

# PERANCANGAN INTERIOR H-*BOUTIQUE* HOTEL YOGYAKARTA DENGAN KONSEP KARAKTER SENI DARI TOKOH SENIMAN DAN ATMOSFER TAMAN SARI DI YOGYAKARTA

**Amalia Puspasari**

NIM 1812171023

Program Studi Desain Interior ISI 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*

## **1. PENDAHULUAN**

Kota Yogyakarta biasa disebut Kota Jogja adalah kota istimewa yang selalu memancarkan pesonanya dengan beragam destinasi wisata yang dikunjungi oleh masyarakat Indonesia terutama masyarakat Yogyakarta. Daya tarik wisata di Jogja terdiri dari wisata alam, kuliner makanan khas/jajanan, pendidikan, bangunan cagar budaya, dan sejarah. 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. Sehingga untuk bisa mengunjungi beberapa destinasi wisata, pengunjung membutuhkan waktu lebih dari satu hari. Oleh karena itu, pengunjung harus bermalam di Jogja agar bisa melanjutkan wisata di hari selanjutnya dan 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*.

Kebanyakan *boutique hotel* yang menjamur di kota – kota besar dalam segi desain masih berkesan monoton, terlihat terlalu umum, dan kurang berkarakter. *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 kebudayaannya, 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, memiliki 90 kamar yang terdiri dari 75 *room deluxe* dan 10 *room deluxe executive* serta 5 *room junior suite*.

Jadi, perancangan hotel ini diharapkan bisa mengimplementasikan konsep "*Boutique Hotel & Art Gallery*" dengan sentuhan gaya dari atmosfer Taman Sari 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 sebagai bangunan cagar budaya yang sampai saat ini masih dilestarikan dengan *Art-Gallery* pendekatan karakter seni dari tokoh seniman Yogyakarta yaitu Timbul Raharjo akan menjadi pilihan bagi para pengunjung hotel atau wisatawan. Karena dengan hotel yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap pengalaman berlibur, sehingga masalah yang dapat diidentifikasi dalam perancangan interior H-Boutique Hotel Yogyakarta ini adalah:

1. Bagaimana merancang interior *Boutique Hotel & Art Gallery* yang memberikan atmosfer Taman Sari dengan karakter seni dari Seniman Timbul Raharjo pada interior H-Boutique Hotel Yogyakarta?

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dengan konsep "*Boutique Hotel & Art Gallery*" pada *project* perancangan interior H-Boutique Hotel Yogyakarta yang merupakan sebuah penginapan yang memberikan pengalaman menginap berkesan. Kata hotel berasal dari kata *Hospitium* dalam bahasa latin yang berarti ruang tamu. Lalu berubah menjadi Hostel atau rumah besar yang disewakan kepada masyarakat. Seiring dengan perkembangan, untuk memudahkan penyampaian maka huruf "S" sehingga kemudian kata hostel berubah menjadi Hotel seperti apa yang kita kenal sekarang (Toha & Miyanto, 2015).

Pengertian hotel menurut Lawson (1976:27) 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." Sedangkan menurut Surat Keputusan Menteri Perhubungan RI No., PM 10/PW-301/Phb. 77, tanggal 12 Desember 1977, hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan penginapan, berikut makan dan minum.

Pengertian *boutique hotel* menurut *Cambridge Dictionary* (2020), *boutique hotel* diartikan sebagai "*a small, stylish, and fashionable hotel that is not part of a chain group of hotels belonging to one company.*" Dalam Bahasa Indonesia, pengertian *boutique hotel* bisa diartikan sebagai hotel kecil, bergaya, dan modis yang tidak merupakan bagian dari suatu jaringan hotel. Pengertian *boutique hotel* menurut Lucienne Anhar (2001) dalam artikel *The Definiton of Boutique Hotels* adalah:

### a. Kecil

Memiliki kurang dari 100 kamar dan maksimal 150 kamar dengan tujuan pelayanan hotel antara staff dan tamu hotel menjadi lebih berkualitas.

## b. Bergaya

*Stylish, unique, warmth, intimacy, dan distinction* merupakan kunci utama dalam mendesain arsitektur maupun interior *boutique hotel*. Dengan penerapan konsep atau tema yang kuat dan berbeda dari hotel lain pada umumnya, akan membuat *boutique hotel* memiliki karakter dan identitas sendiri.

## c. Modis

*Fashionable, instagramable, art, color, dan lighting*, setelah beberapa poin tersebut hal yang sangat penting pada *boutique hotel* adalah sistem pelayanan terhadap para tamu hotel yang bersifat *friendly*.

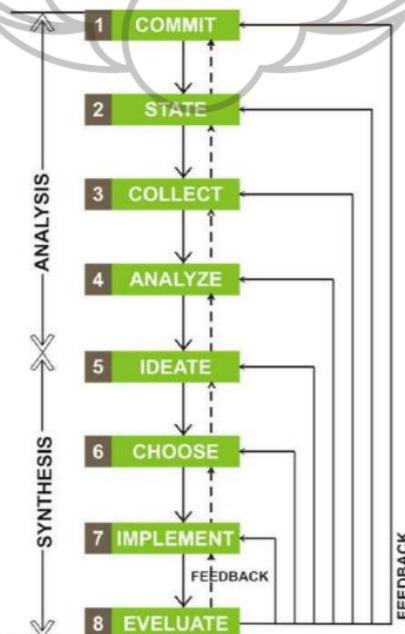
## d. Low Profil

*Boutique hotel* bukan bagian dari sebuah komunitas atau jaringan hotel dari sebuah perusahaan, sehingga para tanu hotel yang akan mencari keberadaan *boutique hotel*.

*Art Gallery* dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus (*Dictionary of Architecture and Construction, 2005*).

Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary, A.S Hornby*, edisi kelima, *Great Britain: Oxford University Press, (1995)* : “*Gallery: A room or building for showing works of art*” yang berarti galeri merupakan sebuah ruangan untuk menampilkan karya seni. Galeri memiliki sifat komersil karena karya seni atau barang-barang koleksinya bisa dilelang dan diperjual-belikan. Sedangkan untuk museum memiliki sifat sosial dan merupakan suatu bangunan yang berfungsi untuk menyimpan barang koleksi atau obyek barang langka yang memiliki jangka waktu yang sudah sangat lama.

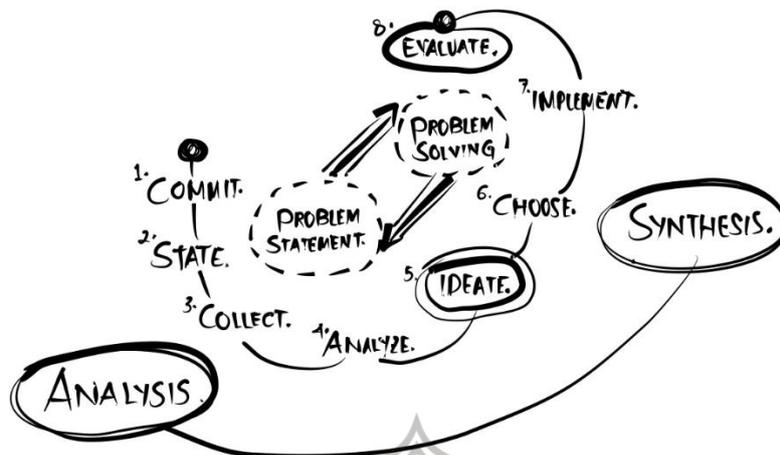
## 3. METODE DESAIN



Gambar 1. Diagram Metode Desain

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

Metode perancangan yang akan 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 2. Mindmap Metode Perancangan  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

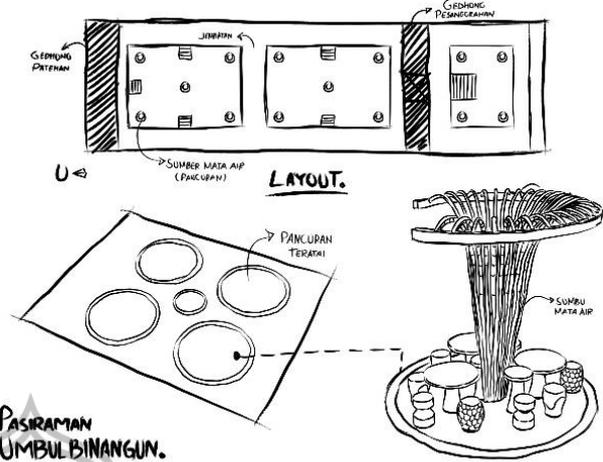
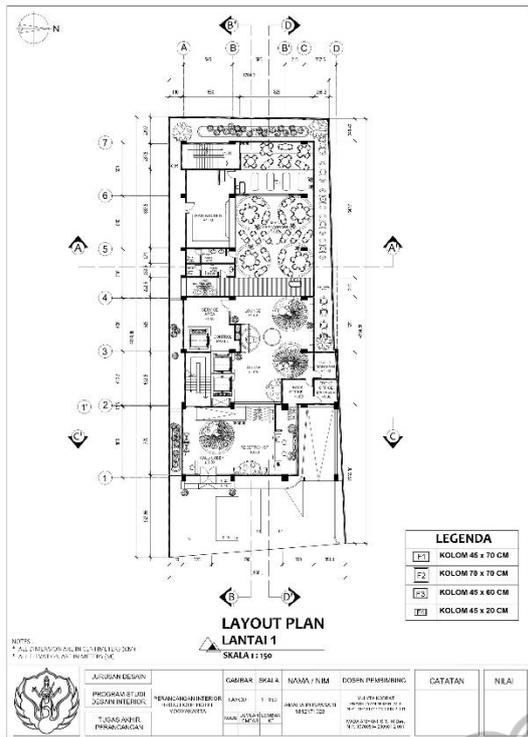
#### a. Metode Analisis (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

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 terkumpul 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

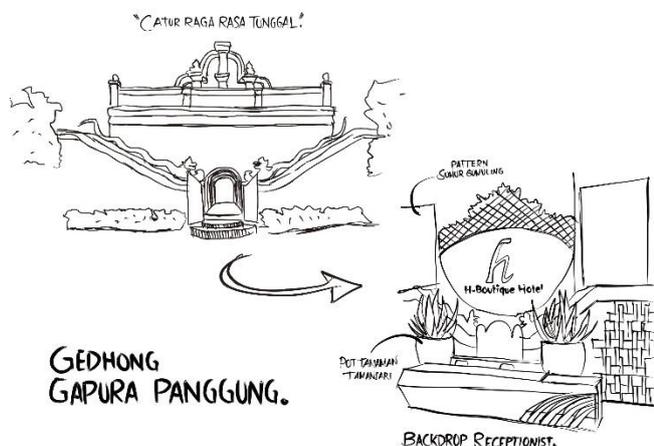
Tahap *Ideate* merupakan tahap ideasi dengan membuat program ide-ide kreatif yang bertujuan untuk menyelesaikan perancangan dengan cara pengembangan konsep perancangan, membuat konsep desain, membuat alternatif desain, membuat *moodboard, color scheme, material scheme, mindmap* atau *brainstorming* ide 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.





Gambar 4. Penerapan Ide Konsep ke dalam Layout Lantai 1  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

Ide perancangan dari interior hotel pada area lantai 1 diambil dari tema *Pasiraman Umbul Binangun* yang menerapkan existing layout penataan ketiga kolamnya yang sistematis sesuai ukuran yang ada kemudian diterapkan ke dalam layout hotel dengan skala 1 : 5. Penerapan layout kolam dimulai dari utara yang akan diterapkan ke dalam layout penataan *Main Restaurant*, kemudian bagian kolam yang berada di tengah sebagai layout penataan area *Lounge*, dan kolam paling ujung akan diterapkan ke dalam layout penataan area *Lobby* hotel. *Backdrop* pada area *receptionist* juga bertema *Gapura Panggung* dengan kombinasi material logam dari karakter seniman.



Gambar 5. Hasil Akhir Desain *Lobby* dan Ide Konsep  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

Pada area lantai 1 ini, material yang diaplikasikan akan banyak diambil dari bentuk dan warna unsur-unsur air yang dikombinasikan dengan karakter seni Timbul Raharjo. Elemen air juga diaplikasikan dalam bentuk *lighting* yang terkesan seperti tetesan air dari kolam pada area *Lobby, Lounge* hingga *Main Restaurant* yang dipadukan dengan plafon bermaterial *water ripple sheet*. Karya seni Timbul Raharjo yaitu *Ballerina Woman* juga diaplikasikan dalam desain *lighting* bertujuan sebagai elemen dekoratif yang kedepannya akan menjadi karakter khas pada hotel ini. Tema *Pasiraman Umbul Binangun* juga akan diterapkan pada area *Salon & SPA*, dimana kegiatan *Salon & SPA* berhubungan dengan pemandian, kecantikan, dan perawatan yang identik memiliki fungsi sama seperti fungsi asli dari *Pasiraman Umbul Binangun* pada waktu itu.



Gambar 6. Hasil Akhir Desain *Gapura Lounge* dan Ide Konsep  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)



Gambar 7. Hasil Akhir Desain *Lift* dan Ide Konsep  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

Relief Kalamakara merupakan ornamen figuratif yang memiliki fungsi spiritual yaitu sebagai “tolak bala” atau sebagai pengusir roh-roh jahat atau biasa juga diartikan sebagai penolak kesialan. Pada penerapan dalam perancangan hotel, relief ini diaplikasikan ke atas pintu masuk lift-lift, tujuannya adalah karena lift yang saat ini sebagai media transportasi vertikal mekanik (elevator) dan penempatan lift yang berada di area publik sehingga akan banyak pengguna yang memakai fasilitas lift tersebut. Maka pengaplikasian relief ini pada pintu lift sangat tepat dibandingkan dengan pengaplikasian pada semua pintu masuk yang ada, yang kemungkinan malah bisa menyalahartikan maknanya.

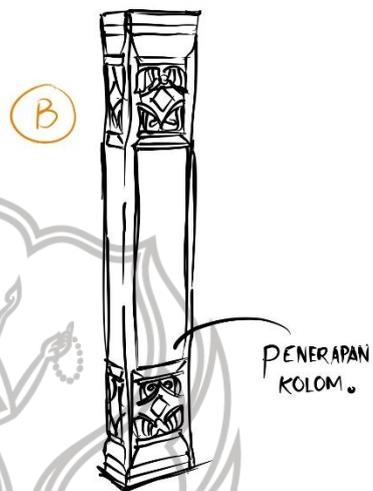


**Gambar 8. Hasil Akhir Desain Lobby dan Ide Konsep**  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

Selain teknik pembuatan dan material karya seni dari Timbul Raharjo, konsep ide juga dihadirkan melalui karya-karya seni berupa bentuk karya patung 1:1 seperti karya *Ballerina Women* yang bisa diaplikasikan dalam desain *hanging lamp*. Karya seni *Women Roots* juga menjadi inspirasi dalam mendesain dinding *ramp* yang miring, di desain dengan siluet berwarna putih dan *background* dinding berkarakter uliran atau seperti pilinan bermaterial aluminium. Adapun karya seni lain berupa karya lukis, *sculpture* dan seni keramik juga *terdisplay* pada dinding dan *console table*.



**Gambar 9. Hasil Akhir Desain Lounge**  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)



**Gambar 10. Hasil Akhir Desain Main Restaurant dan Ide Konsep**  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

Pada kolom perancangan ini, desain diadaptasi dari bagian relief *Gapura Agung* yang mana relief tersebut diberi warna putih dengan *background* kolom panel berwarna coklat kayu. Sehingga antara desain kolom dengan dinding akan menimbulkan *ambience* yang hangat.



**Gambar 11. Hasil Akhir Desain Sky Restaurant dan Pulo Kenanga Lounge & Bar**  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

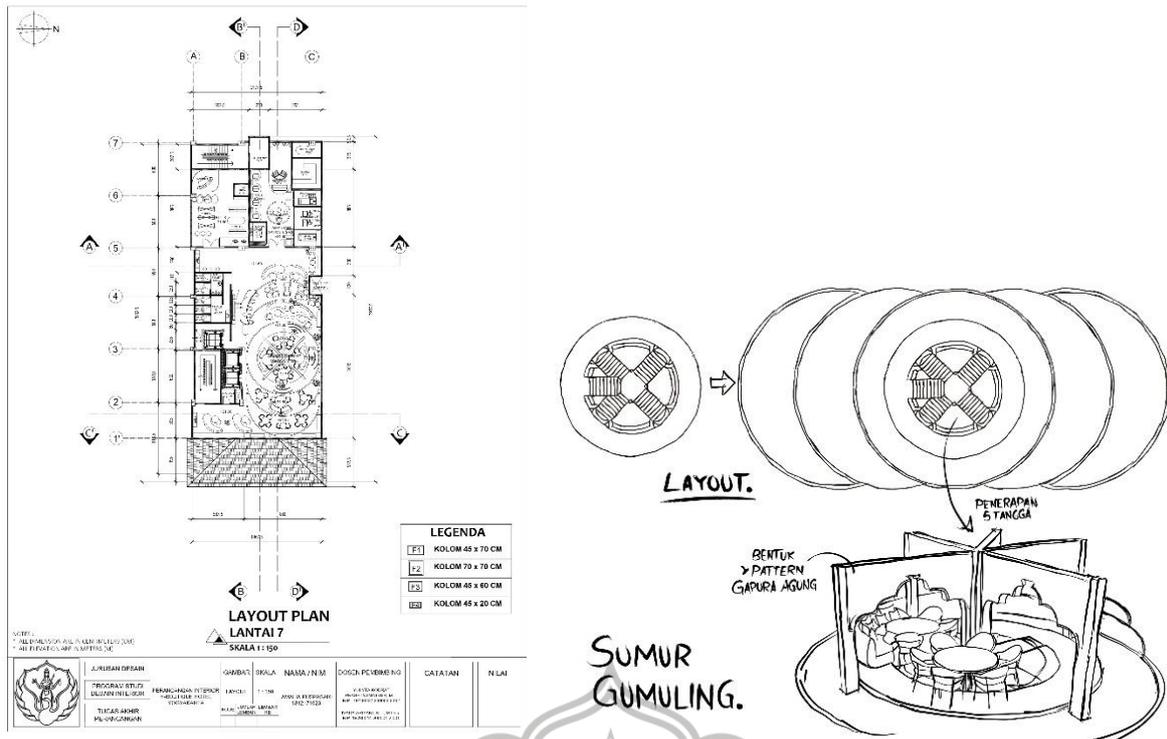


**Gambar 12. Hasil Akhir Desain Taman Sari Salon & SPA**  
 (Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

Dalam rencana plafon lantai 1 hingga plafon lantai 7, tidak lupa untuk mengembangkan desain dari karakter seni Timbul Raharjo melalui material dan teknik pembuatan dengan selalu memperhatikan tema dan elemen dari Taman Sari yang diterapkan pada setiap area.



**Gambar 13. Konsep Rencana Plafon**  
 (Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)



**Gambar 14. Penerapan Ide Konsep ke dalam Layout Lantai 7**  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

Pada area lantai 7, ide perancangan pada interior ini diadaptasi dari tema *Sumur Gumuling* dengan existing layoutnya berbentuk seperti cincin ini diterapkan sebagai dasar penataan furniture dan pola lantai pada area *sky restaurant lounge & bar*. Layout dengan diameter lingkaran dalam 4 meter dan lingkaran luar berdiameter sekitar 6 meter dengan lima tangga di tengah titik sudutnya, lima tangga tersebut direpresentasikan dengan tembok partisi yang diadaptasi dari bentuk bangunan *Gapura Agung* yang dipenuhi relief sulur-suluran di dalamnya. Adapun penerapan dari layout *Sumur Gumuling* juga diaplikasikan dalam merencanakan plafon, dengan bentuk lingkaran yang terlihat seperti cincin akan sama seperti bangunan *Sumur Gumuling* jika dilihat dari atas. Terdapat pula tralis jendela yang terinspirasi dari bentuk dasar *Sumur Gumuling* yang kemudian akan membentuk sebuah pola bentuk baru.



**Gambar 15. Hasil Akhir Desain Sky Restaurant dan Pulo Kenanga Lounge & Bar**  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

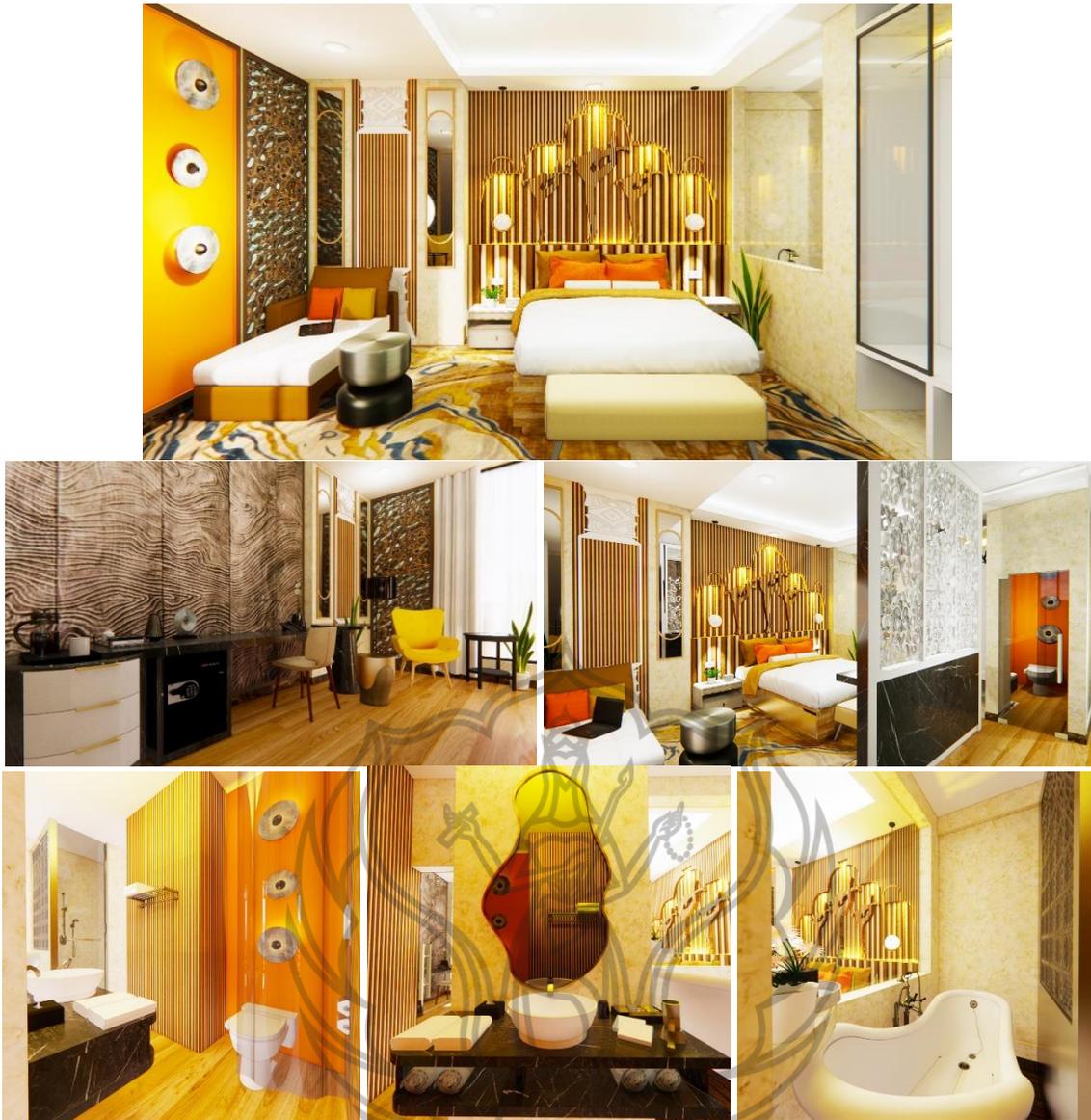
Pada desain *sky restaurant*, menghadirkan *restaurant* khas makanan Kraton Yogyakarta yaitu *Bale Raos Restaurant* yang menyajikan hidangan khusus dari kegemaran Raja – raja zaman dulu yaitu makanan kegemaran Sri Sultan HB VIII hingga Sri Sultan HB X. Awal mula berdirinya *restaurant* ini dimulai dari GKR Emas yang merupakan istri Sri Sultan HB X yang bertujuan untuk melestarikan kebudayaan kuliner Kraton Yogyakarta. Sedangkan pada *Main Restaurant* lantai 1 menghadirkan *Amboja Krama Restaurant* dengan menu kuliner tradisional dan *modern*. *Sky Restaurant* ini juga tergabung dengan *Pulo Kenanga Lounge & Bar* yang terletak pada area pola layout *Sumur Gumuling* pada lantai 7. Desain butik *fashion* juga masih tidak jauh dengan tema taman dari *Pulo Kenanga* yang berada di daerah atas Taman Sari.



**Gambar 16. Hasil Akhir Desain Sky Restaurant dan Pulo Kenanga Lounge & Bar**  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)



**Gambar 17. Hasil Akhir Desain Butik Fashion**  
(Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)



**Gambar 18. Hasil Akhir Desain *Guest Room (Junior Suite Room)***  
 (Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)



**Gambar 19. Hasil Akhir Desain *Guest Room (Deluxe Twin Room)***  
 (Sumber : Dokumen Amalia Puspasari, 2022)

Dalam mendesain kamar tidur tamu, unsur yang membedakan tipe kamar satu dengan yang lainnya adalah pada bagian *backdrop*nya dan penataan furniturnya. Semakin luas tipe kamar yang dipesan, maka akan semakin banyak elemen interior yang akan disuguhkan. Pada bagian *backdrop* dihiasi dengan berbagai macam *pattern* yang diambil dari bentuk karya seni Timbul Raharjo dan elemen estetis bangunan Taman Sari. Konsep *lighting* kamar hotel ini adalah temaram dengan nuansa hangat dengan pemilihan warna natural dan hangat, diharapkan para tamu hotel bisa menikmati pengalaman beristirahat hotel ini.

## 5. KESIMPULAN

Pada perancangan H-Boutique Hotel Yogyakarta dapat dilihat hasil implementasi dari konsep interior “Boutique Hotel & Art Gallery” dengan *sense of place* atmosfer bangunan cagar budaya Taman Sari Yogyakarta dan Art Gallery pendekatan karakter seni Timbul Raharjo yang diterapkan. Untuk area *lobby* mengusung tema *Gapura Panggung* yang diaplikasikan dalam *backdrop* area *receptionist*. Kemudian area *lobby*, *lounge*, dan *main restaurant* menerapkan tema *Pasiraman Umbul Binangun* dengan ketiga kolam pemandian dan titik air mancur di dalamnya sebagai layout dasar penataan furnitur dan pola lantai. Relief kalamakara diaplikasikan pada pintu lift sebagai fungsi spiritual tolak bala yang bermaterial alumunium *finishing gold*. Elemen dekoratif seperti gapura, partisi, dan elemen estetis pada dinding diambil dari bentuk bangunan *Gapura Agung*, serta relief pada *Gapura Agung* juga dapat diterapkan pada desain kolom dan area lainnya. Kemudian untuk interior pada lantai 7, berupa *Sky Restaurant*, *Pulo Kenanga Lounge & Bar*, butik *fashion*, dan Taman Sari Salon & SPA diambil dari tema *Sumur Gumuling* dan *Pulo Kenanga*. Desain interior area Taman Sari Salon & SPA mengusung tema *Pasiraman Umbul Binangun* dimana desain lebih memperkuat pada unsur air dan pemandiannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, Lucienne. (2001). *The Definition of Boutique Hotels in Recent Year*.  
*Unpublished Article*.
- Cambridge Dictionary. (2020). *Boutique Hotel*.
- Dictionary of Architecture and Construction*, (2005).
- Kilmer, W. O., & Kilmer, R. (1992). *Designing Interiors*. California:  
*Elsevier North Holland, Inc*.
- Lawson, Fred. (1976). *Hotels, Motels, Condominius: Design, Planning, Maintenance*.  
*London: The Architectural Press*.
- Oxford Advanced Learner’s Dictionary*, A.S Hornby. (1995). *Great Britain*:  
*Oxford University Press*. Volume 5.
- Surat Keputusan Menteri Perhubungan tentang pengertian hotel, No. PM 10 / PW  
–301 / Phb 77 tanggal 12 Desember 1977.
- Toha, M., & Miyanto. (2015). Analisis Dan Perancangan Sistem Reservasi Hotel  
D ’ Griya Serang. KLIK : Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer, 2 (2), 58–61.