

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



**JURNAL TUGAS AKHIR PERANCANGAN
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR**

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'

Adani Widya Kusuma

NIM 1812125023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

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 pengelihatan, 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.

1. PENDAHULUAN

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 dibawah 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 difasilitasi *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 ini ditujukan untuk mendukung tercapainya Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sebagai pusat budaya, pusat pendidikan, dan destinasi wisata terkemuka di Asia Tenggara dengan lingkungan masyarakat yang maju, mandiri dan sejahtera di tahun 2025. 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.

Pada akhirnya perancangan ulang Artotel Yogyakarta dirasa perlu untuk dilakukan guna mengembangkan usulan 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. Untuk itu penulis mengusulkan permasalahan desain sebagai berikut :

- 1) Bagaimana merancang interior hotel Artotel Yogyakarta dengan menawarkan pengalaman masuk, merasakan dan menjadi bagian dari sebuah seni agar dapat tercipta pengalaman estetika pengunjung?

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Anhar (2001), Terdapat 3 (tiga) komponen utama pada hotel butik yaitu keunikan desain pada arsitekturalnya, pelayanan yang ramah dan target pasar menengah keatas. Sebuah hotel memiliki pembeda dari hotel satu dengan lainnya yaitu dari segi tema dan gaya. Gaya desain dijadikan sebagai sebuah tujuan dalam menyikapi tema, sehingga secara sadar dihadirkan mengikuti, mengulang, mengambil dan mencampur gaya-gaya yang sudah baku. Dalam pengertian ini gaya bersifat artifisial atau buatan. Dengan kata lain gaya desain dapat dimanfaatkan sebagai pembeda diantara pesaing dunia perhotelan.

Sedangkan untuk tujuan dilakukannya *staycation* telah disebutkan dalam jurnal penelitian oleh Besson (2017), mengungkapkan bahwa liburan dilakukan untuk restorasi, pemulihan, dan meningkatkan kualitas hidup pelaku perjalanan. Tujuannya untuk mengembalikan kebahagiaan dari kelelahan mental. Terdapat keterkaitan atau sebab-akibat antara pengalaman estetika, pemulihan, dan kesejahteraan. Estetika dapat diartikan sebagai kualitas sensorik atau kepuasan visual, menyenangkan, mempesona dan mengapresiasi suatu objek atau lingkungan secara menyeluruh.

Dalam penelitian Haddouche dan Salomone (2018), menyebutkan bahwa generasi milenial menggunakan *handphone* mereka untuk mengabadikan perjalanan mereka sebagai kenangan atau memori berupa sebuah foto dan video. Hal tersebut menyebabkan milenial sangat gemar mendatangi tempat-tempat dengan *spot* foto yang menarik hingga akhirnya dapat mereka unggah melalui akun *social media* mereka.

Pemikiran seniman beraliran seni kontemporer dapat dilihat melalui kebebasan penggunaan bahan, media, maupun ide-ide fantasi karya seni yang diciptakan. Karya seni yang diciptakan merupakan bentuk kepedulian, pandangan maupun cerminan para seniman terhadap isu yang sedang terjadi pada masyarakat. Menurut Dharmakusuma (2005)

“Kontemporer merupakan salah satu aliran yang mengekspresikan secara bebas dan luas yang diejawantahkan melalui bahan dan media. Kebebasan ini berarti tidak terikat pada suatu aliran tertentu dalam seni. Ekspresi yang muncul adalah ekspresi

yang bebas tanpa ikatan-ikatan formal baik dari segi bahan, media, dan pemaknaan dari seni itu sendiri”.

Berdasarkan temuan Utama (2021) terkait dengan analisis fenomenologi proses kreatif seni pada objek seniman rupa dan seniman pertunjukan menyimpulkan bahwa terdapat empat dimensi kreatif yaitu subjek, alat, objek dan masyarakat.

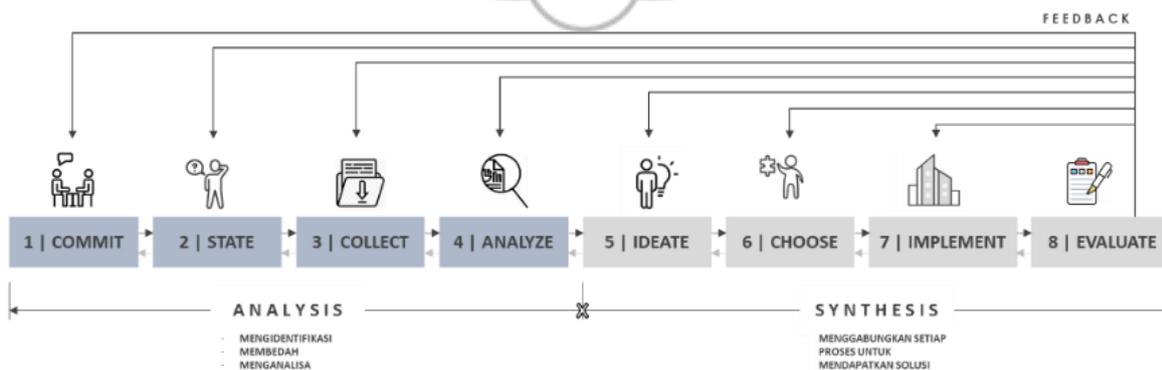
“Hasil analisis metafora konseptual proses kreatif adalah : *perjalanan, kelayapan* dan *lompat*. Metafora *perjalanan* terkait dengan beberapa tema: upaya mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman melalui seni; perkembangan karir dan suasana bermain yang mengiringi proses berkreasi. *Kelayapan* berhubungan dengan proses mencari data sebagai bahan inspirasi karya. *Lompat* berhubungan dengan fleksibilitas cara kerja.”

Berdasarkan penelitian dengan metode analisis fenomenologis yang telah dilakukan oleh Lestari dan Syafiq (2017) mengemukakan lima tema besar dalam proses kreatif seniman rupa yaitu motivasi menjadi seniman, memilih dan menjalani seniman sebagai profesi, pengalaman mendapatkan dan mengolah ide, mengerjakan karya, dan menciptakan dan mengembangkan gagasan baru. Didapatkan kesimpulan bahwa

“Pada proses kreatif ini, seorang seniman tidak selalu memiliki cara yang sama dan seragam dalam prosesnya. Hal inilah yang menjadikan sebuah karya pada akhirnya menjadi dinamis”.

3. METODE DESAIN

Pada perancangan Artotel Yogyakarta ini penulis mengadaptasi proses desain yang dikemukakan oleh Kilmer (2014) pada bukunya yang berjudul *Second Edition : Designing Interior*. Sebuah proses desain adalah tahapan yang berurutan. Rosemary Kilmer 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. Berikut tahapan yang dilakukan yang dilakukan penulis dalam bentuk bagan :



Gb1. Bagan Metode Desain Kilmer (Sumber: Diadaptasi dari Kilmer , 2014)

Pada pelaksanaan perancangan tahapan analisis merupakan tahap *programming* dan *designing*. Berikut tahapan yang diterapkan penulis selama proses perancangan.

1) Commit

Commit merupakan proses awal *programming*. Proses ini penulis berkomitmen untuk menyelesaikan proyek perancangan pada waktu yang telah ditentukan. Teknik yang digunakan penulis adalah dengan membuat *time schedule* secara mandiri dan mengikuti arahan klien.

2) *State*

Untuk proses mengidentifikasi permasalahan, penulis memilih 2 (dua) kata kunci yang mendominasi dan menggabungkannya. Kedua kata kunci tersebut ialah objek perancangan dan fenomena yang sedang terjadi.



Gb2. Bagan Pola Pikir Keputusan Desain (Sumber: Penulis , 2022)

Bagan tersebut merupakan alur pikir penulis dalam mengolah data yang telah didapatkan dari penggabungan proyek perancangan dan fenomena yang sedang terjadi. Dikarenakan proyek merupakan perancangan ulang, maka penulis melakukan analisis SWOT untuk mendapatkan permasalahan yang tepat. Pada akhir tahap analisis, penulis mengusulkan konsep baru yaitu *staycation into art*.

3) *Collect*

Setelah mengidentifikasi permasalahan penulis mencari literatur bacaan dan jurnal pendukung yang dapat membantu proses perancangan serta mampu mendukung analisa penulis. Penulis juga melakukan survei lokasi untuk mencari data apa saja yang perlu diperbaiki dan diselesaikan.

4) *Analyze*

Proses analisis penulis melakukan beberapa tahapan yaitu analisis *diagram matrix*, *bubble diagram*, *block plan* dan analisis *zoning*.



Gb3. Tahap Analisis Perancangan (Sumber: Penulis , 2022)

5) *Ideate*

Ideasi atau *Ideate* merupakan tahap awal dalam proses designing. Pada proses ideasi penulis melakukan beberapa cara yaitu dengan *concept statement*, *manual sketching* dan *3D Prototype on SkechUp*.



Gb4. Breakdown Ideasi (Sumber: Penulis , 2022)



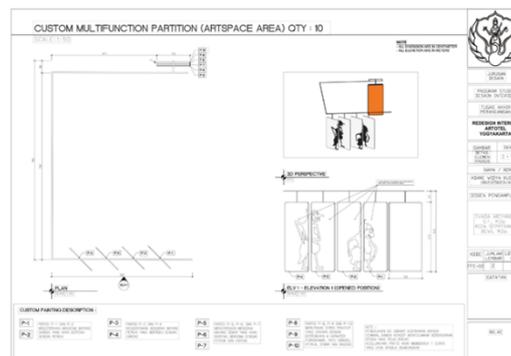
Gb5. Tahap 3D Prototype (Sumber: Penulis , 2022)

6) *Choose*

Pada tahap keenam penulis menggunakan teknik *decision making* atau pembuatan keputusan. Pembuatan keputusan ini berasal dari pendapat personal penulis dan dipertimbangkan bersama dengan klien.

7) *Implement*

Tahap ketujuh merupakan implementasi konsep menjadi sebuah gambar yang lebih terukur untuk dapat dibuat menjadi desain nyata. Tahap ini penulis membuat gambar kerja, rencana anggaran biaya (RAB), detail *furniture custom*, dan spesifikasi material.



Gb6. Gambar Detail Khusus (Sumber: Penulis , 2022)

8) *Evaluate*

Tahap evaluasi merupakan akhir proses perancangan menurut tahapan Rosemary Kilmer. Penulis menggunakan kriteria desain sebagai bahan penilaian evaluasi desain yang dinilai oleh penulis, klien, serta pihak ahli.

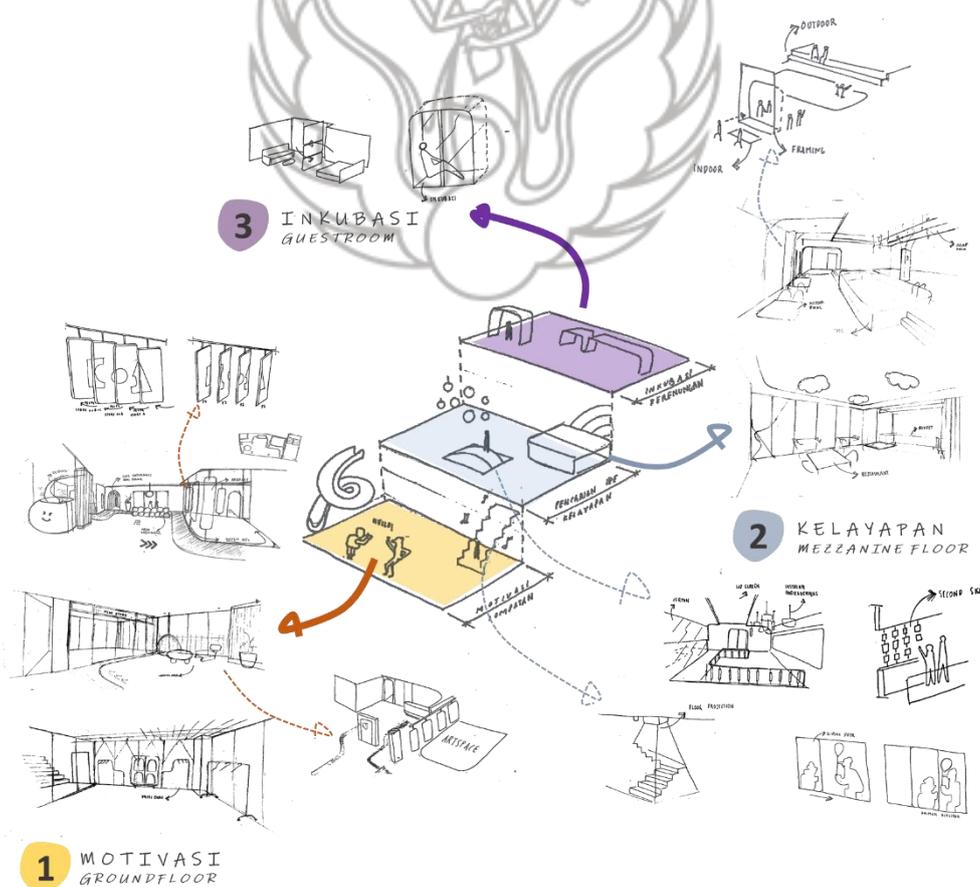
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ulang Artotel Yogyakarta menawarkan pengalaman baru kepada pengunjung agar dapat merasakan sebuah karya seni secara lebih dekat. Pengalaman tersebut akan dihadirkan dalam ruang interior yang dikombinasikan dengan karya seni rupa kontemporer dan mengadopsi proses kreatif seniman rupa dalam berkarya. Perancangan hotel ini akan berkolaborasi dengan seniman rupa kontemporer local asal Yogyakarta, yaitu Indieguerillas. Bentuk elemen interior terinspirasi oleh karya dari Indieguerillas. Dengan menerapkan outline hitam yang tegas, garis lengkung yang mendominasi dan mengkombinasikan wayang kedalam karya.



Gb7. Penerapan Konsep Bentuk Elemen Interior (Sumber: Penulis , 2022)

Proses kreatif tersebut berguna untuk membawa cerita yang akan dirasakan pengunjung selama mereka berada didalam ruangan. Untuk lebih memunculkan citra hotel, maka penulis juga memutuskan untuk berkolaborasi dengan seniman rupa kontemporer lokal, yaitu Indieguerillas. Indieguerillas dipilih karena dirasa dapat mewakili tujuan perancangan dan memiliki karakteristik serupa dengan keinginan klien.



Gb8. Konsep Pemecahan Implementasi Seni ke dalam Ruang (Sumber: Anlisis penulis, 2022)

Karya seni rupa dapat hadir didalam ruangan dan menjadi implementasi pada elemen pembentuk ruang. *Treatment* yang diterapkan pada elemen interior menjadi sebuah jawaban bagaimana interior Artotel Yogyakarta dapat mengajak pengunjung berinteraksi dengan karya seni rupa yang diterapkan. Interaksi tersebut menggunakan 3 (tiga) indra manusia, yaitu pengelihatan, pendengaran dan perabaan. Interaksi ini dianggap mampu memunculkan pengalaman ‘nyeni’ bagi pengunjung hotel.



Gb9. Konsep Implementasi Karya ke dalam Elemen Interior (Sumber: Penulis , 2022)



Gb10. Implemetasi Karya pada *main eterance* (Sumber: Penulis , 2022)

Area *main enterance* ini merupakan bentuk implementasi karya seni menjadi *treatment* pada elemen interior. Penulis menyediakan *space* atau *stop* yang akan direspon oleh seniman yaitu Indieguerillas. *Treatment* ini akan diterapkan pada elemen dinding dan lantai.



Gb11. Hasil Rendering Area Lobby (Sumber: Penulis , 2022)

Pada area lobby menerapkan instalasi yang menarik pada elemen plafon. Instalasi ini terinspirasi oleh Indieguerillas dengan karakteristik garis lengkung yang mendominasi karyanya. Selain itu, penerapan plafon ini juga merupakan penyesuaian konsep proses seniman rupa dalam berkarya yaitu motivasi atau lompatan Motivasi sebagai proses awal seniman dapat tertarik untuk masuk dan mendalami seni. Hal tersebut diwujudkan pada ruangan lantai *ground floor* dengan menawarkan kejutan-kejutan yang dapat membangkitkan motivasi atau kegemaran pengunjung terhadap seni.



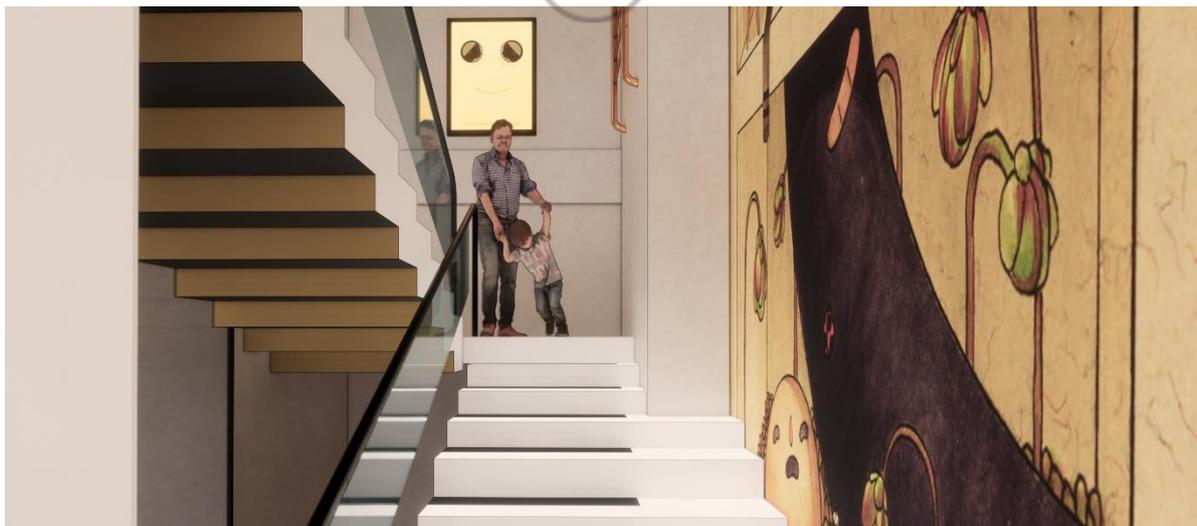
Gb12. Hasil Rendering partisi *multifunction* pada area *Artspace* (Sumber: Penulis , 2022)

Pada area *artspace* memiliki desain partisi yang unik. Dengan mengimplementasikan karya seni pada salah satu bagiannya dan menggunakan sistem rel sehingga memungkinkan untuk para pengunjung berinteraksi dengan partisi tersebut. Setiap partisi memiliki cerita tersendiri dan akan membentuk satu cerita utuh apabila dalam posisi yang disejajarkan secara bersamaan.



Gb13. Hasil Rendering Area *Artspace* (Sumber: Penulis , 2022)

Pada area *artspace* didesain untuk menjadi *highlight* atau *point of entrance* pada ruangan. Penulis ingin menegaskan bahwa Artotel Yogyakarta memiliki ruang pameran sebagai salah satu bagian dari tujuan perancangan. Area ini akan dikhususkan sebagai ruang pameran karya. Tujuannya agar pengunjung dapat melihat karya seni pameran ketika sedang menunggu informasi dari resepsionis.



Gb14. Hasil Rendering Area tangga menuju *Bar Outdoor* (Sumber: Penulis , 2022)

Perancangan lantai *mezzanine floor* didominasi dengan adanya *artwork* yang dapat dirasakan oleh pengunjung. Pengunjung dapat merasakan kehadiran seni melalui indra yang dimiliki. Pada area *stair* penghubung lantai *ground floor* dan *mezzanine* terdapat '*dancing*

stair' yang memiliki *floor projector* dengan sensor gerakan. Tangga ini dapat mendeteksi gerakan yang ada dibawahnya, kemudian respon dari sensor tersebut berupa suara dan bergantinya gambar yang terproyeksikan pada anak tangga. Dapat dilihat pada perspektif berikut



Gb15. Hasil Rendering Area *Bar Outdoor* (Sumber: Penulis , 2022)

Selanjutnya terdapat area *bar outdoor* dengan menerapkan *artwork* pada bagian jendela kaca yang mengarah keluar bangunan. *Artwork* ini juga memiliki fungsi sebagai *secondary skin* yang dapat diubah posisi sesuai dengan keinginan pengunjung. Proses pengubahan posisi tersebut dianggap sebagai kreasi pengunjung dalam merespon lingkungan sekitar.



Gb16. Hasil Rendering *Sliding door* pada *Bar Outdoor* (Sumber: Penulis , 2022)

Pada *sliding door* area bar menggunakan karya seni yang mengadaptasi konsep animasi. Pada posisi tertutup akan menghasilkan gambar tertentu serta ketika digerakan untuk membuka pintu maka akan muncul '*scene story*' baru yang ditimbulkan.

Terdapat area tambahan baru berupa jembatan penghubung antara ruang *indoor* dengan ruang *outdoor*. Jembatan ini disebut sebagai '*connecting bridge*' sebagai simbol bahwa proses seorang seniman dalam mencari inspirasi bukanlah hal yang mudah.



Gb17. Hasil Rendering Area Transisi atau *Connecting Bridge* (Sumber: Penulis , 2022)

Area restoran ini akan membawa pengunjung untuk merasakan jauhnya proses 'kelayapan' seniman dalam mencari inspirasi hingga keatas langit. Penulis ingin menimbulkan kesan yang ringan pada area ini layaknya sebuah awan. Sehingga restoran didominasi dengan penggunaan warna putih dan biru muda yang kuat.



Gb18. Hasil Rendering Area *Restaurant* (Sumber: Penulis , 2022)

Pada area restoran terdapat pula jendela kaca yang didesain dengan *treatment* interior berkonsep '*framing art*'. Konsep ini ditujukan untuk mengambil *scene* yang sedang terjadi pada area *outdoor*. Pada desain ini, pengunjung juga merupakan bagian dari *art* itu sendiri.



Gb19. Hasil Rendering Area *Restaurant* kearah *Pool Deck* (Sumber: Penulis , 2022)

Lantai terakhir pada perancangan ini adalah lantai *guestroom*. Pada lantai ini proses kreatif seniman merupakan tahap '*inkubasi*'. Pada tahap inkubasi, seorang seniman membutuhkan waktu menyendiri untuk mendalami dan mengerjakan karya yang akan diolah. Proses ini membutuhkan perenungan dan pengendapan sesuai dengan cara kerja seniman. *Treatment* khusus yang dilakukan penulis pada ruang ini adalah dengan memberikan fasilitas tambahan yang dapat digunakan pengunjung untuk menyendiri dan melakukan aktivitas dengan lebih tenang.



Gb20. Hasil Rendering *Guestroom Studio 23* (Sumber: Penulis , 2022)

5. KESIMPULAN

Kondisi yang sedang terjadi pada suatu masa akan memengaruhi seluruh bidang kehidupan, baik dari segi ekonomi, dan bahkan perilaku manusia. Dalam hal ini desain memiliki peran penting agar suatu kondisi dapat tetap terjaga dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Saat ini pandemi covid-19 memunculkan kembali fenomena *staycation*. Fenomena ini terjadi khususnya pada jasa penyedia penginapan. Artotel Yogyakarta sebagai jasa penyedia penginapan yang cukup terkenal di Yogyakarta karena adanya ikon yang mereka miliki, yaitu perosotan emas. *Branding* hotel yang ingin mengedepankan karya seni seniman kontemporer pada interior bangunan.

Pada perancangan ulang ini, penulis mencoba menawarkan konsep baru yang dapat diterapkan kedalam interior hotel. Penulis melakukan beberapa tahapan perancangan, mulai dari survey lapangan, membaca jurnal dan literatur bacaan yang dapat mendukung konsep usulan, dan merumuskan permasalahan desain. Artotel Yogyakarta yang saat ini sudah cukup eksis menjadi tantangan tersendiri bagi penulis agar dapat membuat usulan baru yang lebih baik. Perancangan ini berfokus pada perbaikan konsep ruang agar menyatu dengan karya seni sebagai *branding* perusahaan. Perancangan ini juga bertujuan untuk memberikan ide baru khususnya pada proyek perancangan hotel butik.

Konsep keseluruhan bangunan ingin memberikan pengalaman masuk kedalam seni kepada pengunjung. Pengalaman ini dimaksudkan dengan memberikan suatu fasilitas kepada pengunjung untuk dapat berinteraksi dengan seni yang ada pada ruangan. Seni yang diterapkan pada interior ruangan adalah seni rupa kontemporer dengan berkolaborasi bersama seniman lokal yang dapat mewakili karakteristik hotel. Indieguerillas dipilih menjadi seniman tersebut karena dianggap dapat mewakili konsep, tujuan hotel, dan memiliki karya yang dapat diaplikasikan kedalam sebuah interior.

Dengan menerapkan seni rupa kontemporer sebagai bagian dari konsep ruangan, maka gaya interior perancangan ini juga menerapkan gaya kontemporer. Karena dirasa dapat menjawab permasalahan dan sesuai dengan target yang dituju. Nantinya karya seni yang diambil bukan hanya sekedar diletakkan saja, tapi diharapkan dapat diimplementasikan menjadi *treatment* interior. Implementasi ini dapat menjadi gagasan baru agar pengunjung dapat lebih dekat dengan sebuah seni dan membuktikan bahwa karya seni bukan hanya sekedar pajangan, namun memiliki *soul* atau jiwanya tersendiri.

Namun adapun pada proses perancangan ini dirasa penerapan karya seni kedalam ruangan masih belum seluruhnya baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Besson, A. M., (2017). *Everyday aesthetics on Staycation as a pathway to restoration*. International Journal of Humanities an Cultural Studies, 4(2), 34-52.
- Dharmakusuma, B. (2005). *Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogjakarta Penekanan pada Penampilan Bangunan dan Interior yang Kontemporer*.
- Haddouche, H., & Salomone, C., (2018). *Generation Z and the Tourist Experience : Tourist Stories and use of Social Networks*. Journal of Tourism Futures, Vol. 4 Issue : 1, pp. 69-79.

James, A., (2014). Using Lifestyle Segmentation To Develop Lodging Packages For Staycation Travelers: An Exploratory Study With College Students. Master Degree. Kent State University.

Kilmer, R., & Kilmer, W. O., (2014). *Second Edition : Designing Interiors*. New Jersey : Jhon Wiley & Sons, Inc

Lestari, D. E., Syafiq, M., (2017). *Proses kreatif seniman rupa*. Character: Jurnal Penelitian Psikologi., 4(1).

Nurhalimah, D., Widyaesan, D. A., & Akhmadi, A., (2021). *Perancangan Baru Interior Hotel Bintang Empat (****) Di Dago, Bandung Dengan Pendekatan Interior Landscape*. eProceedings of Art & Design, 8(2).

Utama, J. S. A., (2021). *Metafora Proses Kreatif Seniman di Yogyakarta*. Universitas Gadjah Mada. Diambil dari : <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

DAFTAR LAMAN

Anhar, L., (2001) *Hospitality Net : The Definition of Boutique Hotels* – Written by : Lucienne Anhar – HVS International. Diambil kembali dari Hospitality Net : [The Definition of Boutique Hotels - Written By: Lucienne Anhar - HVS International \(hospitalitynet.org\)](http://hospitalitynet.org)

Dinas Kebudayaan DIY, *Pembangunan Kebudayaan DIY*. Diambil dari adoc.pub : [Pembangunan Kebudayaan DIY. Dinas Kebudayaan DIY - PDF Free Download \(adoc.pub\)](http://adoc.pub)

Indah, A., & Hidayah, K., (2021). *Tribun Jogja : BPS Catatkan Kenaikan Tingkan Hunian Kamar Hotel di Yogyakarta Agustus 2021, 20 Persen Lebih Tinggi*. Diambil kembali dari Tribun Jogja : [BPS Catatkan Kenaikan Tingkat Hunian Kamar Hotel di Yogyakarta Agustus 2021, 20 Persen Lebih Tinggi - Tribunjogja.com \(tribunnews.com\)](http://tribunnews.com)

Kurniawan, I., (2021). *NERACA : Staycation di 'Laboratorium Seni' Hotel Milenial di Yogya*. Diambil kembali dari Neraca : [Staycation di 'Laboratorium Seni' Hotel Milenial di Yogya | Neraca.co.id](http://neraca.co.id)