

PERANCANGAN INTERIOR
LOR-IN CONDOTEL SENTUL BOGOR



PERANCANGAN

oleh:

Muhamad Abdul Hadi

NIM 1610189123

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

2022

Abstrak

Lor-in Condotel Sentul Bogor merupakan salah satu akomodasi hotel yang berada disebelah timur Kota Bogor. Lokasi bangunan berada di kawasan Sirkuit Internasional Sentul. Diperlukan sebuah perbaikan desain sebagai daya tarik utama dalam *marketing* condotel dan pengunjung yang memiliki *hobby* memacu *adrenaline* dapat menginap setelah selesai mengunjungi sirkuit.

Perancangan desain interior dengan gaya *Modern* dan menggunakan tema *otomotif*. Tema digunakan karena selaras dengan lokasi bangunan yang berdekatan dengan Sirkuit Internasional Sentul. Konsep yang digunakan dalam perancangan ini, yaitu *adrenaline*. Penggunaan konsep *adrenaline* diterapkan pada desain interior bangunan dengan membawa pengunjung merasakan suasana ketika berada di sirkuit yang diterapkan pada interior bangunan.

Suasana sirkuit diaplikasikan pada area *lobby* dan restoran dengan mengaplikasikan sirkuit dengan maksud menggambarkan pembalap yang sedang memacu *adrenaline*. Pada area dinding diterapkan elemen dekoratif berupa garis-garis yang diberi warna sesuai dari buah Sentul (kecapi) sebagai perlambang dari lokasi tempat bangunan di dirikan. Kombinasi dari pola lantai dan dinding menjadikan konsep yang disajikan menjadi lebih kuat.

Dengan adanya *history* tentang sejarah otomotif turut menambah daya tarik pengunjung ketika mengunjungi hotel dan sebagai media edukasi. Pada setiap ruangan tetap memegang prinsip utama dari tema yang diangkat, yaitu otomotif. Setelah itu merambah pada konsep yang digunakan, yaitu *adrenaline*. Dari kombinasi antara gaya, tema dan konsep membentuk sebuah kesatuan desain yang menjadi daya taring pengunjung yang berkunjung ke condotel tersebut. Terciptanya keselarasan antara lingkungan sekitar, yaitu Sirkuit Internasional Sentul dan desain interior bangunan menjadi bagian dari kesuksesan desainer dalam perancangan ini

Kata Kunci: Sirkuit Internasional Sentul, *Modern*, *Otomotif*, *Adrenaline*, *History*.

Abstract

Lor-in Condotel Sentul Bogor is one of the hotel accommodations located in the east of Bogor City. The location of the building is in the eyes of the Sentul International Circuit I. Design improvements are needed as the main attraction in *marketing* condotel and visitors who have a *hobby of spurring Adrenaline* can stay after finishing visiting the circuit.

Interior design with Modern style and using *automotive* theme. The theme is used because it is in harmony with the location of the building adjacent to the Sentul national Circuit In. The concept used in this design, namely *adrenaline*. The use of *the adrenaline* concept is applied to the interior design of the building by bringing visitors to feel the atmosphere when on the circuit applied to the interior of the building.

The atmosphere of the circuit is applied to the *lobby* and restaurant areas by applying the circuit with the intention of depicting racers who are *in the air force*. On the wall area, decorative elements are applied in the form of lines that are colored accordingly from the Sentul fruit (lyre) as a symbol of the location where the building was erected. The combination of floor and wall patterns makes the concept presented stronger.

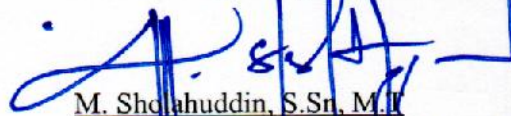
The *history* of automotive history also adds to the attraction of visitors when visiting hotels and as an educational medium. In each room, it still holds the main principle of the theme raised, namely automotive. After that, it penetrated into the concept used, namely *adrenaline*. From the combination of style, theme and concept, it forms a unified design that becomes the fangs of visitors who visit the condotel. The creation of harmony between the surrounding environment, namely the Sentul International Circuit and the interior design of the building is part of the designer's success in this design

Keywords: Sentul International Circuit, *Modern, Automotive, Adrenaline, History.*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR LOR-IN CONDOTEL SENTUL BOGOR diajukan oleh Muhamad Abdul Hadi, NIM 1610189123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



M. Sholahuddin, S.Sn, M.II

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

Pembimbing II/Penguji



Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc

NIP 19720314 199802 1 001/NIDN 0014037206

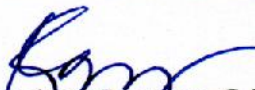
Cognate/Penguji Ahli



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T.

NIP 19701019 200003 2 001/NIDN 0027077005

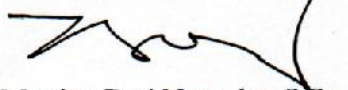
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pranono, S.Sn, M.A

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 20 Mei 2022

Muhamad Abdul Hadi
NIM 1610189123



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT 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. Allah SWT atas segala berkah, kesehatan, kelancaran dalam segala hal dan ide kreatif yang tak henti-hentinya kepada penulis.
2. Kedua orangtua yang selalu memberikan dukungan, baik materi maupun psikologis, serta doa.
3. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn, M.T dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc selaku dosen pembimbing I dan II yang selalu memberikan dorongan, ilmu serta saran yang membangun selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Bapak Bambang Pramono, S.Sn, M.A selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
7. Mas Yulius Witaryomo, ST, IAI selaku perwakilan Saka Design.
8. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, 20 Mei 2022

Muhamad Abdul Hadi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II. PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Umum.....	6
a. Definisi Condotel.....	6
b. Klasifikasi Condotel.....	9
c. Status Kepemilikan Condotel.....	11
d. Pengelolaan Condotel.....	12
e. Definisi Restoran.....	13
f. Klasifikasi Restoran.....	14
2. Tujuan Khusus	20
a. Modern Design	20
b. Sustainable menurut MC Lennan	21
B. Program Desain	23
1. Tujuan Desain.....	23
2. Sasaran Desain.....	23
3. Data.....	23
a. Deskripsi umum Proyek	23
b. Data Non Fisik.....	24
c. Data Fisik.....	27

d. Data Literatur.....	42
BAB III. PERMASALAHAN DESAIN	52
A. Pernyataan Masalah.....	52
B. Ide Solusi Desain	52
1. Konsep Perancangan.....	52
2. Tema Perancangan	53
3. Gaya Perancangan.....	54
BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN	55
A. Alternatif Desain.....	55
1. Alternatif Penataan Ruang	55
2. Alternatif Estetika Ruang.....	62
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	65
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	68
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	70
B. Hasil Desain.....	75
BAB V. PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan / Fase “The Double Diamond Design” Method	4
Gambar 2.1 Logo Lor in Condotel Sentul.....	24
Gambar 2.2 Lokasi Lor in Condotel Sentul	24
Gambar 2.3 Struktur Organisasi.....	25
Gambar 2.4 Layout Lobby Lor in Sentul	28
Gambar 2.5 Layout Restoran Lor in Sentul	28
Gambar 2.6 View Lor in Sentul	29
Gambar 2.7 Kebisingan Lor in Sentul	29
Gambar 2.8 Bukaan Lor in Sentul.....	30
Gambar 2.9 Sirkulasi Tamu Menginap	33
Gambar 2.10 Sirkulasi Petugas Resepsionis	33
Gambar 2.11 Sirkulasi Pengunjung Restoran	33
Gambar 2.12 Sirkulasi Penjaga Kasir Restoran	34
Gambar 2.13 Sirkulasi Pramusaji Restoran	34
Gambar 2.14 Sirkulasi Cleaning Servis Restoran.....	34
Gambar 2.15 Sirkulasi Pengunjung Meeting Room	35
Gambar 2.16 Sirkulasi Cleaning Service Meeting Room	35
Gambar 2.17 Sirkulasi Pengunjung Condotel.....	35
Gambar 2.18 Sirkulasi Direktur	35
Gambar 2.19 Sirkulasi Wakil Direktur	36
Gambar 2.20 Sirkulasi Sekertaris.....	36
Gambar 2.21 Sirkulasi Bendahara.....	36
Gambar 2.22 Sirkulasi Pekerja Kebersihan Condotel.....	37
Gambar 2.23 Sirkulasi Pekerja Pemeliharaan	37
Gambar 2.24 Sirkulasi Pengguna Condotel	37
Gambar 2.25 Pengelompokan Ruang berdasarkan Zona	39
Gambar 2.26 Interior Lobby Lorin Sentul	40
Gambar 2.27 Interior Restoran Lorin Sentul.....	40

Gambar 2.28 Pencahayaan Lorin Sentul.....	41
Gambar 2.29 Pencahayaan Lorin Sentul.....	41
Gambar 2.30 Fasad Lorin Sentul	42
Gambar 2.31 Standart Ukuran Meja Resepsionis	47
Gambar 2.32 Standar Ukuran Ruang Tunggu Lobby	28
Gambar 2.33 Standar Sirkulasi Restoran	49
Gambar 2.34 Standar Ukuran Meja dan Kursi Restoran.....	50
Gambar 2.35 Penataan Meja dan Kursi Movable	50
Gambar 3.1 Mind Map.....	53
Gambar 3.2 Mind Map.....	54
Gambar 4.1 Diagram Matrix.....	55
Gambar 4.2 Bubble Diagram	56
Gambar 4.3 Blok Plan.....	57
Gambar 4.4 Zoning Lobby.....	58
Gambar 4.5 Zoning Restoran.....	59
Gambar 4.6 Alternatif Layout Lobby.....	60
Gambar 4.7 Alternatif Layout Restoran.....	61
Gambar 4.8 Moodboard Suasana Ruang.....	62
Gambar 4.9 Moodboard Skema Material.....	63
Gambar 4.10 Moodboard Skema Warna.....	63
Gambar 4.11 Elemen Dekoratif	64
Gambar 4.12 Alternatif Rencana Lantai	65
Gambar 4.13 Alternatif Rencana Dinding	66
Gambar 4.14 Alternatif Rencana Plafon	67
Gambar 4.15 Desain Meja Reception	69
Gambar 4.16 Desain Meja Resto	69
Gambar 4.17 Desain Nakas Deluxe Room	69
Gambar 4.18 Perspektif Lobby	75
Gambar 4.19 Perspektif Lobby	75

Gambar 4.20 Perspektif Resto	75
Gambar 4.21 Perspektif Resto	76
Gambar 4.22 Perspektif Deluxe Room	76
Gambar 4.23 Perspektif Standart Room	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Restoran berdasarkan Kegiatan.....	16
Tabel 2.2 Data Demografi Ruang	26
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Klien	27
Tabel 2.4 Analisis Kebutuhan Ruang berdasarkan Kegiatan.....	32
Tabel 2.5 Analisis Hubungan Ruang	38
Tabel 2.6 Besaran Intensitas Pencahayaan.....	45
Tabel 2.7 Daftar Kebutuhan Ruang Lobby	51
Tabel 2.8 Daftar Kebutuhan Ruang Restoran	51
Tabel 4.1 Daftar Furniture Fabrikasi.....	68
Tabel 4.2 Daftar Penggunaan Lampu.....	70
Tabel 4.3 Daftar Kebutuhan Lampu.....	70
Tabel 4.4 Daftar Spesifikasi Lampu.....	71



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Terletak di sebelah timur Kota Bogor, terdapat daerah bernama Sentul. Sebuah kawasan yang dikenal sebagai “Kota Pegunungan”. Memiliki luas 3000 hektare yang berada di Kecamatan Babakan Madang, Kabupaten Bogor yang menjadi salah satu primadona dalam urusan hunian. Daerah ini berkembang pesat sehingga atraksi wisatanya semakin bervariasi. Meskipun dikenal sebagai permukiman, area Sentul punya destinasi wisata alam yang indah. Ada juga atraksi wisata buatan yang seru dan cocok untuk *weekend gateway*.

Destinasi wisata yang berada disana meliputi Hutan Pinus Gunung Pancar, Curug Leuwi Hejo, Curug Bidadari, Curug Horneng, JungleLand Sentul, Goa Agung Garunggang, Curug Putri Kencana, Outbound di Taman Budaya, Olahraga *Trail* di Bukit Halambang, Berinteraksi dengan Alam di Sentulfresh, Wisata Kuliner di Ah Poong dan Kampung Koneng.

Adanya destinasi wisata tersebut menjadikan terbentuknya pendukung sektor *property* berupa *apartment* dan jasa perhotelan yang mempunyai orientasi yang berbeda sehingga mengundang naluri bisnis untuk menggabungkan sektor tersebut menjadi satu gabungan bisnis baru yang disebut sebagai *Condominium Hotel* atau dikenal dengan istilah *Condotel*. Dapat berfungsi baik sebagai *condominium* maupun hotel. Secara fisik ketika sudah beroperasi sulit membedakan sebuah hotel yang dioperasikan sebagai *condo* murni ataupun hotel.

Condotel berbeda peruntukannya dengan *apartment*. Memiliki *condotel* tidak digunakan sebagai tempat tinggal namun digunakan sebagai sarana investasi sehingga uang yang ditanamkan *investor* dapat diputar. Disamping memperoleh biaya sewa, *investor* dapat menikmati *condotel* berikut fasilitas secara *free* dengan tenggang waktu yang diatur sesuai kesepakatan dengan pengelola. Pengoperasian *condotel* mirip dengan hotel. Namun, dalam kepemilikan hotel, seluruh unit kamar dimiliki oleh perusahaan yang memiliki hotel sedangkan *condotel* tiap unit dimiliki oleh perorangan yang membeli unit yang dikelola oleh operator.

Seiring berjalannya waktu, tersebarlah sebuah informasi tentang wabah *Covid-19 (coronavirus disease 19)* yang melanda daerah Wuhan, China. Sebelumnya, wabah tersebut hanya melanda di China, dengan cepatnya wabah tersebut menyebar ke seluruh dunia dan membuat rutinitas dunia menjadi kacau, termasuk di Indonesia. Salah satu yang terdampak ialah sektor pariwisata.

Awal wabah tersebar di Indonesia, sektor pariwisata mengalami penurunan dikarenakan adanya *lockdown* pada beberapa daerah yang berimbas pada sektor *property*. Wabah yang berkelanjutan memaksa masyarakat untuk beradaptasi dengan kebiasaan baru (*new-normal*) dengan mematuhi protokol 5M, yaitu mencuci tangan, memakai masker, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, dan mengurangi mobilitas.

Adaptasi kebiasaan baru turut merubah pola bisnis pada sektor *property*. Desain *condotel* yang sebelumnya digunakan semaksimal mungkin terjadi beberapa perubahan dengan penerapan adaptasi kebiasaan baru (*new-normal*). Dengan adanya era *new-normal* dan lokasi *condotel* yang berdekatan dengan Sirkuit Internasional Sentul menjadi acuan utama dalam pembuatan konsep desain pada bangunan. Desain interior dapat menjadi solusi yang tepat dalam merealisasikan konsep desain tersebut. Maka dari itu diperlukan perencanaan yang matang dalam Perancangan Interior Lor-in *Condotel* Sentul Bogor.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan sebuah rangkaian aktivitas perencanaan yang melibatkan cara berpikir desain ke dalam sebuah tindakan nyata dengan pendekatan terstruktur untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah ide.

Pada Perancangan Interior Lor-in *Condotel* Sentul Bogor, proses desain yang dipilih menggunakan metode *Design Council UK*. Dalam pembahasannya, proses desain ini memiliki 4 fase yang membantu mengarahkan dalam mengidentifikasi sebuah permasalahan dan menemukan solusi.

Fase tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Discover*

Tahap menemukan dan mengidentifikasi masalah dari pengumpulan data dan fakta yang kemudian diubah untuk menjadi kalimat tanya ataupun sebuah pernyataan masalah. Tahap ini merupakan tahap awal seorang desainer melihat objek dengan memperlihatkan hal-hal baru dan mengumpulkan banyak wawasan.

b. *Define*

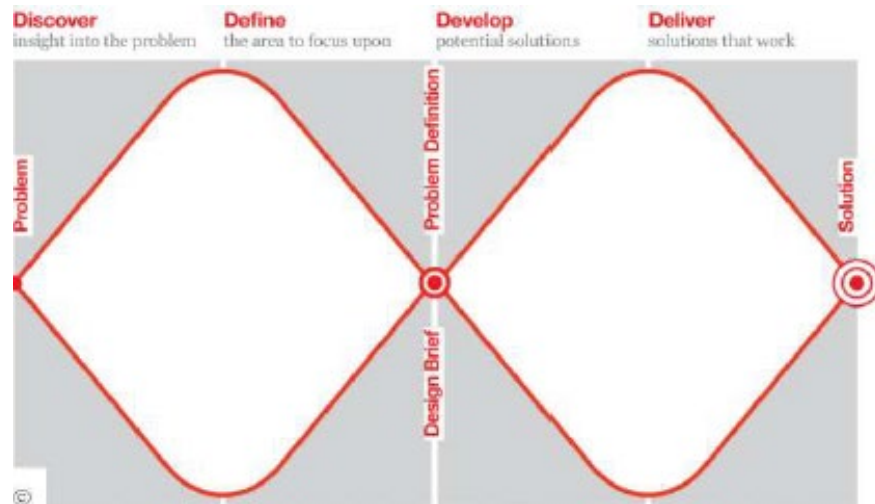
Tahap ini merupakan tahap dimana desainer mendefinisikan pernyataan masalah yang telah diidentifikasi ditahap *discover*. Mendefinisikan masalah dengan memilah mana yang paling penting dan mana yang harus dilakukan pertama. Kelayakan sebuah pernyataan masalah dan tujuannya adalah mengembangkan ringkasan kreatif yang meringkaskan tantangan desain yang utama.

c. *Develop*

Tahap ini merupakan tahap pengembangan dimana solusi dalam bentuk skematik dan konsep dibuat. Dibuat *prototype*, diuji dan diulang. Dalam tahap ini desainer dituntut berpikir secara luas, liar, tidak terstruktur tapi tetap fokus pada pengembangan.

d. Deliver

Merupakan tahap terakhir pada metode ini, dimana proyek diselesaikan, diproduksi dan diluncurkan serta adanya tahap evaluasi dan adanya *feedback*.



Gambar 1.1 Tahapan / Fase “The Double Diamond Design” Method
(Sumber: Design Council, 2015)

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Identifikasi Masalah

Dalam proses desain menurut *Design Council UK*, metode pertama ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui cara *Being Your Users* (Memposisikan Diri menjadi Pengguna) untuk mendapatkan informasi tentang fakta pengguna dilapangan, melakukan *Secondary Research* (Riset Sekunder) untuk mendapatkan sumber informasi dan inovasi serta pengamatan dan penelusuran media populer. Metode ini masuk pada tahap *Discover*.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode ini masuk dalam tahap *Define* dan *Develop*. Cara yang digunakan ialah melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan pemikiran yang segar, pencarian ide yang tidak terbatas, serta melakukan *Assessment Criteria* (Kriteria Penilaian) untuk menyeleksi dari berbagai ide yang telah ada. Kemudian mendefinisikan menjadi ide yang lebih terstruktur. Lalu desain ini dikembangkan juga dengan *Physical*

Prototyping (Model Fisik) yaitu membuat model dari ide. Pembuatan model ini biasanya terbagi menjadi dua tahap, yaitu Model Awal sederhana yang menunjukkan prinsip dasar, contohnya maket studi, storyboard, dan diagram. Lalu dibuat Model Akhir yang lebih mirip dari segi bentuk dan fungsi, contohnya *mockup* berskala dan maket. Terakhir, dikembangkan dan ditampilkan melalui *Service Blueprints* (Layanan Blueprints) yaitu menampilkan presentasi visual secara detail dari awal hingga akhir dalam bentuk desain skematik bisa berisi penggambaran 2D / 3D dan presentasi yang mendukung.

c. Metode Evaluasi & Pemilihan Desain

Metode terakhir masuk dalam tahap *Deliver*. Cara yang digunakan ialah *Feedback Loops* yaitu melihat adanya umpan balik yang berkaitan dengan permasalahan desain. Melihat adanya saran untuk meningkatkan ide agar lebih sempurna serta mengetahui bagian manakah dari ide tersebut yang butuh untuk ditingkatkan.

