

**PERANCANGAN INTERIOR *H-BOUTIQUE*  
HOTEL YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Amalia Puspasari**

**NIM 1812171023**

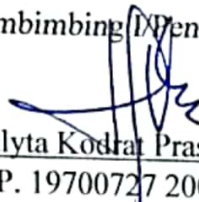
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR H-BOUTIQUE HOTEL YOGYAKARTA diajukan oleh Amalia Puspasari, NIM 1812171023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001 / NIDN 0027077005

Pembimbing II/Penguji



Ivada Ariyani, S.T., M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001 / NIDN 0014057604

Cognate/Penguji Ahli



Riza Septiani Dewi, M.Ds.

NIP. 19870928 201903 2 017 / NIDN 0028098703

Ketua Program Studi//Ketua/Anggota



Bambang Pramono, M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua

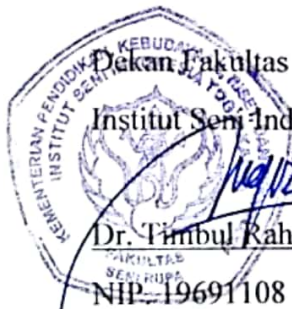


Martino Dwi Nugroho, MA.

NIP 19770315 200212 1 005/

NIDN 0015037702

Mengetahui,



Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 000811690

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amalia Puspasari

NIM : 1812171023

Tahun Lulus : 2022

Program Studi : S1-Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Mei 2022



Amalia Puspasari

NIM 1812171023

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat mengajukan proposal tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN INTERIOR H BOUTIQUE HOTEL YOGYAKARTA”**. Mata kuliah Tugas Akhir merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Besar harapan dari penulis adalah semoga para pembaca bisa menambah pengalaman membaca serta bermanfaat bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, doa, dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Subagya dan Ibu Siti Ngatijah selaku kedua orangtua serta keluarga yang telah banyak memberikan dukungan berupa materi, tenaga, dan pastinya doa untuk kelancaran penulis.
2. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan selaku tokoh seniman Yogyakarta yang telah bersedia memberikan waktu dan beberapa informasi berharga bagi penulis.
3. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, MA. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, M.A, sebagai Ketua Program Studi Desain Interior yang telah memberikan banyak informasi dan kemudahan dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T, selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan masukan-masukan yang membangun ide dalam proses desain selama bimbingan tugas akhir.
6. Yth. Ibu Ivada Ariyani, M.Des. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan banyak waktu dalam jadwal bimbingan, saran dan evaluasi yang berguna dalam proses pengembangan desain tugas akhir.

7. Mas Wahyu Aji Sadewa selaku kakak yang bersedia memberikan fasilitas berupa komputer dan pertolongan dalam bentuk apapun sebagai dukungan untuk penulis.
8. Muhammad Fajar Gumelar selaku kekasih yang selalu sabar dan selalu memberikan bantuan dan dukungan dalam segala hal dan kondisi penulis.
9. Teman-teman seperbimbingan, Sheila, Adani, Wiji, dll yang telah bersedia *sharing* bersama selama proses penyusunan tugas akhir.
10. Teman-teman POROS 2018.
11. Teman-teman seperjuangan tugas akhir 2022.
12. Sahabat, serta teman – teman Adhika, Cahya, Adhel, Safira, dll yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang bersedia mendengarkan semua keluhan penulis. Terima Kasih.

Dalam penulisan laporan tugas akhir perancangan ini, banyak kekurangan dalam hal penyampaian dan penulisan. Sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan laporan tugas akhir perancangan ini. Semoga laporan tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 29 Juni 2022

Hormat Saya,

Amalia Puspasari

NIM 1812171023

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain .....	4
a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah.....	4
b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain .....	5
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain .....	5
<b>BAB II. PRA DESAIN</b> .....	<b>7</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Tinjauan Pustaka Tentang Obyek Desain .....	7
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus .....	15
B. Program Desain ( <i>Programming</i> ) .....	25
1. Tujuan Desain .....	25
2. Sasaran Desain .....	25
C. Data.....	25
1. Deskripsi Umum Proyek.....	25
2. Data Non Fisik .....	28
3. Data Fisik .....	32
4. Data Literatur .....	60
D. Data Kebutuhan Ruang & Kriteria Desain .....	64
<b>BAB III. PERMASALAHAN &amp; IDE SOLUSI DESAIN</b> .....	<b>67</b>
A. Pernyataan Masalah ( <i>Problem Statement</i> ) .....	67
B. Ide Solusi Desain ( <i>Ideation</i> ).....	67
1. Konsep Perancangan .....	67
2. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide .....	70
3. Sketsa Ide .....	71
<b>BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	<b>74</b>
A. Alternatif Desain ( <i>Schematic Design</i> ).....	74

1. Alternatif Estetika Ruang .....	74
2. Alternatif Penataan Ruang.....	81
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	94
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	97
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	100
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	105
C. Hasil Desain .....	105
1. <i>Rendering</i> Perspektif.....	105
2. Layout .....	113
3. Detail Khusus .....	114
4. Kesimpulan Hasil Desain.....	116
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>118</b>
A. Kesimpulan .....	118
B. Saran.....	119
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>120</b>
<b>DAFTAR LAMAN .....</b>	<b>122</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>123</b>
A. Hasil Survey .....	123
B. Proses Pengembangan Desain.....	122
C. Presentasi Desain .....	124
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior .....	133
E. Gambar Kerja.....	139



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Diagram Proses Desain .....	3
Gambar 1.2 <i>Mindmap</i> Metode Perancangan.....	6
Gambar 2.1 Profil Seniman Timbul Raharjo .....	18
Gambar 2.2 Pameran Karya Seniman Timbul Raharjo .....	19
Gambar 2.3 Pameran Karya Seniman Timbul Raharjo .....	21
Gambar 2.4 Layout Taman Sari Yogyakarta .....	20
Gambar 2.5 <i>Sumur Gumuling</i> Taman Sari.....	21
Gambar 2.6 <i>Gapura Panggung</i> Taman Sari .....	22
Gambar 2.7 <i>Umbul Binangun</i> Taman Sari.....	23
Gambar 2.8 <i>Gapura Agung</i> Taman Sari .....	24
Gambar 2.9 Logo H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta .....	26
Gambar 2.10 Lokasi H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta.....	27
Gambar 2.11 Struktur Organisasi Periode 2016 .....	29
Gambar 2.12 Persona Pengguna Ruang Hotel .....	31
Gambar 2.13 <i>Site H Boutique</i> Hotel Yogyakarta.....	32
Gambar 2.14 Fasad H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta .....	33
Gambar 2.15 Area <i>Outdoor</i> Amboja Krama <i>Restaurant</i> .....	34
Gambar 2.16 Suasana Amboja Krama <i>Restaurant</i> .....	34
Gambar 2.17 Amboja Krama <i>Restaurant</i> .....	35
Gambar 2.18 <i>Hall/Lobby</i> H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta.....	35
Gambar 2.19 <i>Artwork</i> H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta.....	36
Gambar 2.20 <i>1st Floor</i> Layout H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta.....	36
Gambar 2.21 <i>2nd Floor</i> Layout H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta .....	37
Gambar 2.22 <i>7th Floor</i> Layout H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta.....	38
Gambar 2.23 Tampak Depan H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta .....	39
Gambar 2.24 Potongan H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta.....	39
Gambar 2.25 Potongan H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta.....	40
Gambar 2.26 Potongan H <i>Boutique</i> Hotel Yogyakarta .....	40
Gambar 2.27 Layout <i>Zoning 1st Floor</i> .....	41
Gambar 2.28 Layout <i>Zoning 2nd Floor</i> .....	42
Gambar 2.29 Layout <i>Zoning 7th Floor</i> .....	42
Gambar 2.30 Layout Kebisingan <i>1st Floor</i> .....	43
Gambar 2.31 Layout Kebisingan <i>2nd Floor</i> .....	43
Gambar 2.32 Layout Kebisingan <i>7th Floor</i> .....	44
Gambar 2.33 Akses Menuju Bangunan Hotel .....	45
Gambar 2.34 Kebutuhan Energi Hotel .....	45
Gambar 2.35 Kebutuhan Ruang <i>1st Floor</i> .....	47
Gambar 2.36 Kebutuhan Ruang <i>2nd Floor</i> .....	48
Gambar 2.37 Kebutuhan Ruang <i>7th Floor</i> .....	48
Gambar 2.38 <i>Diagram Matrix</i> Area <i>1st Floor</i> .....	49
Gambar 2.39 <i>Diagram Matrix</i> Area <i>7th Floor</i> .....	49
Gambar 2.40 <i>Bubble Diagram</i> Area <i>1st Floor</i> .....	50
Gambar 2.41 <i>Bubble Diagram</i> Area <i>7th Floor</i> .....	50
Gambar 2.42 Layout Sirkulasi Hotel <i>1st Floor</i> .....	51



Gambar 2.43 Layout Sirkulasi Hotel <i>2nd Floor</i> .....	51
Gambar 2.44 Layout Sirkulasi Hotel <i>7th Floor</i> .....	52
Gambar 2.45 Sirkulasi Pengguna Ruang .....	52
Gambar 2.46 <i>Environment</i> Bangunan H <i>Boutique Hotel</i> .....	53
Gambar 2.47 Hirarki Ruang <i>1<sup>st</sup> Floor</i> .....	54
Gambar 2.48 Hirarki Ruang <i>7th Floor</i> .....	55
Gambar 2.49 Penghawaan Alami Tampak Depan .....	55
Gambar 2.50 Penghawaan Buatan Tampak Depan .....	56
Gambar 2.51 Penghawaan AC Central & AC Split .....	56
Gambar 2.52 Pencahayaan Alami Tampak Atas .....	57
Gambar 2.53 Axonometri Pencahayaan Alami Fasad .....	57
Gambar 2.54 Pencahayaan Buatan Tampak Depan .....	58
Gambar 2.55 Elemen Dekoratif <i>Lobby Hotel</i> .....	59
Gambar 2.56 Elemen Dekoratif <i>Lobby Hotel</i> .....	59
Gambar 2.57 Kriteria Desain .....	65
Gambar 3.1 Diagram Konsep Perancangan .....	67
Gambar 3.2 Diagram Konsep Taman Sari .....	68
Gambar 3.3 <i>Mindmap Background</i> Perancangan .....	69
Gambar 3.4 Sketsa Ide <i>Umbul Binangun</i> Taman Sari .....	71
Gambar 3.5 Sketsa Ide <i>Sumur Gumuling</i> Taman Sari .....	72
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i> .....	74
Gambar 4.2 Penerapan Tema Timbul Raharjo .....	75
Gambar 4.3 Penerapan Karya Seni .....	76
Gambar 4.4 Penerapan Teknik dan Material .....	77
Gambar 4.5 <i>Mindmap</i> Penerapan Konsep, Gaya dan Tema .....	77
Gambar 4.6 Tranformasi Bentuk <i>Gapura Panggung</i> .....	78
Gambar 4.7 Tranformasi Bentuk <i>Gapura Agung</i> .....	79
Gambar 4.8 Tranformasi Bentuk Kolom dan Relief Kalamakara .....	79
Gambar 4.9 Skema Warna .....	80
Gambar 4.10 Skema Material .....	81
Gambar 4.11 Diagram Matrix <i>1st Floor</i> .....	82
Gambar 4.12 Diagram Matrix <i>7th Floor</i> .....	83
Gambar 4.13 Bubble Diagram <i>1st Floor</i> .....	83
Gambar 4.14 Bubble Diagram <i>7th Floor</i> .....	84
Gambar 4.15 <i>Bubble Plan 1st Floor</i> .....	84
Gambar 4.16 <i>Bubble Plan 2nd Floor</i> .....	85
Gambar 4.17 <i>Bubble Plan 7th Floor</i> .....	85
Gambar 4.18 <i>Stacking Plan</i> .....	86
Gambar 4.19 <i>Zoning 1st Floor Alternatif 1 &amp; Alternatif 2</i> .....	87
Gambar 4.20 <i>Zoning 2nd Floor Alternatif 1 &amp; Alternatif 2</i> .....	87
Gambar 4.21 <i>Zoning 7th Floor Alternatif 1 &amp; Alternatif 2</i> .....	88
Gambar 4.22 Layout <i>1st Floor Alternatif 1</i> .....	89
Gambar 4.23 Layout <i>1st Floor Alternatif 2</i> .....	90
Gambar 4.24 Layout <i>2nd Floor Alternatif 1</i> .....	91
Gambar 4.25 Layout <i>2nd Floor Alternatif 2</i> .....	91
Gambar 4.26 Layout <i>7th Floor Alternatif 1</i> .....	92
Gambar 4.27 Layout <i>7th Floor Alternatif 2</i> .....	93
Gambar 4.28 Rencana Lantai <i>1st Floor</i> .....	94

Gambar 4.29 Rencana Lantai <i>Guest Room</i> .....	95
Gambar 4.30 Rencana Lantai <i>7th Floor</i> .....	95
Gambar 4.31 Rencana Dinding .....	96
Gambar 4.32 Rencana Plafon .....	97
Gambar 4.33 Alternatif <i>Furniture</i> .....	98
Gambar 4.34 Alternatif <i>Equipment</i> .....	99
Gambar 4.35 Perspektif Fasad <i>Entrance</i> .....	105
Gambar 4.36 Perspektif <i>Lobby</i> .....	106
Gambar 4.37 Perspektif <i>Receptionist Area</i> .....	106
Gambar 4.38 Perspektif <i>Lobby</i> .....	107
Gambar 4.39 Perspektif <i>Lounge</i> .....	107
Gambar 4.40 Perspektif <i>Lounge</i> .....	107
Gambar 4.41 Perspektif <i>Main Restaurant</i> .....	108
Gambar 4.42 Perspektif <i>Main Restaurant</i> .....	108
Gambar 4.43 Perspektif <i>Main Restaurant (Outdoor)</i> .....	109
Gambar 4.44 Perspektif <i>Junior Suite Room</i> .....	109
Gambar 4.45 Perspektif <i>Bathroom Junior Suite Room</i> .....	109
Gambar 4.46 Perspektif <i>Deluxe Twin Room</i> .....	110
Gambar 4.47 Perspektif <i>Sky Restaurant</i> .....	110
Gambar 4.48 Perspektif <i>Sky Lounge &amp; Bar</i> .....	110
Gambar 4.49 Perspektif <i>Sky Restaurant</i> .....	111
Gambar 4.50 Perspektif Taman Sari Salon & SPA .....	111
Gambar 4.51 Perspektif Taman Sari Salon & SPA .....	111
Gambar 4.52 Perspektif Taman Sari Salon & SPA .....	112
Gambar 4.53 Perspektif Butik Fashion .....	112
Gambar 4.54 Perspektif Butik Fashion .....	112
Gambar 4.55 Layout Lantai 1 .....	113
Gambar 4.56 Layout <i>Guest Room</i> .....	113
Gambar 4.57 Layout Lantai 7 .....	114
Gambar 4.58 Furniture Custom 1 .....	114
Gambar 4.59 Furniture Custom 2 .....	115
Gambar 4.60 Furniture Custom 3 .....	115
Gambar 4.61 Furniture Custom 4 .....	115
Gambar 4.62 Custom Elemen Dekoroatif.....	116

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Kebutuhan Ruang Harian .....	46
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang & Kriteria Desain .....	64
Tabel 2.3 Studi Tipologi <i>H-Boutique</i> Hotel Yogyakarta.....	66
Tabel 3.1 Identifikasi Masalah & Solusi Desain .....	70
Tabel 4.1 Jenis Lampu pada Perancangan .....	100
Tabel 4.2 Perhitungan Kebutuhan Titik Lampu .....	101
Tabel 4.3 Jenis AC pada Perancangan.....	102
Tabel 4.4 Perhitungan Kebutuhan AC.....	103
Tabel 4.5 Jenis M & E pada Perancangan .....	104
Tabel 4.6 Evaluasi Pemilihan Desain .....	105
Tabel 4.7 Kesimpulan Hasil Desain .....	116



PERANCANGAN INTERIOR H-BOUTIQUE  
HOTEL YOGYAKARTA

**Abstrak**

*H-Boutique* Hotel merupakan salah satu hotel dari Prabhu Manajemen yang berkantor pusat di Bali. Kemudian pemilik hotel, yaitu Juanita Halim membuat manajemen sendiri terpisah dari Prabhu Manajemen. Interior hotel butik ini sebelumnya mengusung lokalitas dari Kota Yogyakarta yang mungkin sudah terlihat terlalu umum atau monoton, maka dalam perancangan ulang interior hotel butik ini akan di desain lebih menonjolkan karakter sebuah bangunan cagar budaya peninggalan dari Kraton Yogyakarta dengan pendekatan karakter seni dari Tokoh Seniman Yogyakarta. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan karakter tersendiri pada interior hotel melalui atmosfer bangunan cagar budaya Taman Sari Yogyakarta ke dalam interior area *Lobby, Lounge, Main Restaurant & Outdoor, Salon & SPA, Butik Fashion, Sky Restaurant, Lounge & Bar, Junior Suite Room* dan *Deluxe Twin Room* pada *H-Boutique* Hotel Yogyakarta. Sehingga konsep yang bisa diterapkan adalah "*Boutique Hotel & Art Gallery*". Hotel yang menghadirkan atmosfer bangunan Taman Sari Yogyakarta dengan *Art-Gallery* berupa karakter seni yang indah dan unik dari tokoh seniman Yogyakarta yakni Timbul Raharjo akan menjadi pilihan tepat bagi para pengunjung hotel. Desain ini menggunakan metode perancangan dengan proses desain melalui pengumpulan data, pengembangan desain dengan skematik berupa alternatif-alternatif desain, elemen dekoratif hingga proses evaluasi desain yang terpilih untuk memberikan hasil desain yang maksimal. Perancangan *H-Boutique* Hotel Yogyakarta dengan konsep "*Boutique Hotel & Art Gallery*" ini bertujuan untuk menarik para pengunjung hotel dan wisatawan untuk menikmati suasana menginap dengan suasana bersejarah dari bangunan cagar budaya Taman Sari Yogyakarta dan pendekatan karakter seni dari Seniman Timbul Raharjo. Harapannya perancangan interior hotel ini bisa seperti tujuan dari dibangunnya Taman Sari itu sendiri, yaitu sebagai tempat beristirahat, tempat untuk menenangkan hati, keluar dari hiruk pikuk masalah dan sebagai tempat berekreasi dengan keluarga atau teman.

Kata kunci : Hotel Butik, Seniman, Taman Sari

## Abstract

*H-Boutique Hotel is one of the hotels from Prabhu Manajemen with its headquarter in Bali. Then the hotel owner, Juanita Halim, made her own management separated from Prabhu Manajemen. The interior of this boutique hotel previously carried the locality of the city of Yogyakarta which may have looked too general or monotonous, so in the redesign of the interior of this boutique hotel, it will be designed to highlight the character of a heritage building from the Yogyakarta Palace with an artistic approach from the Yogyakarta Artist. This design aims to give its own character to the interior of the hotel through the atmosphere of the cultural heritage building of Taman Sari Yogyakarta into the interior area of the Lobby, Lounge, Main Restaurant & Outdoor, Salon & SPA, Fashion Boutique, Sky Restaurant, Sky Lounge & Bar, Junior Suite Room and Deluxe Twin Room at H-Boutique Hotel Yogyakarta. So the concept that can be applied is "Boutique Hotel & Art Gallery". A hotel that presenting the atmosphere of the Taman Sari Yogyakarta building with an Art-Gallery of beautiful and unique artistic characters from the Yogyakarta artist Timbul Raharjo, will be the right choice for hotel visitors. This design used a design method with gathering data through the design process, design development with a schematic in the form of design alternatives, decorative elements to the selected design through the evaluation process to provided maximum design results. The design of H-Boutique Hotel Yogyakarta with the concept of "Boutique Hotel & Art Gallery" aims to attract hotel visitors and tourists to enjoy the atmosphere of staying within the historic atmosphere of the cultural heritage building of Taman Sari Yogyakarta and the artistic approach of the Artist Timbul Raharjo. It is expected that the interior design of this hotel can be like the purposes of the Taman Sari had been built, that is as a place to rest, a place to calm the soul, get out of the hustle and bustle of problems and as a place for recreation with family or friends.*

*Keywords : Boutique Hotel, Artist, Taman Sari*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Kota Yogyakarta biasa disebut Kota Jogja adalah kota istimewa yang selalu memancarkan pesonanya dengan beragam destinasi wisata yang dikunjungi oleh masyarakat Indonesia. Daya tarik wisata di Jogja terdiri dari wisata alam, kuliner makanan khas/jajanan, pendidikan, bangunan cagar budaya, dan sejarah. Untuk bisa mengunjungi beberapa destinasi wisata, pengunjung membutuhkan waktu lebih dari satu hari, sehingga pengunjung harus bermalam di Jogja agar bisa melanjutkan wisata di hari selanjutnya. Oleh karena itu, dibutuhkan fasilitas yang dapat menarik pengunjung yaitu sebuah penginapan atau biasa disebut sebagai hotel. Banyak berbagai jenis hotel yang ada di wilayah Indonesia, tetapi dalam perancangan ini, *project interior* yang diambil adalah jenis *boutique hotel*.

Potensi wisata di Kota Jogja semakin tinggi, mulai dari wisata dengan obyek alam, wisata dengan obyek peninggalan bersejarah, dan wisata dengan obyek buatan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan dari tahun ke tahun. Mulai dari tahun 2017 obyek wisata alam mencapai 12,00 unit, masuk pada tahun 2018 potensi wisata mengalami peningkatan hingga 17,00 unit, lalu meningkat kembali pada tahun 2019 mencapai 32,00 unit, dan pada tahun 2020 - 2021 mengalami peningkatan 32,00 unit. Untuk obyek wisata buatan mulai dari tahun 2017 adalah 13,00 unit hingga tahun 2018 mencapai 15,00 unit, dan pada tahun 2019 - 2021 mengalami peningkatan mencapai 42,00 unit. Kemudian obyek wisata sejarah mulai tahun 2017 - 2021 berada di 17,00 unit karena mungkin belum ditemukan kembali bangunan bersejarah di Kota Jogja.

Data dari tahun 2020 - 2021 memiliki sifat sangat sementara yang mungkin bisa berubah sewaktu - waktu. Data - data tersebut mengalami peningkatan, yang membuktikan bahwa minat wisata masyarakat semakin tinggi dengan perkembangan obyek wisata yang ada. Menurut Lawson dalam bukunya, "Hotel merupakan sarana tempat tinggal yang bisa dimanfaatkan oleh para wisatawan dengan beberapa fasilitas dan pelayanan seperti jasa penyedia kuliner, jasa kamar, dan jasa akomodasi lainnya dengan syarat pembayaran." (Lawson, 1976:27 ). Hotel

juga sebagai sarana untuk memberikan pengalaman wisata dan pendidikan bagi wisatawan sebagai masyarakat, dengan mengenalkan unsur budaya lokal setempat. Sehingga, para pengunjung akan merasa membutuhkan sebuah pembuktian sosial yang membuat hotel menjadi sangat berpengaruh terhadap pengalaman liburan para wisatawan.

Hotel bisa memberikan ekspresi terhadap Kota Jogja ditengah pusat bangunan - bangunan *heritage* dan destinasi wisata yang sangat erat, apalagi jika dikaitkan dengan “*For everyone who has lived in Jogja, every corner of the city of Jogja is romantic*”, atau bisa diartikan dengan bagi sestiap orang yang pernah tinggal di Jogja, setiap sudut kota Jogja itu romantis. Sehingga para wisatawan mengalami pengalaman berlibur dengan beraneka macam *feel*. Kebanyakan *boutique hotel* yang menjamur di kota – kota besar dalam segi desain masih berkesan monoton. *Boutique hotel* umumnya digunakan untuk menggambarkan hotel dengan desain yang unik, bergaya, modis dan biasanya berukuran kecil. Dengan tema yang mengedepankan suatu gaya dan keunikan serta dipengaruhi dengan bentuk yang mengacu pada karakter desain yang ditonjolkan. Perancangan *boutique hotel* bertujuan sebagai fasilitas untuk menarik para wisatawan baik masyarakat lokal maupun mancanegara. Desain hotel seharusnya menggambarkan lokalitas budaya sekitar dan mengeksplorasi sejarah maupun bangunan cagar budaya yang mungkin bisa saja hilang jika tidak dilestarikan itu sebagai salah satu ciri khas hotel tersebut.

Hotel yang dipilih dalam perancangan interior ini adalah H-*Boutique Hotel* Yogyakarta. Kota Yogyakarta sendiri adalah salah satu daerah yang sangat terkenal akan kebudayaan, sejarah, bangunan cagar budaya dari Kraton Yogyakarta yang sampai saat ini ada yang masih bisa dilestarikan. H-*Boutique Hotel* merupakan salah satu hotel dari Prabhu Manajemen yang berkantor pusat di Bali yang kemudian pemilik hotel yaitu Juanita Halim membuat manajemen sendiri terpisah dari Prabhu Manajemen. Hotel ini merupakan hotel berbintang tiga yang terletak di JL. Prof.Yohanes, Sagan, Nomor 1 Yogyakarta. H hotel memiliki 90 kamar yang terdiri dari 75 *room duluxe* dan 10 *room duluxe executive* serta 5 *room junior suite*. Jadi, hotel ini diharapkan bisa mengimplementasikan konsep “*Boutique Hotel & Art Gallery*” dengan sentuhan gaya dari atmosfer lokal yang bisa memberikan

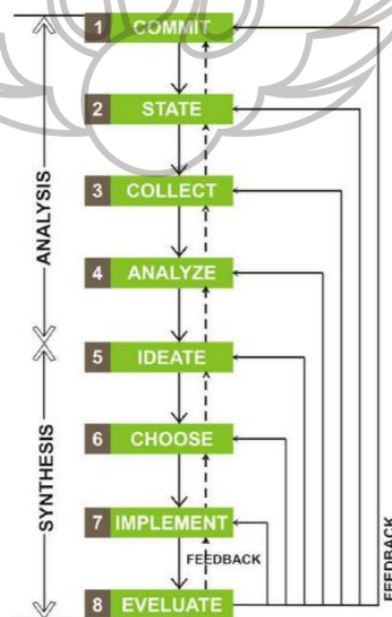
suasana menginap dan berlibur yang menarik dengan kemudahan yang diberikan untuk para wisatawan, sehingga pengunjung hotel bisa merasakan pengalaman menginap.

Hotel yang menghadirkan atmosfer bangunan Taman Sari Yogyakarta dengan *Art-Gallery* pendekatan karakter seni dari tokoh seniman Yogyakarta yaitu Timbul Raharjo akan menjadi pilihan bagi para pengunjung hotel atau wisatawan, sehingga pengunjung hotel bisa merasakan pengalaman menginap. Jadi, perancangan kembali interior H-*Boutique* Hotel Yogyakarta dengan *Boutique & Art-Gallery* dan pengaplikasian karakter seni dari Seniman Timbul Raharjo akan menjadi studi yang diangkat pada tugas akhir ini.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Metode perancangan yang diterapkan dalam interior H *Boutique* Hotel ini menurut diagram proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer (2014 : 178) melalui dua tahapan. Tahapan pertama yaitu analisis (*programming*), lalu tahap kedua yaitu sintesis (*designing*). Kedua tahapan ini akan diuraikan menjadi delapan langkah secara berurutan yaitu: *Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement, dan Evaluate*.



**Gambar 1.1. Diagram Proses Desain**

(Sumber : Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, 2014 : 178)



## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Menurut Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer (2014 : 178) metode dalam pengumpulan data terbagi menjadi dua, yaitu proses menganalisis atau biasa disebut *programming* dan tahap kedua yaitu proses sintesis atau *designing*. Dalam proses perancangan interior H-Boutique Hotel Yogyakarta, tahap awal adalah menerima masalah yang bisa dilakukan dengan membuat *checklist*, *priority list* dan *time schedule* untuk mencapai tujuan mencari solusi masalah desain tersebut.

Tahap pertama yang dilakukan adalah **Commit** (*Accept the Problem*) yaitu tahap menerima masalah yakni menerima masalah desain yang ada pada *project* perancangan seperti desain existing yang terlihat monoton dan kurang menarik. Kemudian tahap **State** (*Define the Problem*) yaitu mengidentifikasi masalah yang sudah ditemukan pada tahap awal tadi dengan memastikan dengan persyaratan, keterbatasan dan kendala yang ada. Tahap ketiga adalah **Collect** (*Gather the Facts*) adalah tahap pengumpulan data, untuk mendapatkan informasi dan data – data proyek yang berupa *shop drawing*, *as built drawing*, serta *sample 3D modeling* fasad perencanaan hotel bisa dilakukan dengan melakukan survei pada lokasi dan dari pihak kontraktor perancang sebelumnya. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, dokumentasi, wawancara, dan studi literatur. Tahap selanjutnya adalah tahap **Analyze** yaitu menganalisis data yang sudah terkumpul.

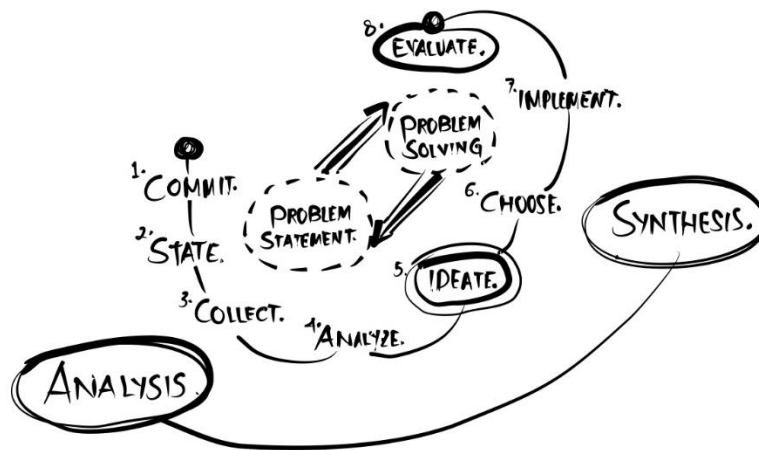
Dalam perancangan ini, penulis mengumpulkan data dari beberapa sumber data dengan tujuan meningkatkan pemahaman tentang objek dan konsep yang akan dirancang. Penulis melakukan observasi pada lokasi dan fasad H-Boutique Hotel Yogyakarta dan Taman Sari Yogyakarta serta wawancara kepada Seniman Timbul Raharjo. Untuk kevalidan data yang sudah di dapat bisa melengkapi kembali dengan mencari referensi dari proyek yang serupa melalui laman internet dan studi literatur. Analisis data dilakukan dengan membuat *diagram matrix*, *bubble diagram*, alternatif zoning, dan alternatif layout yang paling efisien.

### **b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain**

Tahap *Ideate* merupakan tahap ideasi dengan membuat program ide-ide kreatif yang bertujuan untuk menyelesaikan perancangan dengan cara pengembangan konsep perancangan, membuat konsep desain, membuat alternatif desain, membuat *moodboard*, *color scheme*, *material scheme*, *mindmap* atau *brainstorming* ide secara detail, kemudian mengembangkan desain dari alternatif dan skematik desain yang telah terpilih sesuai dengan konsep dan tema yang dihadirkan. Pengembangan desain dengan penyusunan solusi, proses penyusunan solusi bisa menggunakan sketsa dari *brainstorming* yang dilengkapi alternatif-alternatif perspektif ruang.

### **c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

Tahap *Choose* (*Select the Best Option*) merupakan tahap memilih desain yang paling terbaik dengan tetap memperhatikan masalah, kebutuhan, konsep hingga pada solusi desain. Tahap berikutnya adalah *Implement* yaitu tahap mengkomunikasikan solusi ide melalui gambar rendering perspektif, rencana gambar kerja dan keperluan presentasi lainnya kepada klien. Tahap terakhir adalah *Evaluate* adalah proses *review* desain akhir yang telah dibuat adalah dengan mengevaluasi alternatif desain untuk mendapatkan pilihan desain terbaik yang sesuai dengan kriteria keinginan klien. Sehingga perancang akan mendapatkan evaluasi pada setiap tahap perancangannya. Pada tahap ini digunakan sebagai obyek pembandingan kesesuaian perancangan dengan pengerjaan proyek yang dijalankan di lapangan. Tujuan utamanya yaitu menghasilkan desain terbaik dan solusi terbaik dari permasalahan desain yang ada serta memenuhi kebutuhan dan kenyamanan bagi pengguna ruang atau tamu H-Boutique Hotel Yogyakarta.



**Gambar 1.2 Mindmap Metode Perancangan**

(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

