

Implementasi *Wellness Concept* pada Redesain Interior *Lobby* dan *Bar* Verwood Hotel di Surabaya

Ezekiel Ferdinand Wirianto

Program Studi Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto No. 142-144, Surabaya 60236, INDONESIA

Article Info:

Submitted: 09 May 2025

Reviewed: 03 September 2025

Accepted: 15 December 2025

Corresponding Author:

Ezekiel Ferdinand Wirianto

Program Studi Desain Interior,
Fakultas Humaniora dan Industri
Kreatif, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto No. 142-144,
Surabaya 60236, INDONESIA
Email: ezekielfw7924@gmail.com

Abstrak

Saat ini, perhatian masyarakat terhadap isu-isu kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis serta tren *staycation* di hotel semakin meningkat di kota-kota besar, sehingga mendorong kebutuhan akan ruang publik yang mampu mendukung kenyamanan dan kesejahteraan penggunanya. Urgensi redesain interior *lobby* dan bar *Verwood Hotel* di Surabaya dilakukan untuk merespons kebutuhan ini dan sekaligus meningkatkan kualitas interior hotel agar lebih relevan dengan tren masa kini. Redesain interior ini menggunakan metode *design thinking* dan berbasis pendekatan *well-being design* dengan fokus pada peningkatan kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis pengguna. Aspek utama redesain interior meliputi *space planning* yang efisien, penggunaan material alami, dan palet warna terinspirasi dari alam yang bertujuan menciptakan suasana yang menenangkan, serta penerapan prinsip *symmetrical design* untuk memberikan rasa keteraturan dan kesejahteraan psikis pengguna. Hasil redesain interior dengan gaya modern kontemporer ini tidak hanya estetis, tetapi juga mampu menciptakan ruang yang nyaman, menjamin kesehatan fisik, kesejahteraan psikis, dan interaksi sosial yang harmonis, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman ruang bagi pengguna.

Kata kunci: desain interior, *well-being design*, *lobby*, bar, modern kontemporer.

Abstract

Public interest in physical health and psychological well-being is on the rise, particularly with the trend of hotel staycations in major cities. This growing awareness underscores the need for public spaces that promote comfort and well-being for their users. To address this demand, a redesign of the lobby and bar at the Verwood Hotel in Surabaya has been undertaken, aiming to enhance the interior quality of the hotel and align it with current trends. The interior redesign employs design thinking methods and is rooted in a well-being design approach, focusing on improving both physical health and psychological well-being for users. Key elements of the redesign include efficient space planning, the incorporation of natural materials, and a color palette inspired by nature, all aimed at creating a calming atmosphere. Additionally, symmetrical design principles have been applied to foster a sense of order and enhance psychological well-being. The outcome of this modern contemporary interior redesign is not only visually appealing but also creates a comfortable space that promotes physical health, psychological well-being, and harmonious social interactions. Ultimately, this redesign aims to elevate the overall experience of the space for users.

Keywords: interior design, well-being design, lobby, bar, modern contemporary.

This is an open-access article under the CC BY license.



Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir, Indonesia telah menyaksikan peningkatan masalah kesehatan fisik dan mental. Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2024 melaporkan bahwa gangguan kecemasan mempengaruhi 16% populasi, sementara depresi berdampak pada 17,1%. Selain itu, survei *Asia Care* 2024 yang dilakukan oleh *Good Stats* mengungkapkan bahwa

masalah kesehatan mental, termasuk stres dan kelelahan, cukup umum terjadi, dengan 56% responden mengalami masalah ini (Fatika, 2024). Data ini menyoroti kebutuhan mendesak akan ruang sosial yang mendukung kesehatan mental dan kesejahteraan masyarakat.

Pascapandemi, aktivitas masyarakat mulai kembali berjalan normal dan muncul banyak tren baru dalam masyarakat untuk mengisi waktu libur dan beristirahat. Istilah “*healing*” dan “*staycation*” menjadi kebiasaan baru (tren) bagi masyarakat perkotaan, yang memilih sebuah hotel untuk beristirahat dan melakukan kegiatan rekreasi di tempat yang dekat dan masih dalam jangkauan kota tempat tinggal. Hal ini mendorong kebutuhan akan fasilitas akomodasi seperti hotel, yang tidak hanya bermanfaat secara fungsional, namun sekaligus memberikan pengalaman ruang yang dapat menyembuhkan secara fisik dan emosional.

“*Verwood*” *Hotel & Serviced Residence* terletak di Jl. Raya Kupang Indah No.37-39, Dukuh Kupang, Kecamatan Dukuh Pakis, Surabaya. Hotel bintang 4 ini sudah beroperasi cukup lama. *Verwood Hotel* milik *Midtown Hotel Group* menawarkan berbagai layanan dan fasilitas untuk membuat setiap tamunya merasa seperti di rumah sendiri. Hotel ini dirancang untuk wisatawan bisnis maupun liburan, terletak dekat dengan kawasan bisnis dan industri utama di Surabaya Barat, serta memiliki akses yang mudah ke gerbang tol. Di sekitar hotel terdapat beragam restoran kelas atas, pusat perbelanjaan, hiburan, institusi pendidikan, dan lapangan golf, sehingga menyediakan lingkungan yang nyaman bagi para eksekutif dan keluarga mereka. Dahulu *Verwood Hotel* bernama Hotel Somerset dan kemudian berganti nama menjadi *Verwood Hotel* pada tahun 2017 dan termasuk hotel berbintang 4 di Surabaya.

Saat ini, *Verwood Hotel* memerlukan redesain interior terutama pada area *lobby* dan *bar* agar tetap relevan dengan perkembangan zaman dan dapat menarik perhatian masyarakat umum untuk menginap. Selain itu, redesain interior pada area *lobby* dan *bar* dilakukan dengan menjawab kebutuhan akan kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis masyarakat seperti yang telah dijelaskan di atas, melalui penerapan metode perancangan *design thinking* dan *wellness concept*. Redesain interior di area *lobby* dan *bar* menjadi penting, karena keduanya merupakan ruang strategis yang menjadi titik awal interaksi pengunjung dengan hotel dan sekaligus ruang sosial yang mempengaruhi pengalaman menginap pengguna. Oleh karena itu, pengaplikasian *wellness concept* yang mendukung kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis pada kedua ruang ini menjadi sangat penting.

Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Hotel

Hotel adalah fasilitas publik yang memiliki tujuan bisnis, menyediakan fasilitas seperti akomodasi, makanan, minuman, dan tempat tidur bagi wisatawan yang mampu membayar biaya tertentu. Tidak ada perjanjian khusus yang diperlukan untuk layanan ini (Sulastiyono, 2011). Hotel menawarkan tempat menginap, serta berbagai layanan, termasuk layanan kamar, layanan makanan dan minuman, dan fasilitas akomodasi lainnya. Layanan ini tersedia bagi wisatawan dengan syarat tertentu, biasanya melibatkan pembayaran tertentu (Lawson, 1976).

2. Jenis-jenis Hotel

Berdasarkan kedatangan tamu, Marlina (2008) mengelompokkan hotel menjadi beberapa jenis sebagai berikut: sebuah.

- Business Hotel*: Hotel ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan tamu bisnis. Mereka biasanya menawarkan kamar nyaman yang memberikan privasi tingkat tinggi dan mendukung terjalinnya hubungan profesional.
- Pleasure Hotel*: Hotel ini berfokus untuk mengakomodasi tamu yang mencari aktivitas rekreasi. Sebagian besar fasilitas mereka diarahkan untuk meningkatkan pengalaman rekreasi.
- Country Hotel*: Hotel ini dirancang khusus untuk tamu internasional. Hotel ini biasanya berlokasi di area yang dipengaruhi oleh pertimbangan tertentu, seperti kebutuhan keamanan pengunjung negara.
- Sport Hotel*: Hotel ini ditujukan untuk tamu yang tertarik dengan olahraga. Hotel-hotel ini menawarkan banyak fasilitas seperti *Pleasure Hotel*, namun menawarkan proporsi fasilitas yang lebih besar yang didedikasikan untuk aktivitas olahraga.

Marlina (2008) mengklasifikasikan hotel berdasarkan lokasinya sebagai berikut:

- City Hotel*: Hotel yang berada di pusat kota dan terutama melayani tamu yang melakukan perjalanan bisnis atau dinas. Meskipun sebagian besar berada di pusat kota, hotel ini juga dapat ditemukan di seluruh wilayah perkotaan.
- Downtown Hotel*: Hotel ini terletak di dekat pusat komersial dan perbelanjaan. Hotel ini menarik bagi tamu yang ingin berbelanja atau membangun koneksi bisnis. Hotel ini biasanya ditemukan di distrik komersial kota dan menampilkan gaya arsitektur mewah dan megah yang selaras dengan aktivitas di sekitarnya.
- Suburban Hotel/Motel*: Hotel ini terletak di pinggiran kota dan sering berfungsi sebagai akomodasi transit bagi tamu yang menginap dalam jangka pendek, terutama mereka yang sedang bepergian.
- Resort Hotel*: Hotel ini terletak di destinasi wisata populer. Hotel ini menyediakan berbagai fasilitas dan aktivitas yang disesuaikan untuk wisatawan.

Klasifikasi ini membantu memahami berbagai jenis hotel berdasarkan lokasi dan target audiensnya.

3. Zona Ruang pada Hotel

Routes dan Penner (1992), dalam buku mereka "*Hotel Planning and Design*," membahas bagaimana bangunan hotel dapat dikategorikan ke dalam zona-zona ruang yang berbeda berdasarkan kebutuhan fungsionalnya. Setiap zona memiliki tuntutan dan karakteristik struktural yang berbeda, seperti:

- a. *Zona Public*: Area ini mencakup *lobby*, bar, ruang pertemuan, ruang konferensi, dan ruang serupa. Persyaratan zona-zona tersebut adalah sebagai berikut:
 - Ruang terbuka dengan langit-langit tinggi diperlukan, sehingga memerlukan penggunaan struktur bentang lebar untuk memungkinkan fleksibilitas dalam tata letak ruangan.
 - Desain interior harus mudah beradaptasi dan dirancang untuk mencerminkan citra hotel.
 - Aksesibilitas sangat penting, sehingga memerlukan kedekatan dengan jalan-jalan utama dan memastikan kemudahan kontrol dan keamanan bagi tamu dan pengunjung hotel.
- b. *Zona Semi-Public*: Area ini memiliki fungsi serupa dengan ruang keluarga, menyediakan area yang nyaman bagi tamu hotel untuk bertemu pengunjung. Kebutuhan desain untuk area ini meliputi:
 - Desain ruangan lebih kecil dan modular yang mengutamakan privasi tinggi.
 - Memaksimalkan penggunaan cahaya alami dan pemandangan (*view*) melalui dinding-dinding eksterior hotel.
- c. *Zona Service*: Area ini dirancang untuk memfasilitasi layanan yang efisien. Zona ini memungkinkan staf mengakses seluruh bagian hotel dengan mudah. Spesifikasi area ini antara lain:
 - Terciptanya jalur sirkulasi tersendiri yang memisahkan jalur pelayanan dengan jalur yang digunakan tamu hotel.
 - *Zona service* dapat ditempatkan di *basement* atau di atap hotel untuk meminimalkan dampak terhadap ruang sewa.

Zona-zona ini secara kolektif berkontribusi terhadap fungsionalitas dan estetika hotel secara keseluruhan, memastikan kebutuhan tamu dan efisiensi operasional terpenuhi.

4. Standar Bangunan WELL (*The WELL Building Standards*)

Standar Bangunan WELL (*The WELL Building Standards*) merupakan standar bangunan yang berfokus pada peningkatan kesehatan dan kesejahteraan manusia melalui lingkungan binaan. WELL diluncurkan oleh International WELL Building Institute (IWBI) pada Oktober 2014. Sejak diluncurkan, standar ini telah berkembang dan kini diterapkan pada lebih dari 4 miliar ft² ruang bangunan di 120 negara.

WELL dibuat berdasarkan penelitian berbasis bukti, yang menunjukkan dampak signifikan pada bangunan terhadap kesehatan, kepuasan, dan produktivitas penghuninya. Standar ini menetapkan tolok ukur untuk segala hal, mulai dari kualitas udara dan kemurnian air, hingga pencahayaan, akustik, dan material yang tidak melepaskan bahan kimia berbahaya. Standar ini juga mempertimbangkan aspek-aspek seperti kesehatan mental, keterlibatan masyarakat, dan kebijakan yang mendukung gaya hidup sehat. Dengan menerapkan standar WELL, desainer dapat menciptakan lingkungan yang secara aktif berkontribusi pada kesejahteraan penggunanya, meningkatkan kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis, dan sekaligus mempromosikan praktik berkelanjutan. Untuk benar-benar menghargai pentingnya Standar Bangunan WELL, perlu memahami bahwa manusia, rata-rata, menghabiskan sekitar 90% waktunya di dalam ruangan. Statistik yang mengejutkan ini menggarisbawahi kebutuhan akan ruang dalam (*interior*) yang sehat dan mendukung kebutuhan pengguna.

Standar Bangunan WELL menyediakan kerangka kerja untuk meningkatkan kesehatan dan pengalaman manusia, bukan hanya mengurangi bahaya. Standar ini menggunakan pendekatan holistik, mengintegrasikan aspek desain bangunan, operasi, dan kebijakan untuk mempromosikan kondisi hidup dan kerja yang lebih sehat. Ini bukan hanya tentang bangunan ramah lingkungan; ini tentang bangunan yang ramah bagi manusia. Dengan mengadopsi Standar Bangunan WELL, tidak saja berguna bagi kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis individu; tetapi juga bermanfaat secara sosial dan ekonomi yang lebih luas. Karyawan yang lebih sehat cenderung lebih produktif dan lebih jarang mengambil cuti sakit, anak-anak di lingkungan sekolah yang lebih sehat sering kali berprestasi lebih baik secara akademis, dan rumah yang lebih sehat dapat mengurangi biaya perawatan kesehatan.

Di tengah kekhawatiran kesehatan global, Standar Bangunan WELL menjadi semakin relevan. Hal ini bukan lagi hanya tentang menciptakan bangunan berkelanjutan, melainkan tentang menciptakan komunitas yang lebih sehat dan tangguh. Standar Bangunan WELL didasarkan pada kerangka kerja holistik yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan manusia melalui lingkungan binaan. Prinsip-prinsipnya meliputi 10 konsep inti, di mana masing-masing menargetkan aspek yang berbeda terkait lingkungan fisik dan sosial untuk mengoptimalkan kesehatan, kenyamanan, dan kinerja kognitif. Tabel 1 menjelaskan 10 prinsip utama WELL yang berfokus pada kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis pengguna, diakses dari <https://www.cim.io/blog/understanding-the-well-building-standard-a-comprehensive-guide>.

Tabel 1. Prinsip-prinsip WELL

No.	Aspek WELL	Keterangan
1.	Udara (<i>Air</i>)	Berfokus pada pengoptimalan kualitas udara dalam ruangan dengan strategi untuk mengurangi sumber polusi udara, meningkatkan ventilasi, dan menyaring udara untuk menghilangkan kontaminan. Hal ini memastikan penghuni bangunan menghirup udara yang lebih bersih, yang sangat penting untuk kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis. - <i>Air Quality Standards</i> - <i>Smoking Ban</i> - <i>Healthy Entrance</i> - <i>Cleanable Environment</i> - <i>Fundamental Material Safety</i>
2.	Air (<i>Water</i>)	Bertujuan untuk menyediakan akses ke air bersih dan aman, melalui penyaringan yang tepat dan pengujian rutin. Memastikan kualitas air minum di dalam bangunan mendukung hidrasi dan kesehatan secara keseluruhan. - <i>Drinking Water Promotions</i> - <i>Fundamental Water Quality</i> - <i>Public Water Additives</i> - <i>Water Treatment</i> - <i>Periodic Water Quality Testing</i>
3.	Nutrisi (<i>Nourishment</i>)	Mendorong ketersediaan makanan sehat, mendukung kebiasaan makan sehat, dan bertujuan untuk meminimalkan keberadaan bahan-bahan olahan. Konsep ini meningkatkan kesehatan fisik dan kesejahteraan melalui diet. - <i>Hand Washing</i> - <i>Food Contamination</i> - <i>Responsible Food Production</i> - <i>Food Storage</i> - <i>Mindful Eating</i>
4.	Pencahayaan (<i>Light</i>)	Memprioritaskan akses ke pencahayaan alami dan merancang sistem pencahayaan buatan yang meningkatkan suasana hati, energi, dan kualitas tidur penghuni. Pencahayaan yang tepat dapat secara signifikan mempengaruhi ritme sirkadian, produktivitas, dan kenyamanan. - <i>Visual Lighting Design</i> - <i>Circadian Lighting Design</i> - <i>Solar Glare Control</i> - <i>Daylight Modeling</i> - <i>Low Glare Workstation Design</i>
5.	Gerakan (<i>Movement</i>)	Mendorong aktivitas fisik di antara penghuni melalui strategi dan kebijakan desain yang mengintegrasikan olahraga fisik ke dalam rutinitas harian. Hal ini termasuk menyediakan akses ke fasilitas kebugaran, mempromosikan penggunaan tangga, dan mendesain ruang yang mendorong gerakan. - <i>Interior Fitness Circulation</i> - <i>Physical Activity Spaces</i> - <i>Structured Fitness Opportunities</i> - <i>Fitness Equipment</i>
6.	Kenyamanan Termal (<i>Thermal Comfort</i>)	Berfokus pada menciptakan lingkungan yang nyaman bagi penghuni dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti suhu, kelembaban, dan aliran udara. Kontrol pribadi atas kenyamanan termal juga ditekankan. - <i>Ergonomics: Visual and Physical</i> - <i>Thermal Comfort</i> - <i>Radiant Thermal Comfort</i> - <i>Internally Generated Noise</i>
7.	Suara (<i>Sound</i>)	Mengatasi kenyamanan akustik dengan meminimalkan polusi suara dan meningkatkan kualitas suara di dalam lingkungan. Ini termasuk mengendalikan kebisingan latar belakang dan mendesain ruang yang mendukung konsentrasi dan komunikasi.
8.	Bahan (<i>Material</i>)	Melibatkan pemilihan material yang meminimalkan paparan racun dan polutan. Konsep ini bertujuan untuk mengurangi kontak dengan bahan kimia berbahaya di lingkungan binaan.
9.	Pikiran (<i>Mind</i>)	Mempromosikan kesejahteraan mental dan emosional dengan menggabungkan elemen dan program desain yang membantu mengurangi stres, meningkatkan suasana hati, dan mendukung kesehatan mental. Hal ini termasuk akses ke alam, ruang untuk relaksasi dan sosialisasi, dan kebijakan yang mendukung keseimbangan kerja-hidup. - <i>Adaptable Spaces</i> - <i>Material Transparency</i>
10.	Komunitas (<i>Community</i>)	Bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendorong koneksi sosial, keterlibatan komunitas, dan rasa memiliki. Hal ini termasuk merancang ruang inklusif dan mendukung program komunitas.

Sumber: <https://www.cim.io/blog/understanding-the-well-building-standard-a-comprehensive-guide>

5. Pendekatan *Well-Being Design*

Pendekatan multidimensional ini memastikan bahwa ruang dan sistem tidak hanya mendukung kesehatan dan fungsi kognitif individu, tetapi juga mendorong kohesi komunitas, keberlanjutan ekologis, dan aksesibilitas finansial.

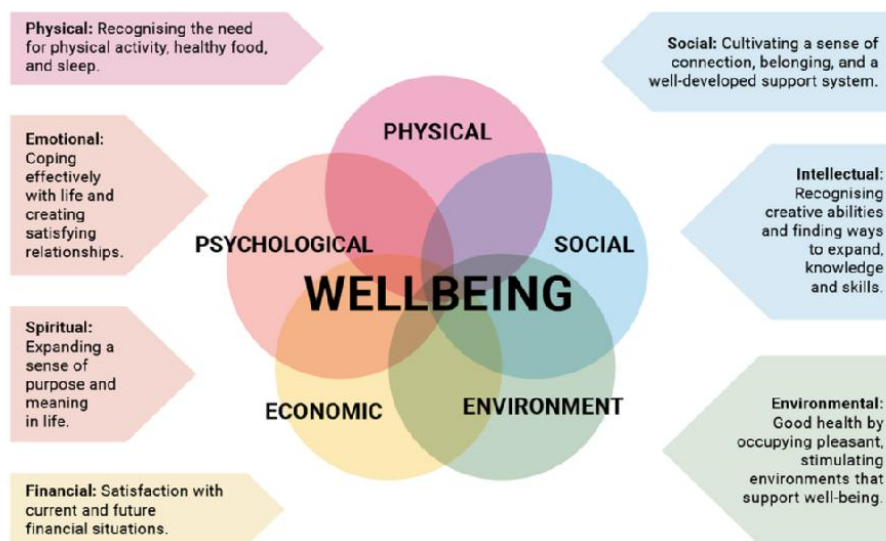
Well-being design merupakan sebuah desain holistik untuk kesejahteraan yang mengintegrasikan dimensi (a) fisik, (b) psikologis, (c) sosial, (d) lingkungan, dan (e) ekonomi untuk mendorong kemajuan manusia. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Kesejahteraan Fisik (*Physical Well-being*): Desain fisik berfokus pada interaksi tubuh dengan lingkungan binaan untuk meningkatkan kesehatan dan vitalitas.
 - Ergonomi dan Gerakan: Merancang ruang yang mendorong gerakan alami (misalnya, tangga yang menonjol dan menarik secara visual) dan kenyamanan ergonomis untuk mengurangi ketegangan muskuloskeletal.
 - Kualitas Udara & Pencahayaan: Memprioritaskan ventilasi yang unggul, penyingkapan udara, dan cahaya alami yang melimpah untuk mengatur ritme sirkadian dan meningkatkan energi harian.
 - Akustik: Meminimalkan polusi suara dan menyediakan privasi akustik untuk menurunkan respons stres kronis.
- b. Kesejahteraan Psikologis (*Psychological Well-being*): Desain psikologis bertujuan untuk mengurangi rangsangan negatif sambil secara aktif mendorong emosi positif, stimulasi kognitif, dan rasa tenang.
 - Biophilia: Mengintegrasikan elemen alami, seperti tanaman dalam ruangan, fitur air, dan material organik (misalnya, kayu yang tidak diolah), yang telah terbukti menurunkan kadar kortisol dan mempercepat pemulihan mental.
 - Bentuk dan Geometri: Memanfaatkan tepi melengkung dan ruang bundar, yang biasanya membangkitkan kesenangan dan gairah yang lebih besar dibandingkan dengan lingkungan yang sepenuhnya bersudut dan tajam.
 - Desain Sensorik: Dirancang untuk kelima indera, menggunakan permukaan taktil, aroma yang menyenangkan, dan suara alami untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan menenangkan daripada pengalaman yang murni visual.
- c. Kesejahteraan Sosial (*Social Well-being*): Dimensi desain ini menciptakan katalis fisik yang mendorong koneksi antar manusia, inklusivitas, dan rasa kebersamaan.
 - Ruang Komunal: Menciptakan ruang publik yang fleksibel dan mudah diakses, halaman bersama, dan dapur komunal yang secara alami memfasilitasi interaksi spontan dan membangun hubungan.
 - Keamanan dan Aksesibilitas: Menerapkan prinsip-prinsip desain universal dan penerangan jalan yang memadai untuk memastikan semua kelompok demografis, termasuk anak-anak, lansia, dan penyandang disabilitas, merasa aman dan diterima di ruang publik.
 - Perencanaan Partisipatif: Melibatkan komunitas lokal dalam proses desain dan perencanaan untuk menumbuhkan rasa kepemilikan dan identitas budaya yang kuat.
- d. Kesejahteraan Lingkungan (*Environmental Well-being*): Desain lingkungan mengaitkan kesehatan manusia dengan kesehatan ekologis, beroperasi di bawah prinsip bahwa yang satu tidak dapat berkembang sementara yang lain mengalami degradasi.
 - Keberlanjutan: Melangkah lebih jauh dari pengurangan dampak buruk dengan memanfaatkan desain regeneratif yang menangkap karbon, menyaring udara lokal, dan mendukung keanekaragaman hayati lokal.
 - Ekonomi Sirkuler: Merancang produk dan bangunan menggunakan prinsip ekonomi sirkuler, memastikan material dapat digunakan kembali, didaur ulang, atau diolah kembali untuk meminimalkan limbah.
 - Efisiensi Sumber Daya: Mengoptimalkan penggunaan energi, memaksimalkan konservasi air, dan mengurangi emisi gas rumah kaca di seluruh siklus hidup suatu desain atau bangunan.
- e. Kesejahteraan Ekonomi (*Economic Well-being*): Desain ekonomi berfokus pada ketahanan finansial, akses yang adil, dan penciptaan nilai bagi pengguna.
 - Keterjangkauan: Menciptakan solusi desain rendah biaya dan berdampak tinggi yang memaksimalkan sumber daya terbatas tanpa mengorbankan kualitas, memastikan akses yang adil bagi populasi rentan/kurang beruntung.
 - Nilai Jangka Panjang: Mengalihkan fokus dari pengurangan biaya awal ke nilai jangka panjang, seperti penurunan ongkos operasional, peningkatan produktivitas, dan pembentukan lapangan kerja lokal.
 - Vitalitas Ekonomi: Merancang ruang (seperti pasar lokal atau pengembangan multifungsi) yang merangsang perdagangan lokal, kewirausahaan, dan mata pencaharian berkelanjutan.

Aplikasi *well-being design* di dalam bangunan dapat dilakukan melalui pendekatan desain interior yang berfokus untuk memberikan rasa nyaman dan memberikan pengalaman untuk menghilangkan sesuatu yang negatif. *Well-being design* juga berarti desain yang sehat dan dapat meningkatkan kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis pengguna (*comfort above all*). Dalam perancangan interior, pendekatan *well-being design* dapat mendukung (1) kesehatan fisik dengan memperhatikan kebutuhan fisik seseorang dan pengaruhnya terhadap elemen yang bersentuhan langsung dengan manusia, seperti furnitur yang ergonomis, tekstur material yang tidak menyakiti tubuh, *universal design*; (2) kesejahteraan psikis dengan memperhatikan kondisi yang berkaitan dengan mental manusia, terutama berkaitan dengan pengaruh elemen interior yang secara tidak langsung bersentuhan dengan manusia, seperti penggunaan warna yang menenangkan, tekstur dan material yang berhubungan dengan alam, serta bentuk desain yang dinamis dan tidak kaku.

Dalam perancangan interior hotel, pendekatan *well-being* yang diaplikasikan ke dalam desain harus mendukung aktivitas dan kebutuhan pengguna itu sendiri. Pendekatan *well-being design* dapat membuat pengunjung hotel merasa nyaman dan

bisa beristirahat dengan baik, serta dapat meningkatkan kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis pengunjung hotel tersebut (Aisyah & Ekasiwi, 2020). Pendekatan *well-being design* tersebut dapat diaplikasikan ke dalam 9 aspek interior (*environment, space, light, ground plane, enclosure, support, display, storage and worksurface, decoration, dan information*) sehingga dapat memenuhi keperluan pengunjung hotel.



Gambar 1. Kelima aspek *Well-Being Design*
(Sumber: DP Design *Well-Being*)

6. Faktor-Faktor *Well-Being* untuk Desain Interior Hotel

Beberapa faktor yang dapat membantu pengaplikasian *well-being* ke dalam konteks desain interior hotel sebagai berikut:

a. Kualitas Cahaya Dalam Ruang

Pencahayaan buatan dikategorikan menjadi empat jenis utama, yakni pencahayaan umum (*general lighting*), pencahayaan aksent (*accent lighting*), pencahayaan tugas (*task lighting*), dan pencahayaan dekoratif (*decorative lighting*).

- Pencahayaan Umum: Jenis ini memberikan penerangan keseluruhan di dalam ruangan, berfungsi sebagai sumber cahaya utama.
- Pencahayaan Aksent: Jenis ini digunakan untuk menyinari objek atau area tertentu. Pencahayaan aksent meningkatkan daya tarik estetika suatu ruangan.
- Pencahayaan Tugas: Jenis ini dirancang untuk membantu dalam melakukan aktivitas tertentu dengan memberikan penerangan yang terfokus.
- Pencahayaan Dekoratif: Jenis ini terutama digunakan untuk tujuan estetika, menciptakan suasana yang menarik di dalam ruangan.
- Selain itu, terdapat pencahayaan alami yang mengacu pada sinar matahari yang masuk ke ruangan melalui bukaan pada ruangan, seperti jendela.

b. Kualitas Udara Dalam Ruang

Kualitas udara dalam ruangan mengacu pada kondisi udara di dalam dan di sekitar ruangan, khususnya yang berkaitan dengan kesehatan dan kenyamanan penghuninya (*Central Pollution Control Board, 2014*). Untuk menjaga kualitas udara dalam ruangan yang baik, maka perlu mempertimbangkan praktik-praktik berikut:

- Mematikan AC secara berkala dan buka semua pintu dan jendela, atau gunakan kipas angin untuk memfasilitasi sirkulasi udara alami.
- Bersihkan filter AC secara teratur, sesuai dengan spesifikasi pabrikan, untuk meningkatkan efisiensi energi.
- Jaga kebersihan ruangan dengan menyapu dan mengepel lantai secara teratur.
- Terapkan larangan ketat terhadap merokok di dalam ruangan dan terapkan sanksi untuk pelanggaran.
- Sediakan area merokok yang ditentukan di luar gedung, dilengkapi dengan ventilasi yang memadai.
- Pastikan pintu masuk utama dan pintu setiap ruangan tetap tertutup untuk mencegah masuknya polutan.
- Pasang penghalang udara (*air barrier*) pada pintu utama yang langsung menuju ke luar untuk membatasi masuknya udara luar.
- Pilih material ramah lingkungan untuk interior, seperti *wallpaper*, furnitur, dan produk pembersih.
- Terapkan sistem ventilasi yang sesuai dengan karakteristik ruangan untuk meningkatkan sirkulasi udara yang efektif.
- Mendorong penghijauan kembali di sekitar gedung untuk mengurangi tingkat kebisingan dan menyerap emisi karbon dari lalu lintas di sekitarnya.

c. Kualitas Suhu Dalam Ruang

Ruangan yang terlalu panas atau terlalu dingin dapat mempengaruhi suasana hati dan produktivitas kerja manusia. Meskipun definisi kenyamanan termal bervariasi dari orang ke orang, hal ini tetap menjadi pertimbangan penting dalam desain interior.

d. Kualitas Akustik Dalam Ruang

Tingkat kebisingan dalam suatu ruangan memengaruhi bagaimana pengguna di dalamnya dapat beraktivitas. Tingkat kebisingan yang angkanya tinggi dan stabil bisa mengakibatkan kerusakan pendengaran pengguna, seperti gangguan bicara, gangguan istirahat, relaksasi, dan tidur.

e. Ketepatan Ergonomi

Ergonomi melibatkan pengumpulan data numerik tentang karakteristik fisik tubuh manusia, seperti ukuran, bentuk, dan kekuatan, dan penggunaan informasi ini untuk mengatasi tantangan desain (Nurmianto, 1996). Saat mendesain ukuran ruangan tertentu, desainer dapat mempertimbangkan data antropometri rata-rata. Furnitur ergonomis sangat penting untuk memungkinkan pengguna terlibat dalam aktivitas sehat dan menjaga kesejahteraan fisik yang baik.

f. Pemilihan Warna Interior

Pemilihan warna bisa memberikan kesan tersendiri pada ruangan dan juga memberikan efek psikologis pada pengguna ruangan tersebut. Selain itu, pemilihan warna menjadi sangat krusial karena berpengaruh terhadap efek visual yang dirasakan pengguna. Warna-warna cerah dapat menciptakan kesan ruangan yang lebih luas, sedangkan warna-warna gelap cenderung membuat ruangan terasa lebih sempit. Warna juga dapat memberikan kesan emosional, seperti warna merah dapat menimbulkan gairah dan emosi, sedangkan warna biru memberikan kesan *gloomy* dan sedih (Siswanto et al, 2019).

7. Holistic Design

Pendekatan desain terintegrasi yang memperlakukan bangunan sebagai sistem hidup, menyeimbangkan kesejahteraan manusia, keberlanjutan ekologis, dan harmoni lingkungan. Pendekatan ini memprioritaskan material alami dan tidak beracun, efisiensi energi, dan elemen-elemen *biophilic* (koneksi dengan alam) untuk menciptakan ruang yang meningkatkan kesehatan mental dan fisik sekaligus mengurangi dampak lingkungan. Ciri-cirinya dengan memperhatikan:

- Keutuhan Alam Semesta: Semua materi dan ruang yang ada dipandang sebagai satu kesatuan yang utuh, dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang terlihat dan tidak terlihat yang berkontribusi terhadap pembentukannya.
- Bentuk dasar adalah oval: Memanfaatkan ruang berbentuk oval atau melengkung dapat membangkitkan rasa keutuhan dan ketenangan emosional, membantu mengurangi stres psikologis yang dapat berujung pada halusinasi.
- Prinsip Kekosongan: Menggunakan prinsip kekosongan atau kekosongan di pusat dapat berfungsi sebagai sumber energi untuk konsentrasi.
- Simetri dan Aksialitas: Desain simetris dengan poros tengah yang jelas dapat menciptakan kesan keteraturan dan ketenangan bagi penghuninya.

8. Gaya Desain Modern Kontemporer

Gaya desain modern kontemporer merupakan gaya desain yang *timeless*, karena menyesuaikan dengan tren pada zaman itu. Ciri-ciri gaya desain ini menggunakan garis yang bersih dan *clean*, dengan sentuhan detail, serta memakai material alami sebagai *tone* desain. Pemilihan material untuk gaya desain modern kontemporer yang dapat diaplikasikan ke dalam desain hotel adalah sebagai berikut:

- Kayu, mampu memberikan kesan hangat dan alami pada ruangan dan sekaligus memberikan kesan tidak monoton pada ruangan, sehingga membuat ruangan terasa lebih hidup.
- Batu, yang biasanya berupa batu marmer untuk memberikan kesan modern dan mewah, atau batu alam yang memberikan kesan *rustic* dan lebih membawa ruangan ke arah tropikal yang nyaman dan natural.
- Metal dapat memberikan kesan mewah dan memberikan kesan alami yang kuat pada suatu ruangan. Biasanya bahan metal digunakan sebagai material aksen untuk menambah kesan kontemporer pada suatu ruangan.
- Cat bertekstur, di mana permainan cat bertekstur dapat memberikan efek kedalaman pada suatu ruang dan membuat ruangan lebih natural, terutama dengan tekstur yang menyerupai tekstur batu (*concrete*).

Dengan demikian, *well-being design* merupakan sebuah pendekatan desain interior yang dapat mendukung pengalaman ruang yang menenangkan dan sekaligus mencegah atau mengurangi hal-hal yang bersifat negatif secara psikologis (Zaid & Ardianto, 2021). Ruang-ruang hotel yang didesain dengan baik seharusnya dapat meningkatkan *well-being* pengguna. Hal ini mencakup penggunaan pencahayaan alami, ruang terbuka hijau, dan tata letak yang mendorong interaksi sosial. (Ramadhan & Gandha, 2024). Menurut Utami (2020), pendekatan *well-being design* berfokus pada 3 aspek penting, yaitu alam, indra, dan psikologi manusia. Oleh karena pendekatan tersebut sangat humanis, pendekatan *well-being design* dipilih sebagai solusi atas permasalahan desain pada *lobby* dan bar di *Verwood Hotel* di Surabaya.

Metode Penelitian

Redesain interior *lobby* dan *bar Verwood Hotel* menggunakan metode perancangan *design thinking* yang meliputi 6 tahapan, yakni tahap (1) *Understand*, (2) *Observe*, (3) *Point of View*, (4) *Ideate*, (5) *Prototype*, (6) *Test*. Masing-masing tahapan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Understand*
Pada tahapan awal sebelum dilakukan perancangan, peneliti melakukan riset terlebih dahulu mengenai topik dan konsep perancangan yang diangkat melalui artikel ilmiah dan jurnal, serta buku yang sudah diterbitkan sebelumnya. Peneliti belajar mengenai definisi hotel dan standar perancangannya, *well-being design*, dan gaya desain modern kontemporer. Peneliti juga melakukan tipologi terhadap hotel bintang 4 yang setara dengan objek perancangan. Tahapan ini perlu dilakukan oleh peneliti untuk memahami apa yang menjadi kebutuhan dan permasalahan pengguna agar produk redesign interior yang dihasilkan menjawab kebutuhan pengguna.
2. *Observe*
Tahapan kedua dimana peneliti melakukan observasi dan pengambilan data lapangan secara fisik maupun non fisik, baik data kuantitatif maupun kualitatif (seperti *site*, dokumentasi lapangan, *layout*). Peneliti mengambil informasi mengenai hotel melalui *platform online* mengenai pengalaman tamu yang pernah menginap di hotel, kemudian melakukan analisis *site* dan kondisi ruang, seperti analisis sirkulasi, pencahayaan, *zoning* dan *grouping* ruang. Melalui data lapangan yang diperoleh, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada dan menyiapkan solusi untuk menjawab permasalahan tersebut. Metode yang dipakai pada tahapan ini adalah dengan mengambil data *blueprint* dan *interview (contextual inquiry)*.
3. *Point of View*
Pada tahapan ketiga, peneliti melakukan perbandingan dan analisis data lapangan melalui data literatur dan tipologi hasil survei. Peneliti merumuskan permasalahan dan *site*. Pada tahapan ini dilakukan juga analisis problem dan *needs* serta *framework* untuk menentukan *problem statement* dan simpulan permasalahan dari objek perancangan. Dengan penggunaan *framework*, peneliti dapat mengetahui inti permasalahan *site* secara sistematis dan teratur dalam beberapa aspek serta mencari solusi yang lebih jelas dan terarah. Dengan demikian, tujuan tahapan ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pada objek perancangan untuk kemudian diselesaikan.
4. *Ideate*
Tahapan keempat merupakan tahapan bagi peneliti untuk mengeluarkan ide-ide desain yang dapat dijadikan solusi terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini, peneliti menghasilkan sebuah konsep yang menjadi solusi permasalahan dan juga beberapa sketsa ruangan dan perabot untuk memperjelas konsep yang ditawarkan. Konsep *Stay-Whole* bertujuan agar pengguna hotel mendapat pengalaman menginap yang berkesan dan membuat jiwa mereka menjadi utuh dan tenang saat menginap. Peneliti memberikan aplikasi konsep pada desain dengan pendekatan *well-being design*. Tahapan ini memiliki luaran berupa *mood board* dan *schematic sketch design*.
5. *Prototype*
Pada tahapan kelima ini, peneliti mengembangkan konsep ke dalam bentuk gambar desain yang baik dan nyata. Peneliti membuat representasi dan bentuk hasil nyata yang bisa diuji dari tahapan pengumpulan ide sebelumnya dan proses pengembangan desain. Pada tahapan ini, peneliti membuat *3D modelling* dengan luaran berupa gambar presentasi dan gambar kerja, serta maket studi agar visualisasi dan sirkulasi dari desain bisa lebih terlihat dan terasa secara langsung. Melalui tahapan ini peneliti dapat belajar mengenai standarisasi ukuran dalam interior dan juga aplikasi material yang paling sesuai untuk dikombinasikan bersama.
6. *Test*
Tahapan terakhir ini merupakan tahap evaluasi dan pengujian yang memegang peranan penting dalam proses berpikir desain, karena hasil yang diperoleh dapat digunakan untuk mengukur efektivitas dan efisiensi suatu produk desain dari tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini dilakukan evaluasi, kritik, dan saran atas hasil redesign interior yang sudah dilakukan. Dalam tahap ini, peneliti dapat memfokuskan solusi dan konsep ke dalam bentuk aplikasi yang lebih jelas.

Hasil dan Pembahasan

1. Problem Statement

Hotel Verwood adalah hotel bisnis bintang 4 yang berlokasi di Surabaya, menarik wisatawan bisnis maupun wisatawan liburan. Menurut Marlina (2008), hotel yang ditujukan untuk tamu bisnis harus menyediakan ruang yang nyaman dengan tingkat privasi yang tinggi untuk memfasilitasi pengembangan hubungan bisnis.

Verwood Hotel merupakan hotel berbintang 4 dan sudah memiliki ciri khas desain yang lebih mewah daripada hotel-hotel bisnis lainnya. Namun, karena pembangunannya yang sudah puluhan tahun dan tidak ada renovasi yang berarti, hotel ini menjadi kalah bersaing dengan hotel-hotel setara lainnya yang ada di Surabaya. Area *lobby* hotel ini memiliki konsep yang megah dengan pencahayaan alami *skylight* pada area tengah *lobby*. Pada area bar terdapat kesan mewah, namun desain dan suasananya sudah ketinggalan zaman. Tabel 2 menunjukkan beberapa permasalahan yang muncul pada area *lobby* dan bar hotel tersebut.



Gambar 2. Kondisi Eksisting Area *Lobby Verwood Hotel*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Tabel 2. Analisis Permasalahan Area *Lobby* dan *Bar*

No.	Lobby	Bar
1.	Penataan <i>furniture</i> yang kurang maksimal sehingga mengganggu sirkulasi dan kapasitas area <i>lobby</i> .	Bentuk perabot yang sudah usang, sehingga menjadi kurang menarik bagi pengunjung untuk datang.
2.	Desain yang sudah usang dan tidak mengikuti perkembangan zaman, serta beberapa elemen interior yang sudah rusak atau tidak layak pakai.	Tidak ada pembatas yang jelas dan <i>signage</i> sebagai penanda area bar yang cukup, sehingga kurang menekankan keberadaan area bar.
3.	Pencahayaannya yang kurang terang (<i>redup</i>), sehingga suasana ruang terasa suram, serta tidak ada <i>window treatment</i> , sehingga tidak ada kontrol terhadap cahaya matahari yang masuk.	Pembatas area bar dan <i>lobby</i> hanya berupa partisi kaca saja, sehingga bar rawan dimasuki anak kecil dan terjadi kebocoran suara dari bar ke area <i>lobby</i> .

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Setelah mengidentifikasi masalah yang ada, ditemukan bahwa *lobby* dan bar *Verwood Hotel* membutuhkan desain ulang interior yang selaras dengan tren terkini, terutama dengan menggabungkan perencanaan ruang (*space planning*) optimal yang disesuaikan dengan fungsinya. Untuk mengatasi tantangan ini, pendekatan *well-being design* akan digunakan sebagai dasar strategi desain. Pendekatan ini menekankan penciptaan desain yang meningkatkan kesehatan fisik dan kesejahteraan psikologis pengguna.



Gambar 2. Kondisi Eksisting Area Resepsionis dan Area Bar *Verwood Hotel*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

2. Konsep Desain

Setelah peneliti mendalami permasalahan objek redesain dan berdasarkan pendalaman literatur terkait *wellness concept*, *holistic architecture*, dan gaya desain modern kontemporer, disusunlah konsep desain sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Dalam proses mengumpulkan ide, muncul 4 karakteristik yang ingin disajikan dalam redesain interior *Verwood Hotel*, yaitu (1) *Holistic* (utuh), (2) *Comforting* (nyaman), (3) *Natural* (alami), (4) *Healing* (menyembuhkan). Keempat

karakteristik tersebut terangkum ke dalam konsep *Stay-Whole* yang berarti memberikan pengalaman tinggal yang nyaman dan meningkatkan kualitas jiwa serta kesehatan tubuh penggunanya. Gaya desain interior modern kontemporer digunakan, karena sedang tren pada zaman sekarang dan cocok untuk diaplikasikan pada *hospitality space*. Hasil implementasi konsep *Stay-Whole* ke dalam desain dibagi menjadi 3 poin utama, yaitu dalam aspek (1) *Space Planning*, (2) *Material and Color*, (3) *Symmetrical Design*, seperti yang disajikan pada Tabel 3. Konsep ini memiliki tujuan untuk membuat redesain interior *lobby* dan bar hotel yang meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan pengguna dalam beraktivitas dan memakai fasilitas hotel. Konsep ini dipertemukan dengan gaya desain modern kontemporer yang menarik dan nyaman, serta *timeless* hingga puluhan tahun ke depan.

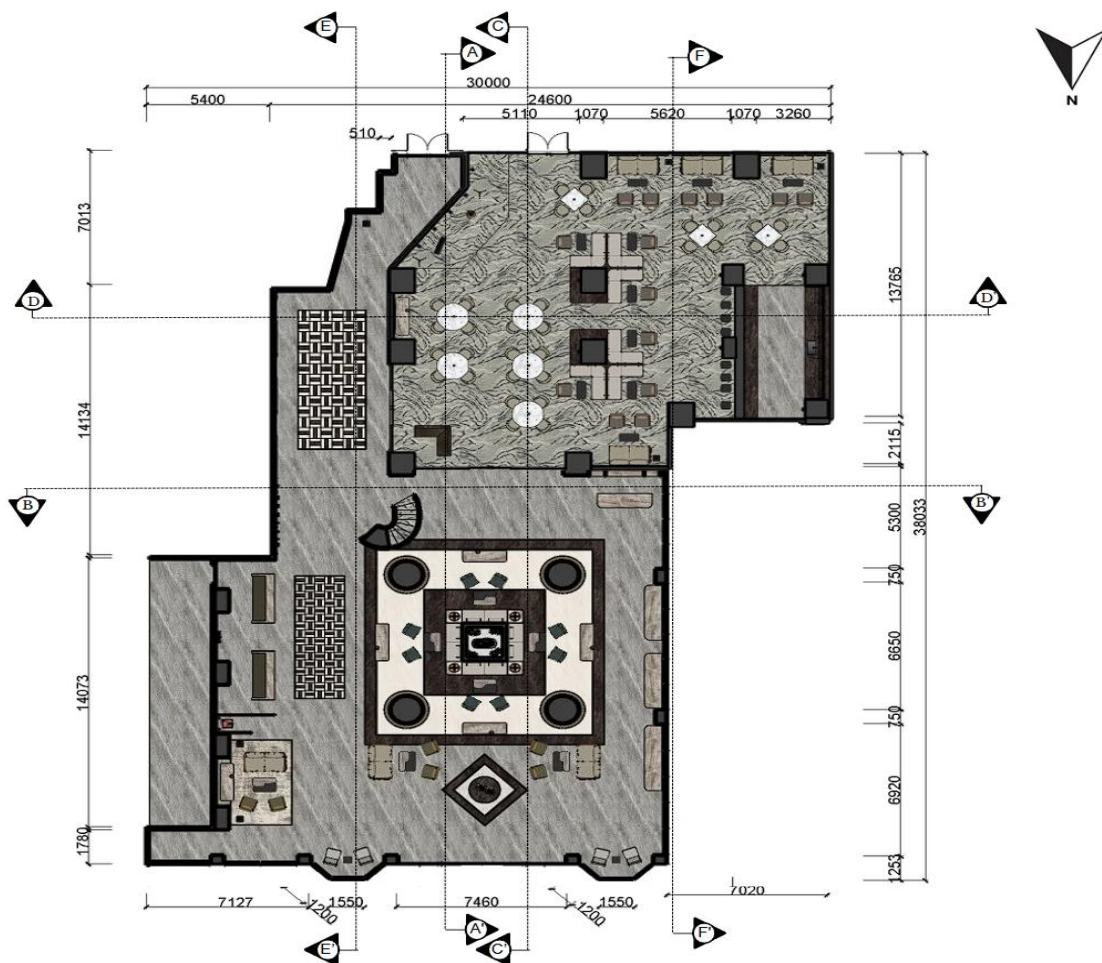
Tabel 3. Penerapan *Well-being Design* pada Redesain Interior *Lobby* dan Bar *Verwood Hotel*

Konsep <i>Stay-Whole</i>	Aplikasi dalam Desain
<i>Space Planning</i>	Membuat <i>layout</i> dan <i>space planning</i> yang efisien dan nyaman bagi pengguna (Kesehatan)
<i>Material & Color</i>	Menggunakan material yang alami dan warna alami untuk menciptakan suasana alam ke dalam ruangan untuk memberi efek psikologis tenang pada pengunjung (Kesehatan)
<i>Symmetrical Design</i>	Menggunakan prinsip desain simetris untuk memberi rasa ketertiban dan ketenangan (Kesejahteraan) (Ulyana & Levandani, 2025)

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

3. Hasil Redesain Interior *Lobby* dan Bar

Hasil redesain *layout* dan *space planning* area *lobby* disajikan pada Gambar 3. Pada area *lobby* seluas 520 m² terdapat beberapa fasilitas dan jenis penggunaan yang berbeda-beda, seperti area resepsionis, *lift*, dan *pastry*. Redesain interior area *lobby* menggunakan prinsip desain simetris dan efisien bagi pengguna, yang diaplikasikan, seperti membagi ruang agar tamu yang datang langsung bisa menuju area resepsionis dan *seating area*. Aksesibilitas pada area *lobby* juga diperhatikan dengan membuat tata letak perabotan yang tidak menghalangi sirkulasi, namun masih terlihat menarik secara estetika. Sirkulasi pada area *lobby* dibuat sedemikian rupa agar semua area terjangkau oleh pengguna dari segala arah. Area duduk (*seating area*) pada *lobby* dapat memuat 32 orang secara bersamaan.



Gambar 3. Redesain *Layout Lobby dan Bar Verwood Hotel*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Redesain interior area bar dengan luasan 280 m² dapat memuat kapasitas sebanyak 78-80 orang secara bersamaan. Sirkulasi pada area *bar* juga diperhatikan dengan prinsip simetris dan penataan kursi dibuat lebih rapi agar tidak mengganggu aktivitas pengguna. Pada area *bar* juga terdapat panggung untuk pertunjukan *live music* dan *live bar* untuk menyajikan minuman kepada pengunjung hotel.

Redesain area *lobby* banyak menggunakan material alami seperti kayu *veneer* dengan aksesoris metal pada dinding. Warna *furniture* yang dipakai sebagai aksesoris tambahan menggunakan warna biru. Pada plafon dan bukaan *skylight* digunakan material *wallpaper* patra dengan warna hijau untuk memberikan aksesoris dan warna. Bentuk desain yang dipakai menggunakan prinsip simetris sehingga ruangan tampak rapi dan menimbulkan efek psikologis yang tenang dan nyaman. Palet warna yang diberikan pada area *lobby* adalah warna *earth tone* yang cenderung terang dan netral, dengan tambahan warna aksesoris seperti biru dan merah.

Penggunaan warna yang netral seperti cokelat memberikan efek psikologis yang lebih menyenangkan dibandingkan warna-warna yang tajam, seperti warna merah yang meningkatkan rasa emosional pada manusia. Pada area tengah *lobby* terdapat *bench* yang dapat digunakan sebagai tempat duduk tamu hotel dan tepat berada di bawah *skylight*, sehingga ruang terasa megah dan lebih besar. Hal ini menimbulkan efek melegakan dan tidak sesak pada penggunaannya. Plafon *void* dibuat menyerupai kerucut ke atas yang membuat kesan ruang terasa megah dan luas. Hal ini mendukung teori *Architecture Holistic*, yaitu *Principle of Emptiness in the Centre*. Material *furniture* seperti *fabric* yang kontras dapat membuat ruang terasa lebih hidup dan tidak monoton.



(a)



(b)

Gambar 4. View Area Lobby Sisi Utara (a) dan Sisi Selatan (b)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Gambar 5 menunjukkan hasil redesain interior area resepsionis. Terlihat banyak permainan bentuk geometris yang teratur dan repetitif. Hal ini dikarenakan bentuk yang simetris dan berulang dapat mengurangi kecemasan dan memberikan efek tenang. Plafon area resepsionis memakai material cermin abu-abu untuk memberikan efek tinggi dan reflektif. Penggunaan warna dan material pada area ini lebih gelap agar dapat membedakan antara area resepsionis dengan area *lobby* pada umumnya. Pencahayaan dibuat lebih terang dan memberikan efek yang dramatis pada ruangan. Area ini didesain lebih ‘ramai’ agar juga menjadi area *focal point* dari keseluruhan ruangan, karena area resepsionis merupakan area yang pasti dikunjungi orang yang akan menginap di hotel. Prinsip simetri diaplikasikan pada area ini melalui detail-detail panel dan kombinasi material.



(a)



(b)

Gambar 5. Area Resepsionis (a) dan Seating Area (b)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Hasil redesain interior area *pastry* pada Gambar 6 menunjukkan bagian meja yang banyak menggunakan material keramik mosaik berwarna hijau sebagai aksen dan kesan kontemporer di dalam ruangan. Penataan meja pada area ini dibuat agar sirkulasi hanya bisa satu garis. Pada area *pastry* terdapat 3 meja *counter* untuk *display* roti yang akan dijual. Meja *display pastry* ditata agar tetap terlihat dan dapat diawasi dari meja kasir.



Gambar 6. Area *Pastry*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Gambar 6 merupakan hasil redesain interior *seating area* di dekat bar yang memuat sebanyak 78-80 orang dengan konfigurasi kursi *dining*, *armchair*, dan *bench custom*. Selain itu, juga terdapat *low coffee table* dan *dining table* agar nyaman bagi pengunjung untuk beraktivitas.

Pada area bar (Gambar 7 dan 8) terdapat kombinasi material kayu yang lebih gelap dan penggunaan marmer *Dark Emperador* untuk memberikan kesan mewah. Pada area bar, warna yang digunakan cenderung lebih gelap untuk memberi kesan eksklusif dan pencahayaan yang diberikan lebih remang dan menyorot beberapa titik saja dengan menggunakan lampu jenis *spotlight*. Material lantai menggunakan karpet untuk membantu peredaman suara, terutama dari langkah kaki. Selain itu, karpet dapat memberi suasana dan kesan mewah pada ruangan.

Konsep simetris juga diaplikasikan pada penataan meja dan desain elemen-elemen interior. Penggunaan desain *drop-ceiling* dan material berwarna terang memberikan kesan ruang yang lebih tinggi dan menambah nilai estetika. Furnitur ergonomis yang dipakai memiliki ketinggian dudukan kursi bar 70 cm dan ketinggian meja bar 110 cm. Furnitur tersebut diperlukan untuk menunjang aktivitas pengguna dan merupakan salah satu aspek dalam pendekatan desain *well-being* (Zaid & Ardianto, 2021). Suasana area bar dibuat lebih remang-remang dan cenderung gelap daripada area *lobby* karena aktivitas bar yang memang dibuat untuk pengunjung yang lebih bersantai dan lebih aktif di malam hari. Penataan meja dibuat lebih maksimal dengan tetap memperhatikan efisiensi gerak dan sirkulasi gerak.



Gambar 7. Area *Bar*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 8. *Seating Area* di Dekat Area Bar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Simpulan

Redesain interior area *lobi* dan bar di *Verwood Hotel* di Surabaya merupakan respons terhadap meningkatnya kebutuhan ruang publik akan kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis penggunanya, yang secara bersamaan juga ditandai dengan meningkatnya tren *staycation* (berlibur di dalam kota) di kalangan masyarakat. Redesain interior menggunakan pendekatan *well-being design* dengan menerapkan gaya desain interior modern kontemporer yang tidak hanya menghadirkan estetika dan mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga memenuhi kebutuhan fungsi dan kenyamanan.

Konsep desain *Stay-Whole* dengan 4 karakteristik telah digunakan untuk menciptakan pengalaman ruang yang menyeluruh, nyaman, alami, dan menyembuhkan. Konsep ini diterjemahkan melalui 3 aspek utama desain, yakni *space planning* yang efisien dan mendukung sirkulasi pengguna, pemilihan material dan warna alami yang memberikan efek psikologis yang menenangkan, serta desain simetris yang dapat menciptakan keteraturan visual dan memberi rasa tenang.

Hasil redesain interior menunjukkan bahwa desain interior hotel yang efektif bukan hanya tentang penampilan visual. Hal ini juga melibatkan tata letak dan pengaturan ruang serta elemen-elemen untuk menciptakan suasana yang mendorong aktivitas sosial, relaksasi, dan interaksi antar tamu. Selain itu, hasil redesain interior diharapkan dapat menghadirkan semangat baru bagi *Verwood Hotel* dan meningkatkan kualitasnya sebagai ruang penginapan yang memenuhi kebutuhan masyarakat masa kini.

Daftar Pustaka

- Aisyah, K. S., & Ekasiwi, S. N. N. (2020). Healing Environment dalam Perancangan Community Health Hub. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), G112-G117. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i2.57966>.
- Beauman, S. (2025). *Understanding the WELL Building Standard: A comprehensive guide*. <https://www.cim.io/blog/understanding-the-well-building-standard-a-comprehensive-guide>.
- Biro Komunikasi dan Pelayanan Masyarakat, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2021). *Kemenkes Beberkan Masalah Kesehatan Jiwa di Indonesia*. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20211007/1338675/kemenkes-beberkan-masalah-permasalahan-kesehatan-jiwa-di-indonesia/>.
- Fatika, R. A. (2024). *Gangguan Kesehatan Mental Yang Paling Dikhawatirkan Orang Indonesia*. <https://data.goodstats.id/statistic/gangguan-kesehatan-mental-yang-paling-dikhawatirkan-orang-indonesia-2024-mA3pJ>.
- International WELL Building Institute. (2015). *The WELL Building Standard v1.0*. International WELL Building Institute.
- Lawson, F. R. (1976). *Hotel Motels and Condominium: Design, Planning and Maintenance*. First published in Great Britain by The Architectural Press LTD., London. [https://doi.org/10.1016/0160-7383\(78\)90253-0](https://doi.org/10.1016/0160-7383(78)90253-0).
- Marlina, E. (2008). *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nurmianto, E. (1996). *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Penerbit Gunadarma.
- Ramadhan, R., & Gandha, M. V. (2024). Eksplorasi Pengaruh Desain Bangunan terhadap Kesejahteraan Mental dan Penanggulangan Depresi. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (STUPA)*, 6(1). <https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27452>.
- Rutes, W. & Penner, R. (1992). *Hotel Planning and Design*. Watson Guptill. New York.
- Siswanto, A. V., Purwoko, G. H., & Indrawan, S. E. (2019). Perancangan Arsitektur Interior Hotel Luminor di Sidoarjo dengan Menerapkan Konsep Biophilic. *Kreasi*, 4(2), 28-62. <https://doi.org/10.37715/kreasi.v4i2.1037>.

- Sulastiyono, A. (2011). *Manajemen Penyelenggara Hotel: Seri Manajemen Usaha Jasa Sarana Pariwisata dan Akomodasi*. Bandung: Alfabeta.
- Ulyana, F., & Levandani, A. A. (2025). Arsitektur Berbasis Kesehatan Mental: Menciptakan Ruang yang Mendukung Kesehatan Emosional. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 2(1), 84-102. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v2i1.455>.
- Utami, T. N., Salayanti, S., & Laksitarini, N. (2020). Perancangan Interior Hotel Resort and Spa dengan Pendekatan Healing Environment di Bandung. *e-Proceedings of Art & Design*, 7(2), 4235-4246. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/13203>.
- Zaid, R. F., & Ardianto, O. P. S. (2021). Well-being Design dan Optimasi Akustik untuk Menunjang Kualitas Istirahat Pengguna Hotel Bekizaar Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), F232-F239. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i2.58194>.