulkan juga bahwa penerapan lampu yang dapat di rubah sesuai keinginan pengunjung sangat layak untuk kenyamanan pengguna dengan perbedaannya aktifitas yang di lakukan.

4. SIMPULAN

Hotel Kapsul Bobobox Bandung adalah *startup* pengelola jaringan hotel kapsul yang mengusung desain pod minimalis dengan terdapat 15 pilihan warna lampu di kamaarnya dan mengusung teknologi konektivitas antara pod dan aplikasi *mobile*. Hotel Kapsul Bobobox Bandung dibangun pada tahun pertengahan 2017 dan rampung pada pertengahan 2018 dengan desain bergaya kontemporer minimalis yang merupakan salah satu karya dari Aaksen Studio sebagai konsultan Arsitek dan Interior.

Hotel Kapsul Bobobox Bandung dipilih menjadi suatu objek penelitian seminar oleh kelompok kami yang telah dilakukan selama kurang lebih 4 bulan. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah Hotel kapsul Bobobox Bandung mengutamakan kenyamanan bagi pengguna. Dari mulai fasad dan interior bangunan di hotel ini cenderung baik. dalam segi fasilitas, hotel ini termasuk hotel bajet karena tujuan konsumennya adalah kaum traveler.

Hasil penelitian yang kami lakukan membuktikan bahwa pencahayaan ke- 15 warna lampu yang terdapat pada kamar hotel tidak semua nyaman bagi pengguna, namun terdapat warna yang sering digunakan pengguna, yaitu : Putih, Kuning, Biru muda, dan Merah muda dengan kecerahan sedang 20% - 50 %.

Kemudian kesan material dengan penggunaan warna putih sangat baik karena ketika warna yang di hasilkan oleh lampu tidak berubah ketika terpantul material tersebut dan texture halus menjadikan kenyamanan maksimal karena berkesan luas dengan keterbatasannya pada ruang kamar hotel kapsul bobobox Bandung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama melakukan penelitian seminar, disini penulis banyak memperoleh berbagai bimbingan dan masukan sehingga disini penulis memberikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT. Sebagai Rab alam semesta yang telah melimpahkan dan mencurahkan segala keesaannya kepada seluruh umat manusia, termasuk kepada penulis.
2. Bapak Tecky Hendrarto, Ir., MM. sebagai Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Itenas dan juga sebagai Dosen pembimbing dalam penyusunan penelitian seminar.
3. Ibu Shirley Wahadamaputera., Ir., MT sebagai Koordinator mata kuliah Seminar Arsitektur.
4. PT. Bobobox Mitra Indonesia, yang memberikan izin dalam penelitian ini.
5. Aaksen Studio sebagai konsultan arsitek dan interior, yang dengan senang hati mau berbagi informasi dengan kami mengenai konsep desain.
6. Masyarakat dan pengunjung yang dengan senang hati mau berbagi informasi dengan kami mengenai keadaan pada hotel bobobox Bandung.
7. Kedua Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan banyak bimbingan dan nasihat selama ini.
8. Dan semua pihak terkait yang telah membantu dan memberikan dukungan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

1. Boedjo, Poedio, 1986, *Arsitektur, Manusia, dan Pengamatannya*, Jakarta; Jambatan.
2. Suptandar, 2006 *Reflektansi material pembatas*, Jakarta.
3. Graves, Maitlan, 1951, *The Art of Color and Design*; McGraw-Hill.
4. Darmaprawira, Sulasmi, 200, *Warna, Teori dan Kreativitas penggunaannya*, Bandung; ITB.
5. Pooer, Jonathan, 1994, *Interior Color Design*, Amerika; Rockport Publisher.