

**PERANCANGAN INTERIOR
HOTEL GETS SEMARANG**



PERANCANGAN

VALENSIA KENISA

NIM 1712093023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

PERANCANGAN INTERIOR
HOTEL GETS SEMARANG



PERANCANGAN

VALENSIA KENISA

NIM 1712093023


Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN INTERIOR HOTEL GETS SEMARANG**, diajukan oleh Valensia Kenisa, NIM 1712093023 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal 5 Januari 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

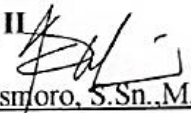
Pembimbing I


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP: 19730830 200501 1 001

NIDN: 0029017304

Pembimbing II


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP: 19790407 200604 1 002

NIDN: 0007047904

Cognate


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn

NIP: 19590306 199003 1 001

NIDN: 0006035908

Ketua Program Studi Desain Interior


Bambang Pramono, S.Sn., M.A

NIP: 19730830200501 1 001

NIDN: 0029017304

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP: 19770315200212 1 005

NIDN: 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia

Yogyakarta


Dr. Bambang Raharjo, M.Hum.

NIP: 19691108 199303 1 001

NIDN: 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Januari 2022

Penulis,

Valensia Kenisa
NIM. 1712093023



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan YME, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Puji syukur kehadiran Tuhan YME yang telah memberikan berkat sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu.
2. Kedua orangtua, dan nenek yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa kepada penulis.
3. Bapak Bambang Pramono, S.Sn.,M.A dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn.,M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn.,M.Ds., selaku Dosen Wali atas segala masukan dan motivasinya.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Vincentius Kevin, Yunita P, dan Anindya Aprilia P yang selalu mendukung, mendoakan, serta menemani penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir dengan sabar.
8. Teman-teman; Arum, Devi, Risti, Zahra, Putty, Nur, Alda, Dita, Ralifiyan, Risno, Rimaya, Amin, dan teman-teman Dimensi 17 lainnya yang telah membantu, menyemangati, dan mendengarkan keluh kesah penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir dengan sabar.
9. BTS, Coldplay, Doja Cat, Bruno Mars, serta lainnya yang telah menemani penulis saat mengerjakan tugas akhir sebagai penyemangat.

10. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Yogyakarta, 28 Januari 2022

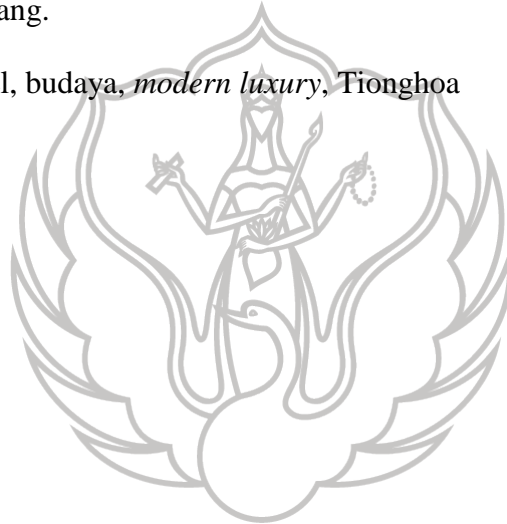
Valensia Kenisa



Abstrak

Kota Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah. Kota Semarang juga merupakan pusat pariwisata dan bisnis di Jawa Tengah, oleh karena itu infrastruktur yang berhubungan dengan kedua aspek tersebut berkembang pesat di Kota Semarang, salah satunya adalah hotel berbintang yang berlokasi di tengah kota. Perkembangan hotel berbintang selalu meningkat setiap tahunnya, tetapi hotel-hotel yang berada di Kota Semarang masih menggunakan desain yang cenderung umum dan tidak menonjolkan identitas serta ikon-ikon Kota Semarang. Oleh karena itu, pada penulisan Hotel Gets Semarang ini penulis akan memakai tema budaya Tionghoa yang ada di Semarang, sebagai media pengenalan budaya Tionghoa yang berada di Semarang dan sebagai keunikan yang diangkat di desain Hotel Gets Semarang. Penulis akan memakai gaya modern *luxury* dalam desain, diambil karena penulis ingin mempertahankan karakter desain Hotel Gets Semarang, yang merupakan chain hotel yang sudah memiliki branding *luxurious design* di interior hotel-hotel dari Gets Hotel Group. Dalam penulisannya, penulis akan menggunakan metode desain dari Killmeyer, untuk mendukung keseluruhan proses desain pada Hotel Gets Semarang.

Kata kunci : hotel, budaya, *modern luxury*, Tionghoa



Abstract

Semarang City is the capital city of Central Java Province. The city of Semarang is also the center of tourism and business in Central Java, therefore the infrastructure related to these two aspects is growing rapidly in the City of Semarang, one of which is a five-star hotel located in the middle of the city. The development of star hotels always increases every year, hotels in the city of Semarang still use designs that tend to be general and do not highlight the identity and icons of the city of Semarang. Therefore, in designing the Gets Semarang Hotel, the author will use the theme of Tionghoa culture in Semarang, as a medium for introducing Tionghoa culture in Semarang and as a unique feature raised in the design of Hotel Gets Semarang. The author will use a luxurious modern style in the design, taken because the author wants to maintain the design character of the Gets Hotel Semarang, which is a hotel chain that already has luxury design branding in the interiors of hotels from the Gets Hotel Group. In the design, the author will use the design method of killers, to support the entire design process at Hotel Gets Semarang.

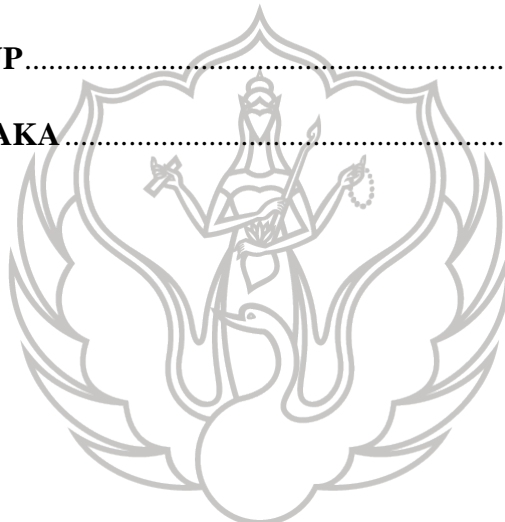
Keywords : *Hotel, Culture, Modern Luxury, Chinese*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Penjelasan Proses Desain	4
BAB II PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	6
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus	9
B. Program Desain(<i>Programing</i>).....	10
1. Tujuan Desain	10
2. Sasaran Desain	10
3. Data	11
1. Profil Perusahaan	11
2. Deskripsi Umum Proyek	12
3. Data Non Fisik	13
4. Data Fisik	16
5. Data Literatur	26
C. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	35
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	40

A. Pernyataan Masalah (<i>problem statement</i>)	40
B. Ide Solusi Desain	40
1. Konsep Penulisan	40
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	43
A. Alternatif Desain	43
1. Alternatif Penataan Ruang	43
2. Alternatif Estetika Ruang	47
3. Elemen Pembentuk Ruang	53
4. Alternatif Pengisi Ruang	54
B. Evaluasi Pemilihan Desain	59
1. Hasil Render Perspektif	60
BAB V PENUTUP	69
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Metode Desain Kilmers	3
Gambar 2.1 Logo Hotel Gets Semarang.....	11
Gambar 2.2 Site Hotel Gets Semarang.....	16
Gambar 2.3 Denah dan Arah Masuk Tamu	17
Gambar 2.4 Site Hotel Gets Semarang.....	18
Gambar 2.5 Denah <i>Existing</i> Hotel Gets Semarang.....	18
Gambar 2.6 Fasad Bangunan Hotel Gets Semarang	19
Gambar 2.7 Foto <i>Resepsionist</i> Hotel Gets Semarang.....	20
Gambar 2.8 Foto <i>Lobby</i> Hotel Gets Semarang.....	21
Gambar 2.9 Foto <i>Restaurant</i> Hotel Gets Semarang	21
Gambar 2.10 Foto Material Lantai Hotel Gets Semarang.....	22
Gambar 2.11 Foto Material Dinding Hotel Gets Semarang.....	23
Gambar 2.12 Foto Material Plafon Hotel Gets Semarang.....	23
Gambar 2.13 Zonasi Area Hotel Gets Semarang	24
Gambar 2.14 Sirkulasi Tamu Lantai 1 Hotel Gets Semarang	25
Gambar 2.15 Analisis Kedekatan Ruang Diagram Matriks	26
Gambar 2.16 Standarisasi kebutuhan tempat secara umum	28
Gambar 2.17 Standarisasi kebutuhan tempat secara umum	28
Gambar 2.18 Standarisasi Area <i>Receptionist</i>	29
Gambar 2.19 Standarisasi Area <i>Lounge</i>	29
Gambar 2.20 Standarisasi Area <i>Lounge</i>	30

Gambar 2.21 Standarisasi Area <i>Resataurant</i> dan <i>Bar</i>	30
Gambar 2.22 Standarisasi Area <i>Resataurant</i> dan <i>Bar</i>	31
Gambar 2.23 Standarisasi Area <i>Resataurant</i> dan <i>Bar</i>	32
Gambar 2.24 Standarisasi Area <i>Resataurant</i> dan <i>Bar</i>	33
Gambar 2.25 Standarisasi Area <i>Resataurant</i> dan <i>Bar</i>	33
Gambar 2.26 Standarisasi Area <i>Meeting Room</i>	34
Gambar 2.27 Standarisasi Area <i>Meeting Room</i>	34
Gambar 3.1 Mind Mapping	41
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi	42
Gambar 4.1 Diagram Matrix	43
Gambar 4.2 Bubble Diagram	43
Gambar 4.3 Block Plan	44
Gambar 4.4 Zoning (Terpilih)	44
Gambar 4.5 Zoning	45
Gambar 4.6 Layout <i>Lobby</i>	45
Gambar 4.7 Layout <i>Lobby</i>	46
Gambar 4.8 Layout Restaurant (Terpilih)	46
Gambar 4.9 Layout Restaurant	47
Gambar 4.10 Refrensi Desain Restaurant	49
Gambar 4.11 Refrensi Desain Restoran	49
Gambar 4.12 Penerapan Tema	50
Gambar 4.13 Elemen Dekoratif	51
Gambar 4.14 Batik Motif Warak Ngendhog	51

Gambar 4.15 <i>Material scheme lobby</i>	52
Gambar 4.16 <i>Material Scheme Restaurant</i>	52
Gambar 4.17 <i>Rencana Lantai</i>	53
Gambar 4.18 <i>Detail Plafon Receptionist</i>	54
Gambar 4.19 <i>Detail Plafon Restaurant</i>	54
Gambar 4.20 <i>Transformasi Meja Receptionist</i>	55
Gambar 4.21 <i>Transformasi Elemen Dekoratif</i>	55
Gambar 4.22 <i>Transformasi Lampu Gantung</i>	55
Gambar 4.23 <i>Furniture Custom</i>	56
Gambar 4.24 <i>Alternatif Furniture Custom Buffet</i>	56
Gambar 4.25 <i>Alternatif Furniture Custom Divider</i>	57
Gambar 4.26 <i>Alternatif Furniture Custom Receptionist Lobby</i>	57
Gambar 4.27 <i>Alternatif Furniture Custom Receptionist Restaurant</i>	58
Gambar 4.28 <i>Alternatif Furniture Custom Elemen Dekoratif</i>	58
Gambar 4.29 <i>Furnitur Pabrikasi</i>	59
Gambar 4.30 <i>Receptionist Area</i>	61
Gambar 4.31 <i>Coffe Bar</i>	62
Gambar 4.32 <i>Lounge Area</i>	62
Gambar 4.33 <i>Lounge Area</i>	63
Gambar 4.34 <i>Coffee bar</i>	63
Gambar 4.35 <i>Lounge area</i>	64
Gambar 4.36 <i>Lounge area</i>	64
Gambar 4.37 <i>Restaurant</i>	65

Gambar 4.38 Restaurant	65
Gambar 4.39 Receptionist Restaurant	66
Gambar 4.40 Restaurant	66
Gambar 4.41 Restaurant	67
Gambar 4.42 pool area.....	67
Gambar 4.43 receptionist restaurant.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Perencanaan	19
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Hotel Gets Semarang.....	35
Tabel 4.1 Furniture	59
Tabel 4.2 Jenis AC	59



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Semarang merupakan Ibukota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kota Semarang juga merupakan kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia. Selain menjadi kota metropolitan, Kota Semarang juga ditunjuk sebagai salah satu kota yang paling layak huni di Indonesia. Sebagai salah satu kota yang paling berkembang, Kota Semarang merupakan pusat kegiatan-kegiatan pariwisata, ekonomi, bisnis, perdagangan dan industri di provinsi Jawa Tengah.

Sebagai pusat bisnis dan pariwisata di Provinsi Jawa Tengah, perkembangan dan pembangunan di Kota Semarang semakin bertumbuh pesat. Salah satunya adalah perkembangan dan pembangunan hotel berbintang di Kota Semarang. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Semarang, jumlah hotel berbintang di Kota Semarang periode tahun 2014 sampai dengan tahun 2018 memiliki kenaikan berjumlah 82% dalam kurun waktu empat tahun, dari total jumlah hotel berbintang berjumlah 44 hotel pada tahun 2014, dan mengalami kenaikan menjadi berjumlah 80 hotel pada tahun 2018.

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah Semarang Tahun 2011 – 2031, paragraf 4, ayat 8, dituliskan bahwa pemerintah Kota Semarang a) menetapkan kawasan pusat kota sebagai kawasan bisnis dengan kegiatan utama perdagangan jasa berskala internasional. Terdapat pula program peningkatan pada kawasan perdagangan dan jasa, berupa meningkatkan jasa pameran (*exhibition center*) dan jasa pertemuan (*convention center*) serta meningkatkan dan mengarahkan pengembangan jasa penginapan di pusat kota dan pusat Bagian Wilayah Kota.

Hotel-hotel berbintang yang terdapat di Kota Semarang sekarang ini memiliki desain yang cukup umum, dan tidak menonjolkan identitas dan ciri khas dari Kota Semarang, sehingga para wisatawan yang menginap maupun datang untuk mengikuti acara-acara yang diselenggarakan di hotel kurang dapat merasakan suasana khas Kota Semarang yang terdapat di interior hotel.

Menanggapi data-data di atas, sejumlah hotel di Kota Semarang merespon dengan menambahkan sentuhan khas Semarangan pada desainnya untuk menjawab

permintaan pasar. Hotel Gets Semarang merupakan hotel bintang 4 yang terletak di jalan MT. Haryono no 312 – 316, Kota Semarang, dan memiliki akses yang dekat ke area pusat kota dan wisata di Kota Semarang. Hotel Gets Semarang memiliki fasilitas berupa *ballroom*, *meeting room*, *restaurant*, *swimming pool* dan *coffee bar* yang dapat mendukung dan menunjang kegiatan para pelaku bisnis maupun wisatawan yang berkunjung ke Semarang.

Proses penulisan ulang Hotel Gets Semarang ini penulis merancang bagian *lobby hotel*, *lounge*, *restaurant*, dan *coffee bar* yang dapat menunjang kegiatan, baik kegiatan wisatawan, maupun kegiatan pengunjung lokal yang dapat menikmati berbagai fasilitas umum yang disediakan di Hotel Gets Semarang. Penulis akan menerapkan unsur-unsur kebudayaan yang terdapat di Semarang dalam proses penulisannya. Penulis akan mengambil tema budaya Tionghoa yang terdapat di Kota Semarang dan menerapkannya pada interior Hotel Gets Semarang.

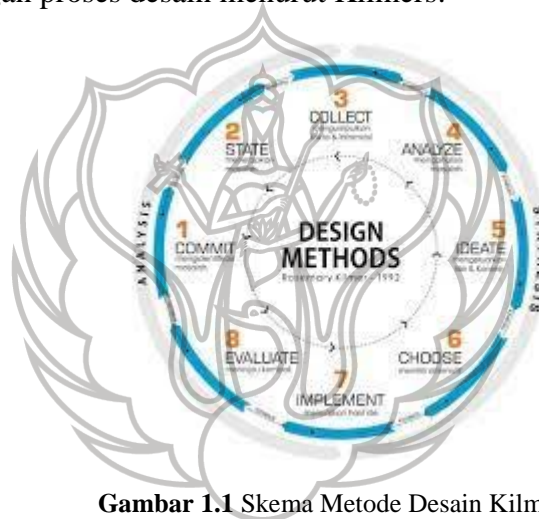
Tema budaya Tionghoa menjadi budaya Semarang yang dipilih penulis untuk diterapkan di Hotel Gets Semarang dikarenakan lokasi hotel yang dekat dengan pusat pecinan di Kota Semarang. Selain itu, budaya Tionghoa juga merupakan salah satu budaya yang mengambil bagian besar dalam perjalanan sejarah Kota Semarang. Terdapat banyak situs peninggalan sejarah Tionghoa yang terlihat dari kelenteng-kelenteng dan kawasan pecinan, yang menjadi salah satu daya tarik wisatawan yang berkunjung ke Kota Semarang.

Penulisan interior Hotel Gets Semarang ini memiliki peranan besar dalam mendukung Hotel Gets menjadi salah satu hotel yang menarik dan *iconic* di Kota Semarang, sehingga memerlukan keputusan dan penyelesaian masalah yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Masalah yang diidentifikasi dalam penulisan Hotel Gets Semarang ini adalah Bagaimana merancang interior Hotel Gets Semarang dengan mengimplementasikan unsur budaya lokal Semarang, yaitu budaya Tionghoa yang terdapat di Semarang dan tetap mempertahankan identitas hotel serta dapat mendukung kegiatan pengguna ruang?

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Metode penulisan yang dilakukan penulis pada penulisan interior Hotel Gets Semarang ini mengacu pada metode desain milik Killmers, melalui bukunya yang berjudul “Designing Interiors” tahun 2014. Didalam bukunya, disebutkan bahwa proses desain dibagi menjadi dua tahapan. Tahapan pertama ialah analisis. Tahap ini adalah tahapan awal dimana penulis akan mengumpulkan data-data dan mengidentifikasi dan menganalisis masalah. Tahap kedua merupakan sintesis, pada tahap ini, penulis akan mengolah hasil proses analisis dan memunculkan ide-ide, dan mencari solusi desain untuk memecahkan masalah desain yang ada. Berikut adalah bagan proses desain menurut Killmers:



Gambar 1.1 Skema Metode Desain Killmers

(Sumber: Killmers, 2014)

Terdapat delapan tahapan spesifik dalam proses mendesain seperti yang dapat dilihat dari gambar diatas, berikut adalah tahapan proses desain menurut killmers :

a. Metode Analisis (pengumpulan data dan analisis masalah)

1. Commit (menerima masalah)
2. State (menentukan masalah)
3. Collect (mengumpulkan data)
4. Analyze (menganalisis masalah)

b. Metode Sintesis (pengumpulan ide dan pemecahan masalah)

1. Ideate (mengumpulkan ide)
2. Choose (memilih alternatif yang paling sesuai)
3. Implement (mengimplementasikan desain dalam bentuk 2D dan 3D)
4. Evaluate (mengevaluasi desain yang telah dihasilkan)

2. Penjelasan Proses Desain

Proses desain yang diterapkan penulis akan mengacu proses desain menurut Kilmers, tetapi pada penerapannya, penulis tidak akan menerapkan metode evaluate (8) karena tidak dapat dilakukan pada proses tugas akhir penulisan Hotel Gets Semarang ini.

a. Metode Analisis (pengumpulan data dan analisis masalah)

1. *Commit* (accept the problem)

Tahap pertama ini, penulis mendapatkan data-data mengenai proyek yang didapatkan dari tempat magang, dan akan mengenali masalah dan menerima masalah tersebut.

2. *State* (mengidentifikasi masalah)

Sebelum penulis dapat menangani masalah secara efektif, masalah tersebut harus terlebih dahulu diidentifikasi. Pada tahap ini penulis akan mengidentifikasi masalah se jelas mungkin, agar semakin besar dampak untuk memecahkan masalah tersebut.

3. *Collect* (mengumpulkan data)

Setelah memiliki pemahaman yang jelas terhadap masalah, segala informasi terkait harus dikumpulkan. Tahap ini, penulis akan mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan penulisan hotel dari hasil survey lokasi yang dilakukan oleh penulis, serta data denah yang didapat dari tempat magang.

4. *Analyze* (menganalisis masalah)

Merupakan tahapan pengaturan dan analisa semua informasi yang telah didapatkan. Informasi yang sudah dikumpulkan oleh penulis akan diatur sesuai dengan kategori-kategori.

b. Metode Sintesis (pengumpulan ide dan pemecahan masalah)1. *Idiate* (mengumpulkan ide)

Tahap ideasi adalah tahapan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide, gagasan dan alternatif-alternatif desain. Tahap ini, penulis akan memformulasikan ide-ide dan gagasan kedalam bentuk sketsa ideasi, dan membuat alternatif suasana awal pada ruang yang akan didesain.

2. *Choose* (memilih alternatif yang paling sesuai)

Penulis akan memilih salah satu alternatif desain, dengan melihat kembali kesesuaian desain dengan konsep yang telah dipilih, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan.

3. *Implement* (mengimplementasikan desain dalam bentuk 2D dan 3D)

Tahapan ini penulisan akan mengambil tindakan atas alternatif terpilih dan mengubahnya menjadi bentuk gambar akhir, rencana, rendering, dan animasi.

