



## **DESAIN INTERIOR SHANGRI-LA HOTEL ZHENGZHOU DI PT. ARA DESIGN ASIA**

**Ida Bagus Yamara Bawana Sidemen<sup>1</sup>, Cok Gde Rai Padmanaba<sup>2</sup>, Putu Ari Darmastuti<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali

E-mail : 1yamarabawana@gmail.com

### **ABSTRAK**

Shangri-La Hotel Zhengzhou merupakan *project* yang berlokasi di China. *Project* ini merupakan salah satu *project* desain interior di bidang perhotelan, yang memiliki kompleksitas tinggi dalam aspek desain serta merancang solusi desain yang efektif. Metode pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Fokus penulis pada *project* ini adalah pengembangan keterampilan dalam bidang FF&E (*Furniture, Fixtures, and Equipment*), yang memainkan peran penting dalam setiap ruang, tidak hanya dalam aspek estetika tetapi juga dalam kenyamanan, fungsionalitas, dan keamanan. Proses desain FF&E mencakup beberapa tahapan, utamanya dalam hal pemilihan *product* dan material berdasarkan prinsip ergonomi dan estetika, yang sesuai dengan konsep desain sehingga menciptakan harmoni visual dengan mempertimbangkan tekstur, warna, spesifikasi, serta penataan ruang yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan keberlanjutan, sehingga mendukung pengalaman pengunjung. Selama proses, penulis tidak hanya mempelajari aspek teknis seperti pembuatan *moodboard* dan penyusunan *specification schedules*, tetapi juga mengasah keterampilan desain dan nirmana, serta berkontribusi pada pengembangan ruang yang menggabungkan elemen tradisional dan modern. Keterlibatan langsung dalam *project* desain nyata ini memungkinkan penulis untuk meningkatkan kemampuan analisis, pengambilan keputusan, manajemen *project*, serta keterampilan teknis dan estetis yang diperlukan dalam industri desain interior. Selain itu, penulis juga memperoleh pemahaman mendalam tentang pentingnya kolaborasi tim dan evaluasi material dalam menciptakan desain yang memenuhi ekspektasi klien. Secara keseluruhan, penulis memperoleh pemahaman mendalam tentang bagaimana menerapkan teori desain ke dalam praktik profesional. Penelitian ini menyoroti pentingnya pendekatan holistik dalam desain FF&E untuk menciptakan ruang interior yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan nyaman bagi pengguna.

Kata kunci : Desain Interior, Perhotelan, Shangri-La, FF&E

### **ABSTRACT**

*Shangri-La Hotel Zhengzhou is a project located in China. This project is one of the interior design projects in the hospitality sector, characterized by high complexity in design aspects and the development of effective design solutions. The data collection methods used include observation, interviews, documentation, and literature review. The writer's focus in this project is the development of skills in the field of FF&E (Furniture, Fixtures, and Equipment), which plays a crucial role in every space—not only in terms of aesthetics but also in comfort, functionality, and safety. The FF&E design process involves several stages, primarily in product and material selection based on ergonomic and aesthetic principles. These selections must align with the design concept to create visual harmony by considering texture, color, specifications, and spatial arrangement, ensuring not only aesthetic appeal but also functionality and sustainability, thereby enhancing the visitor experience. Throughout the process, the writer not only learned technical aspects such as creating mood boards and preparing specification schedules but also honed design and composition skills while contributing to the development of spaces that integrate both traditional and modern elements. Direct involvement in this real-world design project allowed the writer to enhance analytical skills, decision-making, project management, as well as the technical and aesthetic expertise required in the interior design industry. Additionally, the writer gained a deep understanding of the importance of teamwork and material evaluation in creating designs that meet client expectations. Overall, this experience provided valuable insights into applying design theories to professional practice. This study highlights the significance of a holistic approach in FF&E design to create interior spaces that are not only visually appealing but also functional and comfortable for users.*

Keywords : Interior Design, Hospitality, Shangri-La, FF&E

Diterima pada 6 Januari 2025

Direvisi pada 29 Januari 2025

Disetujui pada 18 Februari 2025

## PENDAHULUAN

Menurut Dodsworth (2009), bahwa desain interior bertujuan membuat manusia sebagai pemakai ruangan bisa berkegiatan dengan efisien. Lalu merasa lebih aman ketika berada di ruangan tersebut. Untuk mencapainya, desain interior harus mempertimbangkan sejumlah unsur seperti warna, pola, ukuran, dan lainnya. Sedangkan *hospitality design* merupakan desain yang berkaitan dengan keramah-tamahan dan kenyamanan pengguna/tamu yang diwujudkan dalam ruang maupun bangunan. Sedangkan *hospitality design* tidak hanya terbatas pada fasilitas dan suasana yang dibangun, tetapi juga sirkulasi, kemudahan akses, kepraktisan fungsi, dan ketepatan sasaran desain juga menjadi penentu dalam keberhasilan desain. Kunci dari *hospitality design* adalah bagaimana desain dapat menjadi jembatan komunikasi antara pengguna dengan bangunan yang digunakannya sehingga pengguna dapat merasakan kenyamanan saat menggunakannya (Setiawan & Purnomo, 2015).

Shangri-La Hotel Zhengzhou merupakan *project* desain interior yang berlokasi di China. *Project* ini memiliki kompleksitas tinggi, yang menuntut penulis untuk bekerja dengan pola pikir lebih kritis dan memacu penulis untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang solusi desain yang efektif dan inovatif untuk menyelesaikan pekerjaan. Perancangan desain yang diusung pada *project* Shangri-La Hotel Zhengzhou merupakan desain kontemporer yang terinspirasi dari perpaduan warisan budaya khas Zhengzhou dengan sentuhan modern. Pemandangan alam semesta Tiongkok kuno memengaruhi interior dalam bentuk sisipan, tekstur, sentuhan akhir, pola, seni, dan warna untuk menciptakan kesan pertama yang elegan dan abadi guna memikat dan memikat indera para pengunjung. Selain itu, *project* ini memberikan penulis ruang untuk mengembangkan keterampilan profesional dalam waktu yang cukup untuk mengeksplorasi ide-ide desain secara mendalam dan menyeluruh. Penulis diharapkan dapat memperoleh pengalaman yang berharga dalam menghadapi kompleksitas *project* berskala internasional di industri *hospitality* ini.

Dalam *project* ini, penulis terlibat dengan tim FF&E yang merupakan singkatan dari *Furniture, Fixtures, and Equipment* yang memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana yang nyaman, fungsional, dan estetis guna mendukung pengalaman pengunjung. Dalam desain interior *hospitality*, FF&E memiliki peran krusial dalam menciptakan pengalaman yang menarik dan nyaman bagi tamu. Pemilihan FF&E yang ergonomis dan berkualitas tinggi dapat meningkatkan kenyamanan serta kepuasan tamu, yang pada akhirnya berdampak pada loyalitas pelanggan dan citra merek hotel (Bodin & Zhao, 2018). FF&E yang selaras dengan konsep desain interior dapat menciptakan kesan unik yang membedakan suatu properti dari kompetitornya. Misalnya, hotel menggunakan *furniture* dan dekorasi khusus yang dirancang secara eksklusif untuk mencerminkan budaya lokal atau tema tertentu, sehingga memberikan pengalaman yang lebih autentik bagi tamu (Saraswati, 2023). Dengan pendekatan ini, hotel dapat meningkatkan loyalitas pelanggan dan memperkuat brand mereka dalam industri yang sangat kompetitif.

Selain itu, daya tahan dan efisiensi perawatan juga menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan FF&E, mengingat properti *hospitality* menghadapi lalu lintas tinggi yang dapat mempercepat keausan perabotan dan perlengkapan (Jones & Day, 2020). Oleh karena itu, material yang tahan lama dan mudah dirawat menjadi pilihan utama untuk meminimalkan biaya perbaikan dan penggantian dalam jangka panjang. Secara keseluruhan, FF&E memainkan peran sentral dalam desain interior *hospitality*, tidak hanya dalam menciptakan estetika yang menarik tetapi juga dalam meningkatkan kenyamanan dan kepuasan tamu. Pemilihan FF&E yang tepat harus mempertimbangkan faktor ergonomis, daya tahan, keberlanjutan, serta kesesuaian dengan identitas merek. Dengan memahami pentingnya FF&E dan mengikuti perkembangan tren serta kebutuhan saat ini, para desainer dan pemilik properti dapat menciptakan ruang yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional, aman, dan relevan dengan preferensi tamu modern.

*Project* ini juga memberikan kesempatan bagi penulis untuk terlibat langsung dalam proses desain. Melalui pengalaman ini, penulis diharapkan dapat mengembangkan kemampuan diri melalui keterlibatan dalam FF&E pada *project* Shangri-La Hotel Zhengzhou di PT. Ara Design Asia,

sehingga dapat berguna dalam pengembangan karier di industri desain interior maupun arsitektur, khususnya dalam sektor *hospitality*.

## METODE

### 1. Metode Pelaksanaan

Di dalam metode pelaksanaan, penulis menyesuaikan dengan proses dan tahapan yang terjadi di lapangan, sesuai dengan kondisi di lapangan dan telah disetujui oleh mitra perusahaan. Metode pelaksanaan dilakukan dengan penggalan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis data.

- Metode Penggalan Data

Metode penggalan data yang digunakan dalam proses kerja di PT. Ara Design Asia adalah metode dokumentasi dan studi literatur untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendalam dari berbagai sumber tertulis. Metode dokumentasi merujuk pada pengumpulan data yang bersumber dari dokumen-dokumen yang telah ada, seperti arsip, laporan, kebijakan, buku, dan berbagai bentuk dokumen lainnya. Menurut Yuliawati (2020), dokumentasi sangat penting dalam desain interior untuk mendapatkan wawasan tentang konsep yang telah diterapkan, serta sebagai referensi untuk menghasilkan desain yang inovatif dan fungsional. Metode ini memungkinkan penulis untuk menganalisis informasi mengenai *project* Shangri-La Hotel Zhengzhou yang sudah terdokumentasi dan dapat diakses secara langsung, memberikan data yang lebih objektif dan mudah diverifikasi, sehingga memudahkan penulis dalam proses desain.

Sedangkan studi literatur adalah proses pencarian, pengumpulan, dan analisis informasi yang terkandung dalam berbagai literatur seperti buku, artikel, jurnal, makalah, dan sumber lainnya. Menurut Kusno (2015), studi literatur memberikan dasar teoritis yang kuat dalam perancangan interior, serta membantu penulis untuk menghindari kesalahan umum dan mengembangkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konteks ruang. Dalam konteks desain interior, metode penggalan data dengan studi literatur digunakan untuk menggali berbagai referensi teori, konsep, dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan desain ruang, estetika, fungsionalitas, serta penggunaan material dan teknologi dalam interior. Melalui studi literatur, penulis dapat memperoleh wawasan tentang prinsip-prinsip dasar desain, perkembangan tren, serta panduan praktis dalam menciptakan ruang yang harmonis dan efektif yang dimanfaatkan dalam proses pengerjaan *project* Shangri-La Hotel Zhengzhou. Literatur yang digunakan bisa mencakup buku, artikel ilmiah, jurnal desain, hingga karya-karya desain interior lainnya yang relevan.

Kedua metode ini digunakan karena saling melengkapi, di mana dokumentasi memberikan data faktual, sementara studi literatur menyediakan dasar teori yang relevan. Dalam penerapannya, keduanya sering digunakan untuk memperkaya analisis dan mendalami prinsip-prinsip desain yang optimal dan menerapkannya dalam *project* Shangri-La Hotel Zhengzhou yang sedang dikerjakan oleh penulis.

- Metode Analisis Data

Pendekatan atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, dan mengevaluasi data desain interior Shangri-La Hotel Zhengzhou adalah metode analisis data kualitatif. Menurut Creswell (2016), analisis data kualitatif memberikan wawasan yang kaya dan kompleks, yang sangat penting dalam merancang ruang yang responsif terhadap kebutuhan manusia. Pendekatan ini sering kali melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, atau studi kasus, yang kemudian dianalisis secara induktif untuk mengidentifikasi pola, tema, dan makna yang muncul dari data yang dikumpulkan. Dalam desain interior, analisis data kualitatif membantu penulis untuk memahami bagaimana elemen-elemen ruang seperti pencahayaan, warna, *furniture*, dan tata letak yang mempengaruhi kenyamanan dan interaksi pengguna. Metode ini berguna untuk menggali kebutuhan emosional dan psikologis pengguna, serta untuk menyesuaikan desain agar sesuai dengan preferensi *client*. Dengan menggunakan analisis data kualitatif

tatif, penulis dapat menghasilkan solusi desain yang lebih personal dan relevan, yang menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga mampu meningkatkan kenyamanan penggunaannya.

- **Metode Penyajian Hasil Analisis**

Menurut Sudaryanto (1993), terdapat dua pendekatan dalam menyajikan hasil analisis data, yaitu metode formal dan informal. Metode formal melibatkan penggunaan statistik berupa angka dan tabel, sementara metode informal lebih menekankan pada penggunaan narasi biasa agar terkesan rinci dan terurai. Dalam jurnal ini, penyajian hasil analisis dilakukan dengan pendekatan informal melalui narasi deskriptif yang bersifat kualitatif. Data berupa gambar yang disajikan kemudian dianalisis dan diinterpretasikan ke dalam bentuk teks, sehingga membentuk gambaran yang jelas dan komprehensif.

## **2. Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data pada kegiatan di PT. Ara Design Asia, sebagai berikut:

- **Metode Observasi**

Menurut Hadi (2004), observasi adalah salah satu metode yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh data secara langsung dengan memperhatikan aspek-aspek yang relevan, tanpa tergantung pada laporan atau catatan orang lain. Dalam pelaksanaan *project* ini, penulis terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh pemahaman tentang sistem dan teknik dalam menjalankan suatu *project* di PT. Ara Design Asia. Dengan metode ini, penulis dapat mempelajari secara langsung bagaimana proses yang terjadi di lapangan. Penulis dapat mengamati kondisi lapangan dan interaksi yang terjadi antara penghuni, pengunjung, dan juga lingkungan sekitar.

- **Metode Wawancara**

Menurut Sugiyono (2015), wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang efektif karena dapat memberikan data kualitatif yang sangat berguna dalam penelitian sosial, pendidikan, dan ilmu perilaku. Selain itu, metode wawancara juga melibatkan interaksi langsung maupun tidak langsung antara penanya dan responden, di mana informasi yang relevan dihasilkan melalui tanya jawab. Untuk menerapkan metode wawancara, penulis berkomunikasi dengan berbagai pihak yang terkait dengan PT. Ara Design Asia untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat tentang kebutuhan penulis terhadap *project* yang berlangsung.

- **Metode Dokumentasi**

Menurut Arikunto (2006), dalam penelitian, dokumentasi berguna untuk melengkapi data yang diperoleh melalui wawancara atau observasi, serta memberikan konteks lebih luas tentang suatu fenomena yang diteliti. Informasi dapat diperoleh melalui fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya. Data berupa dokumen seperti ini bisa digunakan untuk dapat mendukung dalam proses perancangan *project* yang dikerjakan penulis.

- **Metode Kepustakaan**

Menurut Nasution (2000), kepustakaan merupakan metode yang sangat penting dalam penelitian karena memberikan pengetahuan dasar dan landasan teori yang kuat bagi penelitian yang dilakukan. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat menilai dan membandingkan temuan-temuan sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Metode kepustakaan juga melibatkan pencarian dan pengambilan informasi dari berbagai sumber seperti buku, majalah, brosur, dan lainnya yang bisa didapat baik melalui media cetak maupun media internet. Dalam pelaksanaan *project* ini, penulis menggunakan sumber-sumber seperti internet, buku, dan jurnal-jurnal referensi terkait *project* ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada *project* desain interior Shangri-La Hotel Zhengzhou di PT. Ara Design Asia, penulis aktif terlibat dengan tim FF&E (*Furniture, Fixtures, and Equipment*). FF&E adalah aspek penting dari setiap bangunan atau ruang, karena tidak hanya memberikan fungsionalitas tetapi juga berkontribusi pada estetika dan desain keseluruhan ruang tersebut. FF&E juga dapat berdampak pada keselamatan, kenyamanan, dan kesejahteraan penghuni ruang tersebut (Woodley, 2023). Selain itu, FF&E berkontribusi pada fungsionalitas, estetika, kenyamanan, *branding*, dan efektivitas biaya suatu ruang. Pertimbangan dan pemilihan *item* FF&E yang cermat sangat penting untuk mencapai konsep desain yang diinginkan dan menciptakan ruang interior yang sukses. Selain itu, menciptakan standar desain sangat penting dalam perancangan hotel, karena hal itu membantu menjaga konsistensi antara area yang berbeda sambil tetap memungkinkan setiap ruang memiliki tampilan dan nuansa yang unik. Standar desain hotel harus mencakup pedoman mengenai palet warna, gaya, *finishing*, fasilitas, pencahayaan, dan aspek lainnya. Adapun tahapan desain FF&E di PT. Ara Design Asia, sebagai berikut:

- Perancangan Ide Konsep Desain

Pada tahap awal *project* Shangri-La Hotel Zhengzhou, dimulai dengan proses *brainstorming* ide-ide kreatif yang akan menjadi dasar desain, serta menganalisis kebutuhan *client* untuk memastikan bahwa visi mereka dapat terwujud dengan baik. Dimulai dengan pembuatan *concept presentation* yang menyeluruh dan inovatif, kemudian dilanjutkan dengan menyusun presentasi yang menarik dan informatif sebelum diajukan kepada *client*. Konsep adalah upaya pencarian data yang bertujuan untuk memecahkan masalah dan lebih bersifat subyektif, intuitif, tetapi mudah untuk menangkap konsep-konsep secara fisik. Konsep dibuat untuk melancarkan jalan menuju implementasi desain (Karso, 2010).

Konsep yang diusung pada *project* Shangri-La Hotel Zhengzhou merupakan penggabungan elemen-elemen historis dan warisan budaya Zhengzhou yang diambil dari kosmologi Tiongkok Kuno, mulai dari era *Bronze Age*, *Shang Dynasty*, hingga karakteristik arsitektur, topografi, dan alam wilayah tersebut. Unsur-unsur sejarah ini bukan hanya sekadar dijadikan latar belakang, melainkan dijadikan sumber inspirasi utama dalam menciptakan sebuah desain yang mengangkat keunikan budaya lokal.



Gambar 1. *Concept Presentation* Shangri-La Hotel Zhengzhou  
(Sumber: FF&E Ara Design Asia, 2024)

Konsep ini dipadukan dengan filosofi Shangri-La dengan elemen-elemen modern yang mencerminkan perkembangan zaman saat ini, menghasilkan sebuah desain kontemporer yang kaya akan fitur arsitektur inovatif. Keunikan desain ini semakin diperkuat dengan penggunaan aksent hijau dan elemen dekoratif yang dipilih secara cermat, serta detail-detail yang ditonjolkan melalui *special finish*, *natural texture*, dan *pattern* yang memberikan pengalaman visual bagi pengunjung. Semua elemen tersebut, dari sejarah dan budaya lokal, hingga aspek desain modern dan material alami saling berinteraksi untuk menciptakan suasana mewah yang tetap mengangkat nilai-nilai tradisional, tercermin dalam setiap detail interior hotel. Kombinasi ini membangkitkan

ketenangan dan rasa ingin tahu, sekaligus mencerminkan kekayaan warisan budaya Zhengzhou dan menghadirkan kenyamanan modern yang menyatu dengan alam. Dengan ini, Shangri-La Hotel Zhengzhou menjadi representasi visual dari perpaduan antara masa lalu dan masa kini, tradisi dan modernitas, yang tercermin dalam setiap sudut desainnya.

• Seleksi Jenis *Product*

Menurut Panero & Zelnik (2003), dalam karya mereka *Dimensi Manusia & Ruang Interior*, memberikan panduan komprehensif mengenai standar ergonomi dan antropometri yang sangat berharga dalam desain interior dan *furniture*, termasuk untuk aplikasi di hotel. Mereka menekankan pentingnya memahami dimensi tubuh manusia untuk menciptakan ruang dan furnitur yang nyaman, aman, dan fungsional bagi pengguna. Ergonomi adalah disiplin ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dan elemen lain dalam suatu sistem, dengan tujuan mengoptimalkan kesejahteraan manusia dan kinerja sistem secara keseluruhan. Dalam konteks desain interior hotel, penerapan teori ergonomi pada furnitur sangat penting untuk memastikan kenyamanan, keamanan, dan efisiensi bagi tamu. Salah satu aspek utama dalam ergonomi furnitur adalah antropometri, yaitu studi tentang ukuran dan proporsi tubuh manusia. Dengan memahami data antropometri, desainer dapat merancang furnitur yang sesuai dengan dimensi tubuh pengguna, sehingga mengurangi risiko ketidaknyamanan atau cedera.

Dalam proses seleksi jenis *product*, selain memperhatikan aspek ergonomic, berbagai faktor menjadi pertimbangan yang sangat penting bagi penulis, seperti area aplikasi, gaya desain yang diinginkan, dan juga preferensi *client*. Pemilihan *product* yang tepat tidak hanya memengaruhi estetika ruang, tetapi juga fungsionalitas dan keberlanjutan jangka panjang. Oleh karena itu, penulis mempelajari serta menganalisis untuk memastikan bahwa setiap *product* yang dipilih sesuai dengan kebutuhan spesifik tiap area pada *project*. Pada proses ini biasanya dimulai dengan melakukan riset *online* untuk mengeksplorasi berbagai macam *product* yang tersedia. Selain itu juga, mencari referensi gambar yang relevan dan dapat berkontribusi pada keseluruhan konsep desain.

Dengan mempertimbangkan semua faktor tersebut, diharapkan bahwa daftar *product* tidak hanya memenuhi harapan estetis, tetapi juga berfungsi dengan baik dalam penggunaannya dan sesuai dengan visi dan kebutuhan *client*. Berikut merupakan contoh seleksi *product* yang berada pada area Junior Ballroom Prefunction dan sudah dikembangkan sesuai dengan konsep yang diterapkan:



Gambar 2. Penerapan Konsep pada *Product*  
(Sumber: FF&E Ara Design Asia, 2024)



Gambar 3. Tampak *Product* pada Elevasi  
(Sumber: FF&E Ara Design Asia, 2024)

Berdasarkan dengan konsep yang telah disepakati, biasanya dikembangkan berbagai alternatif desain untuk *product* yang dihasilkan. Desain ini mencerminkan upaya untuk menggabungkan elemen-elemen tradisional dengan sentuhan modern, menciptakan harmoni visual yang kaya akan makna budaya dan estetika. Proses ini memberikan penulis pengetahuan baru tidak hanya mengenai penciptaan elemen fungsional, tetapi juga kemampuan menerjemahkan ke dalam desain kontemporer yang mengintegrasikan unsur budaya dan simbolisme dalam setiap detailnya, menjadikan ruang lebih bermakna dan penuh narasi visual.

Dalam konteks desain interior *hospitality*, penerapan standar ini memastikan bahwa *furniture* tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan nyaman bagi tamu dengan berbagai ukuran tubuh. Dengan mengikuti pedoman antropometri yang disediakan oleh Panero dan Zelnik, penulis dapat menciptakan lingkungan yang meningkatkan pengalaman tamu secara keseluruhan, memastikan kenyamanan, efisiensi, dan keamanan dalam penggunaan fasilitas hotel.

- Seleksi Material pada *Product*

Pemilihan material dalam desain interior FF&E (*Furniture, Fixtures, and Equipment*) hotel merupakan aspek penting yang memengaruhi estetika, fungsionalitas, kenyamanan, serta keberlanjutan lingkungan. Dalam menentukan material yang sesuai, terdapat beberapa teori yang dapat diterapkan. Pertama, teori kesesuaian material dengan konsep desain menekankan bahwa pemilihan material harus selaras dengan tema dan gaya arsitektur hotel untuk menciptakan harmoni visual (Ching & Binggeli, 2012). Selain itu, eksplorasi tekstur dan warna juga menjadi pertimbangan utama, di mana pemilihan material yang tepat dapat memberikan efek psikologis tertentu terhadap tamu hotel serta meningkatkan pengalaman visual dan sensorik mereka (Miller, 2013). Dalam proses seleksi material, penulis biasanya memanfaatkan *samples* yang tersedia di *library* kantor, tempat di mana penulis dapat memilih berbagai opsi material yang telah dikumpulkan dari berbagai vendor dan *project* sebelumnya. Penulis akan memilih contoh material yang sesuai dengan konsep desain yang sedang dikembangkan dan membandingkan karakteristik masing-masing material, seperti tekstur, warna, seni, *pattern*, dan daya tahan. Proses ini memungkinkan penulis untuk memberikan rekomendasi yang lebih tepat berdasarkan pilihan yang paling sesuai.

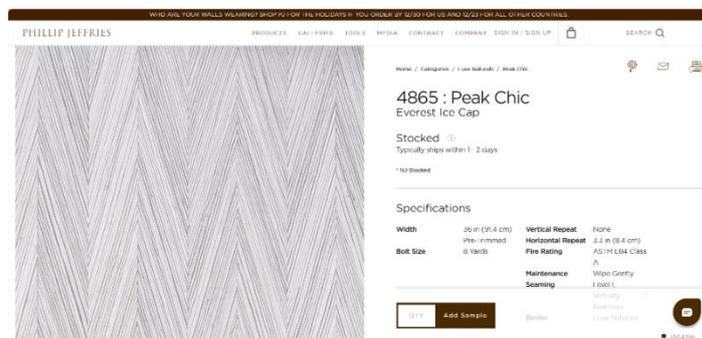


Gambar 4. Seleksi Material di *Library* Kantor  
(Sumber: Sidemen, 2024)

Selain itu, untuk memperluas opsi, penulis juga aktif melakukan eksplorasi material dengan menghadiri berbagai acara dan pameran yang berkaitan dengan desain interior. Kegiatan ini memberi kesempatan bagi penulis untuk melihat *product* terbaru dan inovatif dari berbagai vendor, sekaligus berinteraksi langsung dengan para produsen. Dalam acara-acara ini, penulis dapat memperoleh wawasan berharga tentang tren desain terkini di dunia desain, yang mungkin dapat diterapkan dalam *project*. Penulis juga melakukan riset secara *online* untuk menemukan vendor baru yang menawarkan material menarik dan berkualitas. Dengan menggunakan *platform* digital, penulis dapat mengeksplorasi berbagai pilihan material dari seluruh dunia, termasuk *product* yang mungkin tidak tersedia di pasar lokal. Hal ini memungkinkan untuk membandingkan harga, kualitas, dan ulasan pengguna, sehingga dapat membuat keputusan yang lebih *informed*.



Gambar 5. Ikut Serta dalam Event JCK 03 di Bali Festival Park  
(Sumber: Sidemen, 2024)



Gambar 6. Riset *Online* di Web Phillip Jeffries  
(Sumber: Sidemen, 2024)

Metode ini memungkinkan penulis untuk memberikan kontribusi dengan memastikan bahwa setiap pilihan material memiliki seni yang menciptakan kesan pertama yang elegan bagi pengunjung. Selain itu, proses ini juga memperluas pengetahuan penulis tentang berbagai vendor yang kerap digunakan oleh kantor, serta memperdalam pemahaman tentang perbedaan karakteristik material yang berbeda dan bagaimana penerapannya pada berbagai jenis *item*. Pemilihan material yang tepat dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil akhir desain, yang menciptakan ruang dengan standar yang tinggi. Dengan pendekatan ini, penulis tidak hanya belajar tentang teori seleksi material, tetapi juga mampu menilai kualitas material, harmoni warna, keindahan *pattern*, memahami kebutuhan *client*, serta mengeksplorasi inovasi terbaru di industri desain interior. Berikut adalah hasil dari seleksi material yang telah dipilih dan diaplikasikan ke area VIP Multifunction Room:



Gambar 7. VIP Multifunction Room Material Board  
(Sumber: FF&E Ara Design Asia, 2024)

• Pengaplikasian Material ke *Product*

Sebelum memulai proses produksi suatu *product* dengan material yang telah dipilih, langkah awal yang dilakukan oleh adalah menyusun *moodboard*. *Moodboard* berfungsi sebagai alat visual untuk menggabungkan berbagai material, warna, dan *pattern* yang akan digunakan dalam *project*. Dengan menggunakan *moodboard*, penulis dapat mengeksplorasi berbagai kombinasi tekstur, warna, dan pola, menciptakan inspirasi yang dapat memandu seluruh proses desain. Dengan ini penulis berharap, perpaduan keanggunan dan gema budaya ini menawarkan pengalaman yang mendalam bagi para pengunjung.



Gambar 8. Penerapan Material pada *Product*  
(Sumber: FF&E Ara Design Asia, 2024)

Berikutnya, material yang telah dipilih diaplikasikan terlebih dahulu pada *plan*, *elevation*, maupun *3D rendering*. Dengan begitu, penulis mampu mengetahui bagaimana material akan diterapkan di berbagai bagian ruang, memberikan gambaran yang lebih jelas tentang proporsi dan skala, sehingga memberikan persepsi yang lebih mendalam tentang bagaimana hasil akhir akan terlihat. Proses ini mengajarkan penulis bagaimana menjaga konsistensi dan keselarasan antar elemen desain untuk menciptakan hasil yang estetis dan fungsional, serta memastikan bahwa semua elemen desain selaras satu sama lainnya.

• Pengaplikasian Keterampilan Nirmana pada *Moodboard*

Teori nirmana adalah konsep fundamental dalam seni rupa dan desain yang berfokus pada pengorganisasian elemen visual seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, serta prinsip-prinsip keseimbangan, kesatuan, kontras, dan keselarasan. Dalam konteks desain interior, khususnya pada pemilihan dan penataan *Furniture, Fixtures, and Equipment* (FF&E) di hotel, penerapan teori nirmana menjadi aspek penting untuk menciptakan ruang yang estetis, fungsional, dan nyaman bagi penggunanya (Wulandari, 2022).

Pengetahuan keterampilan nirmana yang diperoleh selama proses pembelajaran di kampus memiliki peranan penting dalam pelaksanaan *project* ini. Konsep-konsep nirmana ini tidak hanya menjadi pedoman teori semata, tetapi juga berfungsi sebagai acuan praktis yang membantu penulis dalam menghadapi tantangan dunia industri. Sebagai dasar yang kokoh, pengetahuan ini memandu penulis untuk menyelesaikan berbagai *project* yang diberikan oleh perusahaan mitra dengan pendekatan yang terstruktur dan kreatif. Dengan menggunakan prinsip-prinsip seperti garis, bidang, bentuk, proporsi, warna, dan tekstur. Unsur-unsur ini diterapkan penulis dalam pengerjaan *project* Shangri-La Hotel Zhengzhou untuk menciptakan nilai estetika yang optimal. Penilaian terhadap unsur-unsur desain ini sangat penting, karena akan membantu penulis dalam menentukan pilihan yang tepat terkait warna, jenis bahan, material, *pattern*, serta tekstur yang sesuai dengan konsep desain yang diinginkan. Semua ini harus disesuaikan dengan proporsi dan bentuk yang tepat agar hasilnya tidak hanya memuaskan secara visual, tetapi juga sesuai dengan tuntutan teknis dan fungsional dari *project* tersebut. Dalam hal ini, penulis dituntut untuk dapat berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi setiap tantangan yang diberikan oleh perusahaan mitra, sambil mengembangkan keterampilan yang dapat diaplikasikan di dunia profesional.



Gambar 9. FF&E Grand Ballroom Prefunction  
(Sumber: Sidemen, 2024)



Gambar 10. FF&E Break Out Zone  
(Sumber: Sidemen, 2024)

Pada *project* Shangri-La Hotel Zhengzhou, keterampilan nirmana yang dimiliki oleh penulis dimanfaatkan secara efektif untuk menciptakan *moodboard* untuk berbagai area. Area yang dikerjakan oleh penulis dengan keterampilan nirmana meliputi Grand Ballroom Prefunction, Break Out Zone, VIP Multifunction Room, dan Multifunction Room. Melalui proses ini, penulis tidak

hanya dapat menerapkan pengetahuan teoritis saja, tetapi juga mengasah kemampuan desain penulis secara praktis. Aktivitas ini memberikan pengalaman berharga yang berkontribusi pada pengembangan kreativitas dan pemahaman mendalam mengenai elemen-elemen estetika yang penting dalam sebuah *project* desain *hospitality*.

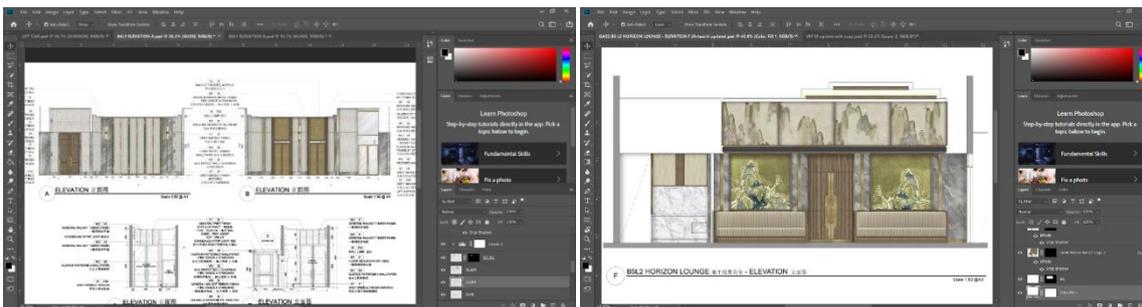


Gambar 11. FF&E VIP Multifunction Room & Multifunction Room  
(Sumber: Sidemen, 2024)

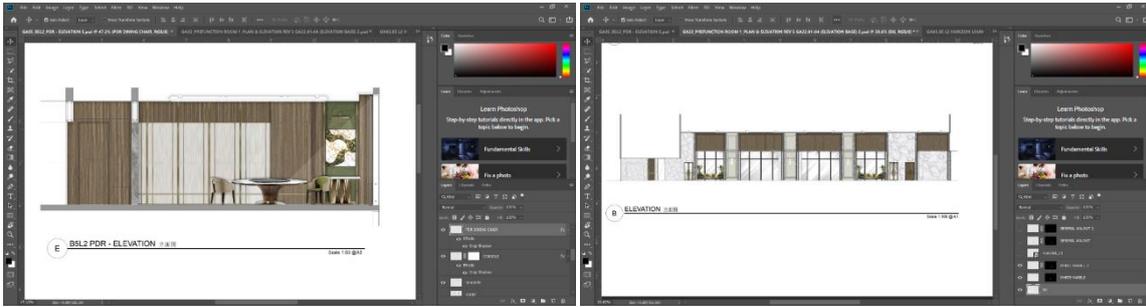
- Proses *Coloring* dan *Editing* Gambar

Penulis mengembangkan keterampilan dalam pengoperasian komputer dan teknologi terbaru secara efektif melalui pembelajaran dan penguasaan berbagai *software* seperti Adobe Photoshop dan InDesign. Keterampilan ini tidak hanya meningkatkan produktivitas kerja, tetapi juga memperkaya kemampuan teknis mereka dalam menghadapi tuntutan dunia desain. Keterampilan *software* ini memungkinkan penulis dapat mengoptimalkan potensi kreativitas dan efisiensi untuk menggunakan beragam aplikasi atau program komputer yang relevan dengan bidang studi.

Dalam perancangan *project* Shangri-La Hotel Zhengzhou, penulis memanfaatkan keterampilan Adobe Photoshop untuk melakukan proses *coloring elevation* pada berbagai area, seperti Lift Lobby and Car, Horizon Lounge, Private Dining Area, dan Pre-Function Room 1. Hal ini dapat memvisualisasikan suasana dan gaya desain dengan lebih detail dan realistis. Penggunaan Photoshop tidak hanya terbatas pada pewarnaan, tetapi juga mencakup penerapan elemen-elemen penting dalam desain, seperti pencahayaan, tekstur, dan bayangan yang realistis. Dengan demikian, penulis dapat menghasilkan representasi yang lebih akurat dari warna, tekstur, material, *pattern*, dan tampilan visual keseluruhan ruang, yang memberikan gambaran yang jelas tentang desain akhir yang diinginkan.

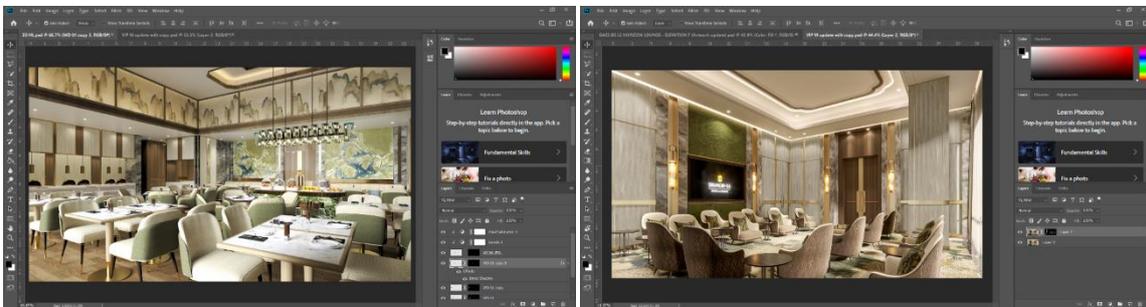


Gambar 12 &13. *Coloring Elevation* Lift Lobby and Car & Horizon Lounge  
(Sumber: Sidemen, 2024)



Gambar 14 & 15. *Coloring Elevation Private Dining Room & Pre-Function Room 1*  
(Sumber: Sidemen, 2024)

Selain itu, penulis juga menggunakan Photoshop untuk melakukan *editing* terhadap *3D rendering* agar sesuai dengan *update* terbaru pada warna, tekstur, *pattern*, material, *finishes* seperti *wall-covering*, pencahayaan, dan penambahan aksesoris pada desain, sehingga tidak hanya membantu penulis dalam mengevaluasi dan menyempurnakan representasi visual yang realistis dan mendetail, tetapi juga memudahkan komunikasi visual dengan *client*, memastikan bahwa hasil dan harapan *client* dapat terwujud dengan baik. Area pada *project* yang dikerjakan oleh penulis untuk *editing 3D rendering* adalah Horizon Lounge Dining Area dan juga VIP Multifunction Room.



Gambar 16 & 17. *Editing 3D Rendering Horizon Lounge Dining Area & VIP Multifunction Room*  
(Sumber: Sidemen, 2024)

Oleh karena itu, penguasaan *software* seperti Adobe Photoshop dan InDesign menjadi keterampilan esensial yang melengkapi kemampuan teknis dan artistik penulis di bidang desain. Peningkatan keterampilan komputer ini tidak hanya membantu penulis dalam menciptakan desain interior yang inovatif dan estetis, tetapi juga mempersiapkan penulis untuk menghadapi tantangan teknologi dalam industri yang terus berkembang. Dengan memahami dan menguasai perangkat lunak desain interior secara mendalam, penulis dapat menjadi profesional yang kompeten dan adaptif dalam menjawab kebutuhan pasar dan ekspektasi *client* di masa depan. Kemampuan ini akan memberikan penulis keunggulan kompetitif yang sangat dibutuhkan dalam dunia desain yang terus bertransformasi.

- Penyusunan *Specification Schedules*

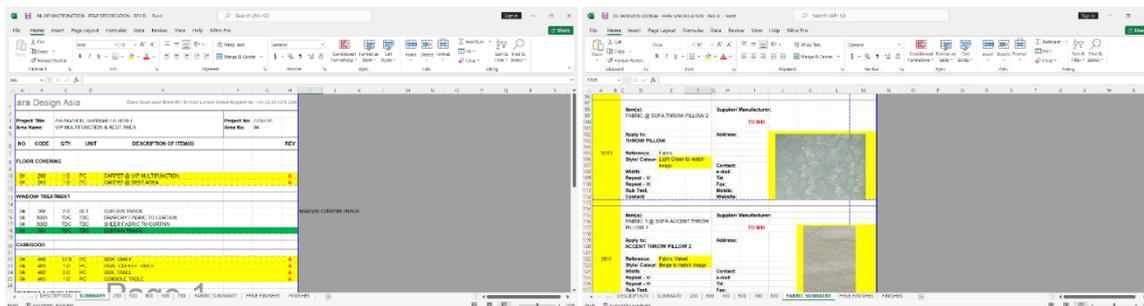
*Specification schedules* adalah dokumen atau pedoman teknis yang merinci kebutuhan dan persyaratan untuk *furniture*, *fixtures*, dan *equipment* yang akan digunakan dalam sebuah *project* desain interior. Spesifikasi ini sangat penting karena akan memberikan rincian yang jelas mengenai kualitas, desain, ukuran, bahan, warna, dan fitur teknis dari setiap elemen dalam *project* tersebut. Dokumen ini biasanya digunakan untuk memastikan bahwa seluruh elemen yang dipilih memenuhi kebutuhan desain, kualitas, anggaran, dan standar yang telah ditetapkan. *Specification schedules* mencantumkan dimensi *product*, warna, tekstur, dan spesifikasi penting lainnya yang diperlukan untuk *project* tersebut, ini juga mencakup nama produsen dan kode *product*.

Penyusunan *specification schedules* memerlukan pendekatan holistik yang melibatkan keterampilan dalam desain interior perhotelan. Menurut Spearhead Interior Design (2019), proses ini tidak hanya berfokus pada aspek estetika tetapi juga mempertimbangkan faktor teknis seperti metode konstruksi, prosedur penjadwalan, dan kompatibilitas antara berbagai elemen interior.

Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua elemen FF&E yang dipilih dapat berfungsi dengan baik dalam operasional hotel serta mampu menciptakan pengalaman yang optimal bagi tamu.

Penulis mempelajari, bahwa *specification schedules* sangat penting dalam *project* desain interior karena beberapa alasan. Pertama, *specification schedules* memberikan referensi rinci, yang membantu memastikan *product* dan material yang dipilih sesuai dengan konsep desain keseluruhan. Kedua, *specification schedules* membantu dalam pemilihan *product* dan material yang sesuai dengan kebutuhan *project*, seperti daya tahan, keberlanjutan, dan fungsionalitas. Ketiga, *specification schedules* memberikan catatan mengenai *product* dan material yang digunakan dalam *project*, memudahkan pemeliharaan dan perbaikan desain di masa depan.

Secara keseluruhan, *specification schedules* adalah dokumen penting dalam proses FF&E, yang memungkinkan penulis untuk memilih dan menentukan *product* serta material yang memenuhi persyaratan desain dan fungsional *project*. Hal ini menyediakan referensi yang jelas, ringkas, dan rinci untuk semua pihak yang terlibat dalam *project*, serta membantu memastikan desain selesai sesuai dengan spesifikasi desain dan memenuhi kebutuhan *client*.



Gambar 18 & 19. VIP Multifunction Room & Horizon Lounge FF&E Schedule (Sumber: Sidemen, 2024)

Dalam konteks *project* desain *hospitality* seperti Shangri-La Hotel Zhengzhou, penulis mempelajari dan memahami cara menyusun *specification schedules*. Keterampilan ini sangat krusial karena membantu untuk menciptakan ruang yang tidak hanya estetik dan fungsional, tetapi juga sesuai dengan anggaran, regulasi, standar keamanan, dan citra merek hotel. Selama proses ini, penulis mengasah keterampilan penyusunan *specification schedules* yang mencakup semua aspek teknis dari desain dan berbagai elemen penting, termasuk didalamnya *general finishes*, *sanitary*, *ironmongery*, dan FF&E (*Furniture, Fixtures, and Equipment*). Dokumen ini dikerjakan untuk seluruh area yaitu B5L2, B6L1, B6L3, dan juga B6L5, yang disusun lebih rinci menggunakan Microsoft Excel.

Tugas ini dilakukan penulis untuk memastikan bahwa elemen-elemen interior yang dipilih memiliki spesifikasi yang tepat, karena dengan memiliki spesifikasi yang jelas, proses desain serta implementasi menjadi lebih terstruktur dan efisien. Melalui penyusunan spesifikasi ini, penulis tidak hanya mengasah keterampilan organisasi dan perhatian terhadap detail, tetapi juga meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah dan analisis kritis untuk memastikan kecocokan elemen dengan kebutuhan desain dan fungsionalitas.

• Tahapan *Approval Stage*

Setelah semua proses kerja yang telah dijabarkan, setiap pekerjaan yang telah diselesaikan oleh penulis, akan dievaluasi kembali oleh mentor untuk menilai kesesuaian desain serta memberikan masukan berharga pada penulis. Kemudian, seluruh tugas yang telah dikerjakan penulis akan disatukan sebelum meminta *approval* dari *senior designer*, untuk kemudian mengirim ke *client*, akan terlebih dahulu. Penulis belajar bagaimana proses pengajuan dan persetujuan dapat

mempengaruhi kesuksesan *project*, dan pentingnya evaluasi oleh mentor untuk meningkatkan kualitas penulis.

Selain itu, penulis juga mempelajari pentingnya pemilihan material atau sampel, yang diawali dengan menerima pilihan sampel dari vendor terlebih dahulu sebelum dikirim kepada *client* untuk memperoleh persetujuan akhir. Proses ini memastikan bahwa seluruh kualitas dan tampilan visual dari material dapat dievaluasi secara langsung, sehingga dapat memberikan rekomendasi yang paling sesuai dengan kebutuhan *project*. Melalui pengalaman ini, penulis belajar pentingnya kolaborasi yang efektif di antara tim, terutama dalam hal persetujuan dan evaluasi material, adalah kunci untuk mencapai hasil akhir yang memuaskan bagi *client* dan menciptakan ruang yang mencerminkan visi dan tujuan desain yang telah ditetapkan.

Penulis lebih banyak terlibat dengan tim FF&E pada desain interior Shangri-La Hotel Zhengzhou di PT. Ara Design Asia, sehingga pengalaman ini mengasah kemampuan penulis dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan manajemen *project*. Penulis juga didorong untuk bersikap kritis terhadap setiap hal baru yang ditemui dalam *project*, mencari referensi tambahan, serta mengeksplorasi ide-ide baru. Pendekatan ini memperkuat kompetensi penulis di bidang desain interior dan meningkatkan kualitas hasil kerja. Pengalaman ini juga memberikan wawasan praktis tentang manajemen waktu dan tanggung jawab, yang merupakan dua aspek yang sangat penting dalam dunia kerja profesional. Penulis belajar untuk menyelesaikan tugas tepat waktu dan bekerja di bawah tekanan, keterampilan yang sangat berguna dalam mempersiapkan diri untuk karier di dunia desain interior.

## SIMPULAN

Dalam *project* desain interior Shangri-La Hotel Zhengzhou di PT. Ara Design Asia, keterlibatan penulis dalam tim FF&E (*Furniture, Fixtures, and Equipment*) menjadi pengalaman mendalam dalam memahami peran fundamental FF&E dalam menciptakan fungsionalitas, estetika, dan identitas suatu ruang. Perancangan konsep yang mengintegrasikan warisan budaya Zhengzhou dengan filosofi Shangri-La, menghasilkan desain yang memadukan unsur historis dan modern secara harmonis.

Dari segi *product*, setiap elemen harus dirancang agar ergonomis dan proporsional terhadap ruang, memastikan kenyamanan tamu serta efisiensi dalam tata letak. Selain itu, pemilihan karakteristik material menjadi aspek krusial dalam menjaga konsistensi desain di seluruh area, sambil tetap memungkinkan setiap ruang memiliki karakter yang unik. Sebagai contohnya, material kayu digunakan untuk menghadirkan kehangatan dan keseimbangan, sementara batu alam seperti marmer memberikan kesan elegan dan bersejarah. Aksesoris *metalk* digunakan dalam elemen dekoratif untuk menambah sentuhan *vintage* yang berpadu dengan elemen modern, sedangkan kaca menciptakan kesan ringan, terbuka, dan kontemporer, untuk menjaga keseimbangan visual antara gaya lama dan baru. Pengaplikasian jenis bahan, pola, tekstur, dan warna pada elemen seperti *wallcovering*, karpet, dan *upholstery* berperan penting dalam membangun atmosfer ruang. Kombinasi yang tepat dapat menghadirkan kesan elegan, membangkitkan ketenangan, serta memicu rasa ingin tahu pengunjung. Dengan pendekatan ini, desain yang dihasilkan tidak hanya mencerminkan kemewahan dan kehangatan sejarah, tetapi juga menawarkan kenyamanan dan fungsionalitas yang sesuai dengan kebutuhan modern.

Hasil akhir yang dituju dalam desain FF&E adalah menciptakan pengalaman tamu yang berkesan dengan kombinasi desain yang harmonis, fungsionalitas tinggi, serta mencerminkan identitas merek hotel. Dengan perencanaan yang matang, FF&E dapat meningkatkan kualitas layanan hotel dan memberikan nilai tambah bagi pengunjung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Bodin, D., & Zhao, X. (2018). The Role of FF&E in Enhancing Guest Experience in Hospitality Design. *International Journal of Hospitality Management*, 75, 45–55.
- Ching, F. D. K., & Binggeli, C. (2012). *Interior Design Illustrated*. Wiley.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif Kuantitatif dan Campuran* (4th ed). Pustaka Pelajar.
- Dodsworth, S. (2009). *The Fundamental of Interior Design*. Ava Publishing.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Penelitian*. Andi Offset.
- Jones, P., & Day, J. (2020). Interior Design Trends and FF&E Selection for Luxury Hotels. *Journal of Hospitality and Tourism Research*, 44(3), 312–328.
- Karso, O. S. (2010). *Lingkungan Dan Keseharian Sebagai Aplikasi Konsep Desain Mebel*.
- Kusno, S. (2015). *Desain Interior: Teori dan Aplikasinya*. Erlangga.
- Nasution, S. (2000). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Tarsito.
- Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Erlangga.
- Saraswati, D. R. (2023). Tinjauan Desain Interior dengan Tema Modern Kontemporer pada Lobby Hotel. *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, 11(1), 45–58.
- Setiawan, M. F., & Purnomo, A. (2015). *Tinjauan Hospitality Design Pada Public Open Space di Kota Semarang (Studi Kasus Taman Madukoro)*.
- Spearhead Interior Design. (2019). *Hospitality Design Essentials: FF&E Design Specification Schedules*. <https://www.spearheadinterior.com/ffe-design-specification/>
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Teknik Analisis Bahasa*. Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Woodley, I. (2023). *What is FF&E: The Ultimate Guide to Specification, Procurement, and More*. <https://www.fohlio.com/blog/what-is-ffe-the-ultimate-guide-specification-procurement-management>
- Wulandari, A. (2022). Relevansi pemahaman nirmana terhadap kemampuan penyusunan ruang tepat guna dalam desain interior. *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Dan Desain*, 9(1), 1–10.
- Yuliatwati, E. (2020). *Desain Interior: Konsep, Proses, dan Aplikasi*. Andi.