

**PERANCANGAN INTERIOR HOTEL ARTOTEL YOGYAKARTA  
DENGAN MENERAPKAN KONSEP  
*‘STAYCATION INTO ART’***



**PERANCANGAN**

Oleh :

**Adani Widya Kusuma**

**NIM 1812125023**

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

**2022**

**PERANCANGAN INTERIOR HOTEL ARTOTEL YOGYAKARTA  
DENGAN MENERAPKAN KONSEP  
“STAYCATION INTO ART”**

**ABSTRAK**

Artotel Yogyakarta merupakan Hotel Butik dengan mengangkat konsep cerita rakyat yang dibawa secara modern. Artotel Yogyakarta menggabungkan seni kedalam ruangan yang ditampilkan dari penggunaan mural seniman lokal beraliran kontemporer. Hotel ini juga dikenal karena memiliki ikon unik yaitu perosotan emas. Tantangan pada perancangan ini adalah menciptakan sebuah konsep baru yang mampu memberikan pengalaman lebih terhadap seni agar dapat bersaing dengan jasa penginapan lain. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan cara membaca kajian pustaka berkaitan dengan proyek perancangan dan mengolah data lapangan serta dikembangkan menjadi ide desain. Proses pengembangan ide berupa *brainstorming*, *mind mapping*, analisis SWOT, *moodboard*, dan *prototype* dalam bentuk 3D. Tahap evaluasi dilakukan untuk mendapat *feedback* agar desain yang dihasilkan sesuai dengan kriteria. Hasil ide desain yang ditawarkan oleh penulis adalah mengusung konsep ‘*staycation into arts*’ dengan menggunakan gaya kontemporer modern. Konsep ini ingin menawarkan pengalaman masuk, merasakan dan menjadi bagian dari sebuah seni. Pengalaman tersebut dihadirkan kedalam sebuah interior dengan mengangkat proses kreatif seniman rupa dalam berkarya serta berkolaborasi bersama salah satu seniman rupa kontemporer Yogyakarta, yaitu Indieguerillas. Konsep ini akan mengajak pengunjung untuk berinteraksi dengan karya seni dengan menggunakan 3 (tiga) indra manusia yaitu, indra pengelihatatan, pendengaran dan perabaan. Dengan konsep ini diharapkan hotel dan seniman perupa di Yogyakarta mampu berkolaborasi dengan baik sekaligus dapat menimbulkan apresiasi bagi pengunjung hotel mengenai sebuah seni. Hasil perancangan ini mampu membuktikan bahwa karya seni bukan hanya sekedar pajangan saja, tetapi sebuah karya seni dapat lebih dekat dengan masyarakat awam dan mampu diimplementasikan kedalam sebuah interior desain yang ‘nyeni’.

**Kata kunci** : Artotel Yogyakarta, Seni Rupa Kontemporer, Proses kreatif, Nyeni.

## **ABSTRACT**

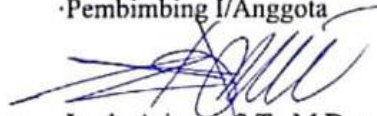
*Artotel Yogyakarta is a Boutique Hotel with the concept of folklore brought in a modern way. Artotel Yogyakarta combines art into a room displayed from the use of murals of contemporary local artists. The hotel is also known for having a unique icon that is the golden slide. The challenge of this design is to create a new concept that is able to provide more experience to the art in order to compete with other lodging services. The method used in this research is by reading library studies related to design projects and processing field data and developed into design ideas. The process of developing ideas in the form of brainstorming, mind mapping, SWOT analysis, moodboard, and prototype in 3D form. The evaluation stage is carried out to get feedback so that the resulting design is in accordance with the criteria. The result of the design ideas offered by the author is to carry the concept of 'staycation into arts' using a modern contemporary style. This concept wants to offer the experience of entering, feeling and being part of an art. The experience is presented into an interior by lifting the creative process of fine artists in working and collaborating with one of Yogyakarta's contemporary artists, namely Indieguerillas. This concept will invite visitors to interact with artwork by using 3 (three) human senses, there are, the senses of vision, hearing and touch. With this concept, it is hoped that hotels and artists in Yogyakarta can collaborate well while also being able to cause appreciation for hotel visitors about an art. The results of this design are able to prove that the artwork is not just a display, but a work of art can be closer to the general public and can be implemented into an interior design that is 'nyeni'.*

**Keywords :** Artotel Yogyakarta, Contemporary arts, Creative process, Nyeni.

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR HOTEL ARTOTEL YOGYAKARTA DENGAN MENERAPKAN KONSEP 'STAYCATION INTO ART'** diajukan oleh Adani Widya Kusuma, NIM 1812125023, 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 Desain pada tanggal 20 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



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

NIP. 19760514 200501 2 001/NIDN. 0014057604

Pembimbing II/Anggota



Riza Septriani Dewi, M.Ds.

NIP. 19870928 201903 2 017/NIDN. 00280987034

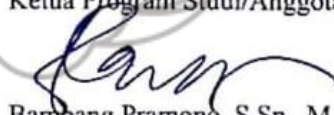
Cognate



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

NIP. 19730830 200501 1 001/NIDN. 0030087304

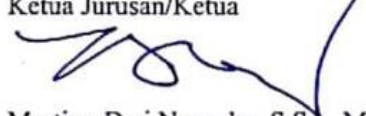
Ketua Program Studi/Anggota



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

NIP. 19730830 200501 1 001/NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Tambil Raharto, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

## Surat Pernyataan Keaslian

### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Adani Widya Kusuma  
NIM : 1812125023  
Tahun Lulus : 2022  
Program Studi : S1 – Desain Interior  
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawabab 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 dikemudian 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 dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 27 Juni 2022



Adani Widya Kusuma  
NIM. 1812125023



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul puji syukur saya panjatkan kepada tuhan yang maha esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya. sehingga penulisan laporan tugas akhir perancangan yang berjudul “Perancangan Interior Hotel Yogyakarta dengan Konsep “*Staycation Into Art*”” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan tugas akhir perancangan ini merupakan kewajiban saya sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun agar kedepannya kesalahan yang sama tidak terulang kembali.

Terselesainya tugas akhir ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk pihak-pihak yang dengan senang hati dan tulus membimbing serta memberikan masukan membangun, terutama kepada yang penulis hormati :

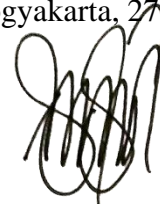
1. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Oc. Cahyono Priyanto, PhD., selaku Dosen Wali penulis selama menjadi mahasiswa Program Studi S1 Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Ivada Ariyani, S.T., M.Des., selaku Dosen Pembimbing I, bersama dengan Ibu Riza Septriani Dewi, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik serta saran yang sangat berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga yang selalu peduli akan mental maupun fisik penulis serta doa yang dipanjatkan kepada Allah SWT.

6. Seluruh Tim Domisilium Studio yang telah bersedia membantu penulis dalam Tugas Akhir ini.
7. Kepada Ibu Jessica Adi Rasanto dari Pihak Artotel Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada Artotel Yogyakarta.
8. Ucapan terimakasih kepada Ibu Sherly selaku HR Admin Artotel Yogyakarta yang telah memberikan waktunya dalam proses pengumpulan data atau *site visit* projek.
9. Rasa syukur dan terimakasih yang sangat berarti untuk teman-teman yang mendukung proses pengerjaan Tugas Akhir ini : Adhelia Ockta, Sheilla Rahma, Khalis Kurniasari, Wiji Astuti, Mulya Alizya, Elfira Nurcahyani, Adhika Atin, dan Rayhan Hilmi.
10. Teman-teman Angkatan 2018 (Poros).
11. Dan juga pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah mendukung dan membantu dalam membantu menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Perancangan ini.

Untuk kesekian kalinya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila terdapat pihak yang belum disebutkan namanya oleh penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini mampu digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi kita semua.

Hormat Kami,

Yogyakarta, 27 Juni 2022



Adani Widya Kusuma

NIM 1812125023

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Proses dan Metode Desain .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain .....	4
a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah .....	4
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain .....	5
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain .....	5
<b>BAB II PRA DESAIN</b> .....	7
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain .....	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus .....	12
a. Pengertian <i>Staycation</i> .....	12
b. Seni Rupa Kontemporer .....	13
c. Proses Kreatif Perupa atau Seniman Rupa .....	14
d. Indieguerillas .....	15
B. Program Desain .....	15
1. Tujuan Desain .....	15
2. Sasaran Desain .....	16
3. Data .....	16
a. Profil Perusahaan .....	16
b. Deskripsi Umum Proyek .....	17



c. Data Non Fisik .....	19
d. Data Fisik .....	20
e. Data Literatur .....	35
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	42
<b>BAB III PERMASALAHAN DESAIN .....</b>	<b>47</b>
A. Pernyataan Masalah .....	47
B. Ide Solusi Desain .....	47
C. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang .....	51
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....</b>	<b>54</b>
A. Alternatif Desain .....	54
1. Alternatif Estetika Ruang .....	54
2. Alternatif Penataan Ruang .....	60
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	69
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	75
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang .....	80
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	86
C. Hasil Desain .....	86
1. Rendering Perspektif .....	86
2. Layout .....	93
3. Detail Khusus .....	96
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>98</b>
A. Kesimpulan .....	98
B. Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>
<b>DAFTAR LAMAN .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>103</b>
A. Hasil Survey .....	103
1. Surat Izin Survey .....	103
2. Foto Survey .....	104

B. Proses Pengembangan Desain .....	105
1. Sketsa-sketsa Alternatif Desain .....	105
2. Foto-foto Proses Desain atau Ideasi .....	107
C. Presentasi Desain .....	110
1. <i>Rendering Bird Eye View</i> .....	110
2. Foto-foto Sketsa Ruang Terpilih .....	111
3. Animasi atau Aplikasi 360° .....	113
4. Skema Bahan dan Warna .....	113
5. Poster Presentasi .....	114
6. <i>Booklet</i> .....	117
D. Detail Satuan Pekerjaan ( <i>Bill of Quantity</i> ).....	119
E. Gambar Kerja .....	122



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan .....	3
Gambar 1.2 Penerapan Tahap Analisis .....	4
Gambar 2.1 Logo Artotel Yogyakarta, 2021 .....	16
Gambar 2.2 Lokasi Artotel Yogyakarta .....	18
Gambar 2.3 Denah Artotel Yogyakarta .....	20
Gambar 2.4 Orientasi Matahari Artotel Yogyakarta .....	21
Gambar 2.5 Denah <i>Existing</i> Artotel Yogyakarta Lantai 1 .....	22
Gambar 2.6 Denah <i>Existing</i> Artotel Yogyakarta Lantai 1 .....	22
Gambar 2.7 Denah <i>Existing Guestroom Studio 23</i> .....	23
Gambar 2.8 Denah <i>Existing Guestroom Studio 41</i> .....	23
Gambar 2.9 <i>Environment</i> Artotel Yogyakarta .....	24
Gambar 2.10 Fasad Artotel Yogyakarta .....	25
Gambar 2.11 <i>Receptionist</i> Artotel Yogyakarta, 2021 .....	25
Gambar 2.12 <i>Waiting Room on</i> Artotel Yogyakarta, 2021 .....	26
Gambar 2.13 <i>Artspace on</i> Artotel Yogyakarta, 2021 .....	26
Gambar 2.14 <i>Mini Store on</i> Artotel Yogyakarta, 2021 .....	26
Gambar 2.15 <i>ROCA Restaurant</i> Artotel Yogyakarta, 2021 .....	27
Gambar 2.16 <i>Lounge and Pool Deck</i> Artotel Yogyakarta, 2021 .....	27
Gambar 2.17 <i>Slide Bar</i> Artotel Yogyakarta, 2021 .....	28
Gambar 2.18 <i>Pattern</i> Lantai pada <i>ROCA Restaurant</i> , 2021 .....	28
Gambar 2.19 <i>Pattern</i> Lantai pada <i>Area Lobby</i> , 2021 .....	28
Gambar 2.20 <i>Receptionist Area</i> , 2021 .....	29

Gambar 2.21 <i>Void to Artspace</i> , 2021 .....	29
Gambar 2.22 Plafond di <i>ROCA Resaturant</i> , 2021 .....	30
Gambar 2.23 Slide Bar <i>Outdoor Area</i> , 2021 .....	30
Gambar 2.24 Partisi pembatas Slide Bar <i>Indoor &amp; Outdoor Area</i> , 2021 .....	31
Gambar 2.25 Sirkulasi Udara di Slide Bar <i>Outdoor</i> , 2021 .....	31
Gambar 2.26 Pencahayaan pada <i>ROCA Restaurant</i> , 2021 .....	32
Gambar 2.27 <i>Main Eterance</i> Artotel Yogyakarta, 2021 .....	32
Gambar 2.28 <i>Speaker</i> pada area <i>Outdoor</i> , 2021 .....	32
Gambar 2.29 Zonasi <i>Public Area</i> Artotel Yogyakarta, 2021 .....	33
Gambar 2.30 Sirkulasi Pengunjung Artotel pada Lantai 1 dan 2, 2021 .....	34
Gambar 2.31 Analisis Kedekatan Ruang Artotel Yogyakarta, 2021 .....	34
Gambar 2.32 Rute Sirkulasi pada Hotel .....	35
Gambar 2.33 Standar Ketinggian Meja Resepsionis, 1979 .....	36
Gambar 2.34 Standar Jarak Tempat Duduk, 1979 .....	37
Gambar 2.35 <i>Display of Artwork</i> .....	37
Gambar 2.36 Zona Kedekatan Manusia .....	38
Gambar 2.37 <i>Flow</i> Pengguna Ruang pada <i>Restaurant</i> .....	38
Gambar 2.38 Standar Minimal ukuran Meja Makan .....	39
Gambar 2.39 Standar area kerja pada Bar .....	40
Gambar 2.40 Standarisasi <i>Guestroom</i> .....	41
Gambar 3.1 Bagan Pola Pikir Keputusan Desain .....	48
Gambar 3.2 Sketsa Konsep Besar Perancangan .....	49
Gambar 3.3 Ilustrasi Konsep Besar <i>Into Art</i> .....	50

Gambar 3.4 <i>Custom Second Skin</i> .....	50
Gambar 3.5 <i>Floor Projection Concept</i> .....	51
Gambar 4.1 <i>Moodboard Lantai 1</i> .....	54
Gambar 4.2 <i>Moodboard Lantai 2</i> .....	54
Gambar 4.3 <i>Moodboard Guestroom</i> .....	55
Gambar 4.4 <i>Mind Map</i> ideasi .....	55
Gambar 4.5 Karya Instalasi dan mural Indieguerillas .....	57
Gambar 4.6 Karya Instalasi Indieguerillas .....	57
Gambar 4.7 Karya Ilustrasi dan mural Indieguerillas .....	57
Gambar 4.8 Stilasi Karakteristik Bentuk .....	58
Gambar 4.9 Skema Warna .....	58
Gambar 4.10 Skema Material .....	59
Gambar 4.11 Sketsa Partisi Multifungsi pada <i>Artspace</i> .....	59
Gambar 4.12 Diagram Matriks pada <i>Ground floor</i> .....	60
Gambar 4.13 Diagram Matriks pada <i>Mezzanine floor</i> .....	61
Gambar 4.14 Diagram Matriks pada <i>Guestroom floor</i> .....	61
Gambar 4.15 <i>Bubble Diagram</i> Artotel Yogyakarta .....	62
Gambar 4.16 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 1 Artotel Yogyakarta .....	62
Gambar 4.17 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 2 Artotel Yogyakarta .....	63
Gambar 4.18 <i>Bubble Diagram Guestroom Floor</i> Artotel Yogyakarta .....	63
Gambar 4.19 <i>Block Plan Ground Floor</i> Artotel Yogyakarta .....	64
Gambar 4.20 <i>Block Plan Mezzanine Floor</i> Artotel Yogyakarta .....	64
Gambar 4.21 <i>Zoning Alternative 1 dan 2, 2022</i> .....	66

Gambar 4.22 Sketsa Penataan Layout, 2022 .....	67
Gambar 4.23 <i>Layout Alternative 1</i> , 2022 .....	67
Gambar 4.24 <i>Layout Alternative 2</i> , 2022 .....	68
Gambar 4.25 Sketsa Ide <i>Treatment</i> Lantai .....	69
Gambar 4.26 Alternatif Rencana Lantai, 2022 .....	70
Gambar 4.27 Sketsa Area Transisi .....	71
Gambar 4.28 Alternatif Rencana Plafond, 2022 .....	72
Gambar 4.29 Sketsa Rencana Dinding pada Area Resto dan <i>Pool</i> .....	73
Gambar 4.30 Sketsa Ide <i>Sliding Door</i> area Bar .....	73
Gambar 4.31 Sketsa Ide <i>Secondary Skin</i> .....	74
Gambar 4.32 Sketsa Ide Ruang Inkubasi pada <i>Guestroom</i> .....	74
Gambar 4.33 Sketsa Ide Partisi Multifungsi .....	74
Gambar 4.34 <i>Receptionist Desk</i> , 2022 .....	77
Gambar 4.35 Partisi Multifungsi .....	77
Gambar 4.36 Furniture <i>Mini Store</i> .....	77
Gambar 4.37 <i>Custom Secondary Skin</i> .....	78
Gambar 4.38 <i>Sliding Door Bar Outdoor</i> .....	78
Gambar 4.39 <i>Bar Design</i> .....	78
Gambar 4.40 <i>Cashier Desk</i> .....	79
Gambar 4.41 <i>Buffet Island</i> .....	79
Gambar 4.42 Furnitur <i>Guestroom</i> .....	79
Gambar 4.43 <i>Custom Artwork for Main Enterance</i> .....	79
Gambar 4.44 MagixFloor <i>Instalation</i> .....	80



Gambar 4.45 <i>Rendering</i> Perspektif Fasad <i>Main Enterance</i> .....	86
Gambar 4.46 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Lobby Area</i> .....	86
Gambar 4.47 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Receptionist Area</i> .....	87
Gambar 4.48 <i>Rendering</i> Perspektif Partisi <i>Custom</i> .....	87
Gambar 4.49 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Waiting Room</i> .....	87
Gambar 4.50 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Artspace Area</i> .....	88
Gambar 4.51 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Mini Store</i> .....	88
Gambar 4.52 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Upstair to Outdoor Bar</i> .....	88
Gambar 4.53 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Outdoor Bar</i> .....	89
Gambar 4.54 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Secondary Skin Outdoor Bar</i> .....	89
Gambar 4.55 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Indoor Bar</i> .....	89
Gambar 4.56 <i>Rendering</i> Perspektif Area Transisi .....	90
Gambar 4.57 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Cashier Desk</i> .....	90
Gambar 4.58 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Restaurant</i> .....	90
Gambar 4.59 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Restaurant to Pool</i> .....	91
Gambar 4.60 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Pool</i> .....	91
Gambar 4.61 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Pool Deck</i> .....	91
Gambar 4.62 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Guestroom Studio 23</i> .....	92
Gambar 4.63 <i>Rendering</i> Perspektif Toilet <i>Guestroom Studio 23</i> .....	92
Gambar 4.64 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Guestroom Studio 41</i> .....	92
Gambar 4.65 <i>Layout Groud Floor, 2022</i> .....	93
Gambar 4.66 <i>Layout Mezzanine Floor, 2022</i> .....	94
Gambar 4.67 <i>Layout Guestroom Studio 23, 2022</i> .....	95

Gambar 4.68 Layout <i>Guestroom</i> Studio 41, 2022 .....	95
Gambar 4.69 Meja <i>Resepsionis</i> , 2022 .....	96
Gambar 4.70 Meja <i>Cashier</i> , 2022 .....	96
Gambar 4.71 <i>Mid-Floor</i> pada <i>Mini Store</i> , 2022 .....	96
Gambar 4.72 <i>Bar Island</i> , 2022.....	97
Gambar 4.73 <i>Custom Wayang Lighting</i> , 2022 .....	97
Gambar 4.74 Partisi Multifungsi, 2022 .....	97



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Perancangan, 2021 .....	24
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang <i>Ground Floor</i> .....	42
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Ruang <i>Mezzanine Floor</i> .....	43
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan Ruang <i>Guestroom</i> .....	45
Tabel 2.5 Kriteria Desain .....	46
Tabel 3.1 Identifikasi dan Solusi Ruang, 2022 .....	51
Tabel 4.1 Penilaian <i>Zoning</i> Alternatif 1 dan 2, 2022 .....	66
Tabel 4.2 Penilaian Alternatif Layout, 2022 .....	68
Tabel 4.3 Penilaian Alternatif Lantai, 2022 .....	70
Tabel 4.4 Penilaian Alternatif Plafond, 2022 .....	72
Tabel 4.5 Penggunaan Furnitur Fabrikasi pada Perancangan, 2022 .....	75
Tabel 4.6 Jenis Lampu pada Perancangan, 2022 .....	80
Tabel 4.7 Perhitungan Titik Lampu, 2022 .....	81
Tabel 4.8 Jenis Penghawaan pada perancangan, 2022 .....	83
Tabel 4.9 Perhitungan Mekanikal, 2022 .....	84

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kota yang dikenal sebagai kota pelajar, kota wisata dan kota budaya. Sebagai kota wisata, pariwisata di Yogyakarta tentunya ikut terdampak oleh pandemi *covid-19*. Pada saat ini, pandemi *covid-19* menimbulkan fenomena *staycation* menjadi lebih diminati masyarakat. Berdasarkan Indah dan Hidayah (2021) mengatakan bahwa Badan Pusat Statistik Provinsi Yogyakarta, mengungkapkan adanya Tingkat Penghunian Kamar (TPK) yang signifikan pada hotel berbintang pada bulan Agustus 2021 yaitu 7,59 persen dari bulan Juli 2021. Masyarakat cenderung mencari suasana baru yang lebih menyenangkan setelah sekian lama tidak melakukan aktivitas diluar rumah dengan tujuan menghilangkan *stress*, berlibur dan mencari suasana berbeda.

*Staycation* merupakan gabungan kata yang berasal dari Bahasa Inggris, yaitu *stay* dan *vacation*. *Stay* memiliki arti tinggal atau menetap dan *vacation* merupakan liburan atau rekreasi. Secara sederhana *staycation* dapat diartikan sebagai menetap di suatu tempat untuk berlibur. Menurut James (2014), *staycation* merupakan suatu situasi dimana konsumen memutuskan untuk melakukan kegiatan berlibur di kota dimana konsumen tersebut tinggal. Jadi dapat diartikan bahwa *staycation* merupakan kondisi berlibur menetap pada suatu tempat terdekat dari rumah tinggal kita.

Artotel Yogyakarta merupakan salah satu *boutique* hotel berbintang 4 yang berada di bawah naungan Artotel Group yang bekerjasama dengan Rasanto Group. Artotel Group menyediakan layanan hotel dengan mengangkat kebudayaan lokal dan memberikan pengalaman yang lengkap kepada konsumen. Saat ini, Artotel Yogyakarta sudah meraih beberapa penghargaan diantaranya ‘Joglosemar *Leading Artistic Hotel*’ dari Joglosemar *Tourism Awards 2021/2022* yang digagas *Indonesia Travel Tourism Award (ITTA) Foundation* bersama Badan Otorita Borobudur (BOB) dan Binus *Business School* (Kurniawan, 2021). Artotel Yogyakarta mengusung gaya kontemporer

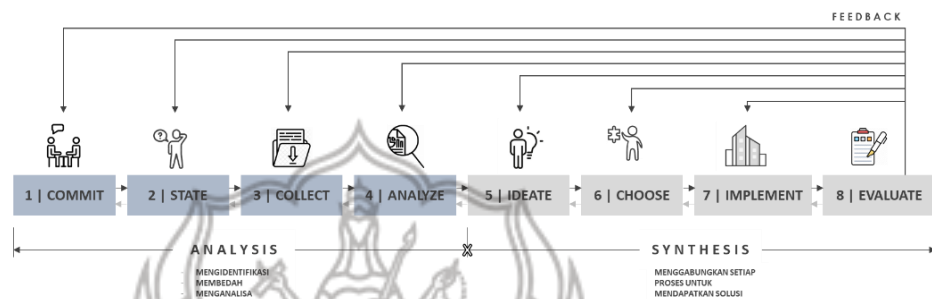
modern, hingga penggunaan lukisan didalam hotel berasal dari seniman lokal terpilih beraliran kontemporer. Dengan mengangkat konsep cerita rakyat Artotel Yogyakarta menyatukan gaya *modernism* dengan lokalitas daerah. Saat ini Artotel Yogyakarta memiliki fasilitas *artspace*, kolam renang, *restaurant* dan kamar hotel yang memiliki interior *artsy* dihiasi dengan lukisan 6 (enam) seniman lokal ternama. Artotel Yogyakarta juga menyediakan *artspace* sebagai tempat pameran yang terbuka untuk umum digelar dua bulan sekali dan diisi oleh seniman lokal berasal dari Yogyakarta, Solo dan Semarang secara bergantian.

Melihat fenomena *staycation* dimasa pandemi saat ini menjadikan dunia pariwisata khususnya hotel dianggap mampu bertahan dengan baik kedepannya. Berdasarkan Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, menjelaskan bahwa Yogyakarta sebagai kota budaya memiliki visi terwujudnya kondisi kehidupan berkebudayaan.// Visi tersebut ditujukan untuk mendukung tercapainya Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sebagai pusat budaya, pusat pendidikan, dan destinasi wisata terkemuka di Asia Tenggara pada tahun 2025.// Dengan lingkungan masyarakat yang maju, mandiri dan sejahtera. Hal ini akan sejalan dikarenakan Artotel *Group* merupakan perusahaan yang mendukung kebudayaan lokal serta mengedepankan *experience* pengunjung untuk dapat menikmati fasilitas yang ada dalam hotel. Menurut Nurhalimah, dkk (2021), Hotel berbintang akan menjadi alternatif yang baik bagi konsumen karena mampu menawarkan fasilitas dan pelayanan yang mewah serta kecanggihan. Dengan adanya fenomena *staycation* ini hotel diharapkan mampu menawarkan sebuah pengalaman yang menarik konsumen agar mampu bersaing dengan objek wisata lainnya. Selain menawarkan pengalaman baru, perancangan ini juga akan berfokus pada pengolahan ide yang dapat menggabungkan sebuah interior dan karya seni rupa. Oleh karena itu penulis tertarik dan merasa perlu untuk mengembangkan ide baru, konsep dan pendekatan yang berbeda guna meningkatkan kualitas dan pencapaian misi Artotel Yogyakarta sebagai *boutique* hotel berbintang 4 yang menawarkan pengalaman berlibur secara lengkap bagi pengunjung berjiwa seni.

## B. Proses dan Metode Desain

### 1. Proses Desain

Pada perancangan Artotel Yogyakarta ini penulis menggunakan proses desain yang dikemukakan oleh Kilmer (2014), pada bukunya yang berjudul *Second Edition : Designing Interior*. Sebuah proses desain adalah tahapan yang berurutan. Kilmer (2014) membagi proses desain menjadi 2 tahap utama, yaitu analisis dan sintesis. Tahap pertama yaitu analisis merupakan bagian dari mengidentifikasi, membedah dan menganalisa. Tahap kedua yaitu sintesis adalah tahap penggabungan tiap proses untuk mendapatkan sebuah solusi desain.



**Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan**

(Sumber : Kusuma, A.W., 2021)

Pada pelaksanaannya tahap analisis merupakan tahap *programming* dan sintesis merupakan tahap *designing*. Tahap *programming* merupakan proses seorang desainer menganalisa dengan cara mengumpulkan data lapangan seperti data fisik, data non-fisik, dan literatur untuk mengetahui standar desain. Dari tahap *programming* ini desainer harus mengolah data yang telah dikumpulkan kemudian mengolah kembali sesuai dengan literatur bacaan dan mendapatkan sebuah permasalahan desain. Setelah mendapatkan permasalahan desain, Tahap selanjutnya adalah *designing* untuk mengusulkan beberapa ide atau gagasan kedalam sebuah alternatif desain yang dapat memecahkan permasalahan yang telah didapat. Alternatif tersebut kemudian dipilih dan dikembangkan ketahap selanjutnya untuk diolah menjadi desain yang siap dikerjakan.



## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Menurut Kilmer (2014), tahap pengumpulan data memiliki beberapa tahapan sebagai berikut :

#### 1) Commit

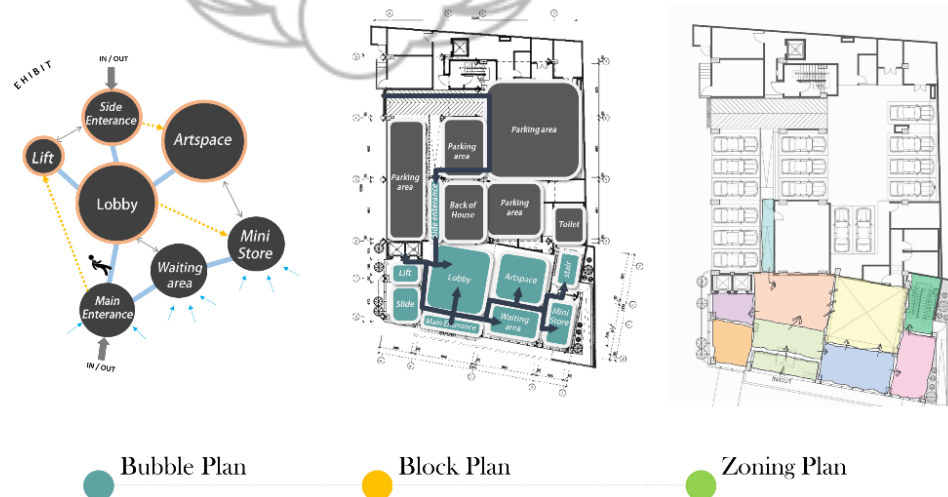
Menerima permasalahan yang ada pada proyek dan berkomitmen untuk mengusulkan proposal desain untuk mendesain ulang Artotel Yogyakarta sebagai hotel berkonsep *staycation* yang mampu memberi pengalaman berseni kepada pengunjung.

#### 2) State

Mengidentifikasi permasalahan, kendala dan batasan-batasan yang akan dikerjakan desainer pada proyek. Dari tahap ini desainer akan menghasilkan *problem statement* dan sasaran desain untuk dipecahkan.

#### 3) Collect Data

Pada tahap ini desainer mencari informasi tambahan yang berkaitan dengan proyek. Untuk mendapatkan informasi tersebut desainer harus melakukan *Research* atau mencari literatur, data penilaian proyek dari berbagai sumber dan survei ke lokasi untuk mendapatkan foto kondisi proyek saat ini.



**Gambar 1.2 Penerapan Tahap Analisis**

(Sumber : Kusuma, A.W., 2021)

#### 4) *Analyze*

Dari semua data yang telah didapatkan sebelumnya, desainer mengolah kembali data tersebut untuk mengetahui konsep desain yang tepat dan memberikan gambaran bagaimana suasana ruangan yang nantinya akan dikembangkan serta mengetahui hubungan antar ruang menggunakan diagram matriks dan *bubble* diagram.

### b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

#### 1) *Ideate*

Tahap ini merupakan proses dimana desainer harus menghasilkan sebanyak mungkin ide atau alternatif untuk mendapatkan jawaban sebaik mungkin. Desainer dapat melakukan ideasi dengan cara pembuatan skematik desain dan juga *brainstorming*.

#### 2) *Choose and Refine*

Pada tahap ini desainer memilih opsi terbaik yang telah disesuaikan dengan kesesuaian konsep, penyelesaian masalah dan kriteria-kriteria tertentu.

#### 3) *Implement*

Tahap ini desainer membuat sebuah gambar desain yang sudah terpilih kedalam bentuk lebih terukur dan jelas agar mampu direalisasikan. Gambar desain tersebut biasanya berupa gambar kerja, *3D modeling* dan hasil *rendering* ruangan.

### c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap ini desainer melakukan evaluasi bagaimana kualitas dan kuantitas dari keputusan desain yang telah dikerjakan sebelumnya sudah sesuai dengan *briefing* klien dan beberapa kriteria yang telah ditentukan diawal. Kriteria desain tersebut berupa :

#### 1) Karakteristik atau *Branding*

Karakteristik memiliki arti penulis mengajukan 2 *point* penilaian kedalam karakteristik, yaitu :

- a) Membawa suasana pengalaman berseni tak terlupakan untuk pengunjung kedalam sebuah interior.
- b) Memiliki ciri khas atau identitas berulang pada ruangan dari segi warna dan bentuk yang digunakan

## 2) Fungsi

Fungsi ruang menjadi kriteria kedua setelah karakteristik. Fungsi dirasa penting dikarenakan *project* perancangan tergolong *public area* dengan banyak kebutuhan dan fungsi pada setiap ruangan. Berikut point penilaian untuk fungsi :

- a) Memenuhi kebutuhan pengguna sesuai dengan fungsi ruangan namun dikombinasikan dengan sebuah seni.
- b) Memberikan fungsi ruang sebagai sebuah seni dan dapat selalu diingat atau *memorable* (mengabadikannya dalam sebuah foto dan video).

## 3) Estetika

Keindahan interior pada projek ini menjadi salah satu kriteria penilaian yang penting, dikarenakan konsep perancangan yang mengusung sebuah seni.

Data evaluasi ini didapat melalui beberapa cara, yaitu :

- 1) Penyebaran *Google Form* kepada target pasar tertentu
- 2) Berkonsultasi dengan dosen pembimbing.