

**PERANCANGAN INTERIOR HOTEL PALMA  
LOMBOK MELALUI PENDEKATAN  
*ECO-CULTURAL DESIGN***

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan Oleh:

**Graciella Yovani Girsang**

**1710250123**

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

2022'

## Abstrak

Hotel Palma yang berada di Kuta, Pujut, Kabupaten Lombok Tengah ini merupakan hotel yang sedang dalam masa pembangunan tahap I. Hotel yang memiliki 5 lantai dengan *rooftop* ini, berada disekitar pinggiran pantai Kuta dengan jarak 5 menit berjalan kaki. Hotel ini memiliki *restaurant* pada *rooftop* nya dengan pemandangan 360°.

Hotel ini didesain menggunakan gaya *modern* yang dikombinasikan dengan gaya *feminime futuristic* melalui pendekatan *eco-cultural design* dengan penerapan motif kain tenun lombok yang menjadi dasar dari transformasi bentuk serta mengangakat keindahan alam pantai sebagai bentuk awal terhadap ornamen dan elemen interior hotel palma ini. Desainer juga menerapkan penggunaan *UX design* atau *User Experience* dengan memanfaatkan indra manusia untuk mengaktifkan memori *muscle* demi menciptakan kesan yang *memorable* terhadap hotel ini. Penerapan *UX design* terdapat pada beberapa lantai yang dimana memiliki sensor terhadap pijakan manusia untuk mengaktifkan lampu yang ada di sekitarnya.

Palma hotel memiliki *rooftop* yang semula merupakan tempat konser yang diubah menjadi *restaurant* demi menjaga tingkat keamanan dan kenyamanan para pengunjung. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir terjadinya kecelakaan karena adanya *chaos*.

Penerapan konsep dengan desain modern dan *futuristic feminime* ini pun mampu mengubah estetika pada bangunan secara keseluruhan. Hal ini juga dimanfaatkan untuk menciptakan interior yang menciptakan kesan tenang. Elemen-elemen interiornya pun mengambil bentuk ombak sebagai bentuk awal yang mampu mendukung kesan *futuristic feminime* pada bangunan ini.

**Kata kunci:** Hotel, *Modern*, *Eco-Cultural Design*

## Abstract

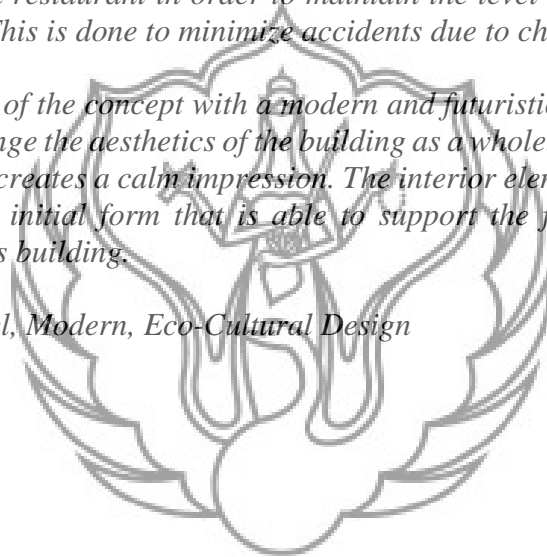
*Hotel Palma, which is located in Kuta, Pujut, Central Lombok Regency, is a hotel that is currently under construction phase I. This 5 floors hotel with a rooftop is located around the outskirts of Kuta beach with a 5-minute walk away. This hotel has a restaurant on the rooftop with a 360 view.*

*This hotel uses a modern design style that is combined with a futuristic feminine style by elevating the natural beauty of the beach form as the initial form of the ornaments and interior elements of this palm hotel. Designers also apply the use of UX design or User Experience by utilizing the human senses to activate muscle memory to create a memorable impression of this hotel. The application of UX design is found on several floors which have sensors on human footing to activate the lights around them.*

*Palma hotel has a rooftop which was originally a concert venue which was converted into a restaurant in order to maintain the level of security and comfort of the visitors. This is done to minimize accidents due to chaos.*

*The application of the concept with a modern and futuristic design of femininity is also able to change the aesthetics of the building as a whole. It is also used to create an interior that creates a calm impression. The interior elements also take the form of waves as an initial form that is able to support the futuristic impression of femininity in this building.*

**Keywords:** *Hotel, Modern, Eco-Cultural Design*

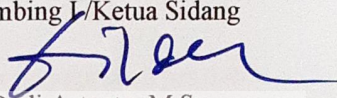


## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR HOTEL PALMA DI LOMBOK MELALUI PENDEKATAN ECO-CULTURAL DESIGN**, diajukan oleh Graciella Yovani Girsang, NIM 1710250123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

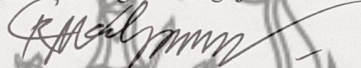
Pembimbing I/Ketua Sidang



Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

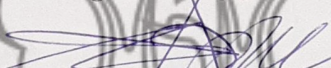
Pembimbing II/Penguji



Mahdi Nurcahyo, M.A.

NIP 19910620 201903 1 014/NIDN 0020069105

Cognate/Penguji Ahli



Ivada Ariyanti, M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001/NIDN 0014057604

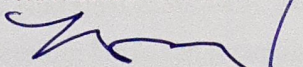
Ketua Program Studi Desain Interior



Bambang Pramono, M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001/NIDN 0008307304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Firdaus Kharjo, M.Hum.

NIP. 19691108199303 1 001/NIDN 0008116906

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Interior Hotel Palma Lombok Melalui Pendekatan *Eco-Cultural Design*”. Laporan ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini juga tak lepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan kasih sayang, penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil, baik secara langsung ataupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga ditahap selesai. Tak lupa penulis mengucapkan terimakasih khususnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat karunia-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan baik dan tanpa ada halangan apapun.
2. Kepada mama dan abang saya beserta keluarga yang selalu mendukung, memberikan dan mendoakan yang terbaik demi kelancaran Tugas Akhir ini.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I dan juga Mas Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds., selaku dosen wali yang selalu mendampingi saya selama masa perkuliahan.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., selaku Ketua program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh Dosen dan Staff di Program Studi Desain Interior yang telah

memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses studi.

7. Kepada orang-orang spesial yang senantiasa menjadi *support system* yang selalu memberikan dukungan, motivasi, saran dan bantuan yang tiada henti: Meta Arkadia Van Den Broek, Gabriella Esteofany Purba dan juga Kadek Mas Suradnyana.
8. Seluruh pihak dan teman-teman yang sudah turut ikut menyukseskan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini: Daryadi Fadhil (yang berharap ikut TA) , Daffa Caesar (pembangun candi) , Qatrin Nada K (yang tidak terima saya TA dua minggu) , Naufal Adhi Pramana (yang tidak jadi TA), Triten Sikerda (bapaknya steve) , Akbar Reva (yang ternyata jadi TA juga) , Iqbal Shopian (sang miniatur), Tazaka Bara dan Sofa Izzad (yang tidak berperan dalam proses TA ini), Amin Dwi Cahyono, Nadiva Kemala, Sisca Pramodya, Yoga Arih, Steven Tjhang, Juwita Khoirunisa, Septiana Ermastuti, dan Sasri Varezka.
9. Teman – teman Angkatan 2017, Dimensi. Terutama Andini Rani Fatiana, Azizah Hashifara dan Ika Mufatonah (teman – teman seperjuangan TA yang gugur di tengah jalan)
10. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan Karya Desain Tugas Akhir ini.

Penulis pun menyadari banyaknya kekurangan dan keterbatasan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan penulisan ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila ada yang tidak disebutkan penulis mohon maaf, dan penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 22 Juni 2022

Hormat Saya,



**Graciella Yovani Girsang**  
**NIM 171 0250 123**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Graciella Yovani Girsang  
Nim : 171 0250 123  
Program Studi : Desain Interior  
Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.



Yogyakarta, 22 Juni 2022



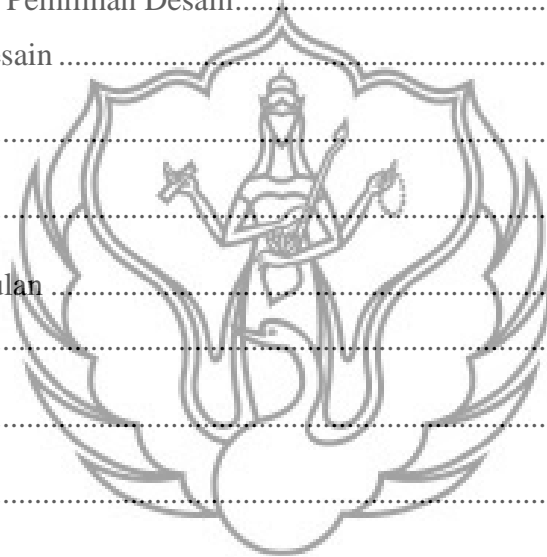
**Graciella Yovani Girsang**  
**NIM 171 0250 123**



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Abstrak .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Pernyataan Keaslian .....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar .....	xi
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Diagram.....	xv
BAB I .....	1
A. Pendahuluan .....	1
1. Latar Belakang .....	1
2. Proses dan Metode Desain .....	2
a. Proses Desain .....	2
b. Metode Desain .....	5
BAB II .....	11
A. PRA DESAIN .....	11
1. Tinjauan Pustaka .....	11
a. Tinjauan Pustaka Umum .....	11
b. Tinjauan Pustaka Khusus .....	16
2. Program Desain .....	17
a. Tujuan Desain .....	17
b. Sasaran Desain .....	18
c. Data .....	18
d. Daftar Kebutuhan Ruang .....	30
BAB III .....	35

A. PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN .....	35
1. Pernyataan Masalah .....	35
2. Ide dan Solusi Desain.....	35
3. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang .....	39
BAB IV .....	40
A. PENGEMBANGAN DESIAIN .....	40
a. Alternatif Desain .....	40
1. Alternatif Estetika Ruang.....	40
2. Warna dan Materialisasi dalam Perancangan .....	41
3. Alternatif Penataan Ruang .....	42
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	53
C. Hasil Desain .....	54
BAB V.....	63
Penutup.....	63
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran.....	63
Daftar pustaka .....	65
Lampiran .....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan .....	3
Gambar 1.2 Understanding Ibrahim’s Design Approach.....	8
Gambar 1.3 Ways in Which Interior Design Add Value for User .....	8
Gambar 1.4 7 Parameter of Eco-Cultural Design .....	9
Gambar 1.5 Transformasi Bentuk Motif Tenun Lombok .....	10
Gambar 2.1 Logo Hotel Palma Lombok .....	18
Gambar 2.2 Struktur Hotel Palma Lombok .....	19
Gambar 2.3 Site Lokasi Proyek .....	21
Gambar 2.4 Site Hotel Palma Lombok .....	21
Gambar 2.5 Rendering Hotel Palma Lombok .....	22
Gambar 2.6 Rendering Fasad Hotel Palma Lombok .....	22
Gambar 2.7 Rendering Hotel Palma Lombok.....	23
Gambar 2.8 Rendering Hotel Palma Lombok .....	23
Gambar 2.10 Layout Hotel Palma Lombok .....	24
Gambar 2.11 Standarisasi Area Resepsionis dan Lounge .....	25
Gambar 2.12 Standarisasi Area Resepsionis dan Lounge .....	25
Gambar 2.13 Standarisasi Area Restaurant dan Bar .....	26
Gambar 2.14 Standarisasi Area Restaurant dan Bar .....	26
Gambar 2.15 Standarisasi Area Restaurant dan Bar .....	26
Gambar 2.16 Standarisasi Area Restaurant dan Bar .....	27
Gambar 2.17 Standarisasi Area Restaurant dan Bar .....	27
Gambar 2.18 Standarisasi Area Kamar .....	27
Gambar 2.19 Standarisasi Area Kamar .....	28
Gambar 2.20 Standarisasi Area Kamar .....	28
Gambar 2.21 Standarisasi Area Kamar Mandi dan Toilet .....	29
Gambar 2.22 Standarisasi Area Kamar Mandi dan Toilet .....	29
Gambar 2.23 Standarisasi Area Kamar Mandi dan Toilet .....	29

Gambar 3.1 Sketsa Ideasi .....	36
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi .....	37
Gambar 3.2 Generate Tiles Ux Design .....	37
Gambar 4.1 Moodboard .....	40
Gambar 4.2 Moodboard .....	40
Gambar 4.3 Color Scheme .....	41
Gambar 4.4 Material Scheme.....	41
Gambar 4.5 Alternative Block Plan I.....	43
Gambar 4.6 Alternative Block Plan II.....	43
Gambar 4.7 Alternative Zoning I.....	44
Gambar 4.8 Alternative Zoning II.....	44
Gambar 4.9 Alternative Layout Lobby I.....	45
Gambar 4.10 Alternative Layout Lobby II.....	45
Gambar 4.11 Rencana Lantai Lobby.....	46
Gambar 4.12 Rencana Lantai Rooftop.....	46
Gambar 4.13 Rencana Dinding.....	47
Gambar 4.14 Alternative Rencana Plafon I.....	48
Gambar 4.15 Alternative Rencana Plafon II.....	48
Gambar 4.16 Furnitur Fabrikasi.....	49
Gambar 4.17 Furnitur Fabrikasi.....	50
Gambar 4.18 Furnitur Fabrikasi.....	50
Gambar 4.19 Furnitur Fabrikasi.....	50
Gambar 4.20 Furnitur Fabrikasi.....	51
Gambar 4.21 Furnitur Custom Meja Bar Modular .....	51
Gambar 4.22 Furnitur Custom Meja Resepsionis Modular .....	52
Gambar 4.23 Furnitur Custom Kursi Area Lobby .....	52
Gambar 4.24 Furnitur Custom Kursi Area Rooftop .....	52
Gambar 4.25 Perspektif Rendering Lobby .....	54

Gambar 4.26 Perspektif Rendering Lobby .....	54
Gambar 4.27 Perspektif Rendering Lobby .....	55
Gambar 4.28 Perspektif Rendering Lobby .....	55
Gambar 4.29 Perspektif Rendering Lobby .....	56
Gambar 4.30 Perspektif Rendering Lobby .....	56
Gambar 4.31 Perspektif Rendering Lobby .....	57
Gambar 4.32 Perspektif Rendering Lobby .....	57
Gambar 4.33 Perspektif Rendering Rooftop.....	58
Gambar 4.34 Perspektif Rendering Rooftop .....	58
Gambar 4.35 Perspektif Rendering Rooftop.....	59
Gambar 4.36 Perspektif Rendering Rooftop.....	59
Gambar 4.37 Perspektif Rendering Rooftop .....	60
Gambar 4.38 Perspektif Rendering Rooftop .....	60
Gambar 4.39 Perspektif Rendering Rooftop.....	61
Gambar 4.40 Perspektif Rendering Kamar.....	61
Gambar 4.41 Perspektif Rendering Kamar.....	62
Gambar 4.42 Perspektif Rendering Kamar.....	62



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Kebutuhan Ruang .....	30
Tabel 3.1 Identifikasi dan Solusi Ruang .....	39



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Mind Map Gaya dan Tema .....	38
Diagram 4.1 Diagram Matrix .....	42
Diagram 4.2 Bubble Diagram .....	42



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pariwisata, perhotelan, dan kuliner merupakan hal yang tidak bisa lepas dari keseharian kita, kebutuhan ini kian meningkat diiringi dengan bertambahnya aktivitas kegiatan bisnis dan pariwisata masyarakat. Walau pada awal masa pandemi virus covid-19 yang marak pada tahun 2020, bisnis ini mengalami penurunan drastis dan tidak sedikit yang memilih gulung tikar dikarenakan masyarakat yang harus berada dirumah dan berjaga jarak. Perubahan drastis tersebut menciptakan ketidak-nyamanan serta keresahan dan penat karena aktifitas yang dilakukan berulang-ulang dan berada dalam satu tempat dalam waktu lama.

Namun seiring berjalannya waktu, masyarakat mulai terbiasa dengan segala perubahan yang terjadi, masyarakat dan pemerintah mencari cara untuk bisa beraktifitas seperti dahulu kala dengan segala penyesuaian yang ada. Aktifitas dalam dunia pariwisata, perhotelan dan kuliner ini pun mulai meningkat diiringi dengan aktifitas masyarakat yang mulai aktif kembali. Tidak sedikit masyarakat yang memilih berlibur atau sekedar menginap untuk refreshing ataupun untuk mencari suasana yang baru setelah berdiam diri dirumah untuk waktu yang cukup lama.

Hotel merupakan destinasi yang banyak dituju masyarakat untuk melepas penat ataupun dalam mencari suasana baru. Hotel kini semakin meningkat penggunaannya, yang dimana dulu hanya sering dijadikan penginapan dikala liburan keluar kota, kini mulai digunakan sebagai tempat rekreasi atau hiburan bersama keluarga/teman terdekat dalam satu kota ataupun kota yang tidak terlalu jauh jaraknya yang kini biasa disebut “*staycation*”. Yang dimana *habit* baru ini justru meningkatkan jumlah pengguna hotel, pariwisata serta kuliner dan akomodasi. *Resort* hotel



menjadi salah satu tujuan yang paling banyak digemari, selain menjadi destinasi yang tepat saat liburan, hotel ini sangat tepat ditujukan untuk sekedar (Statistik, 2017) atau melepas penat dengan disuguhkannya pemandangan alam yang sangat indah.

Kekayaan alam di Lombok, Bali merupakan suatu keindahan yang sangat luar biasa yang bisa masyarakat nikmati secara bebas. Pulau yang berada di kepulauan Sunda Kecil atau Nusa Tenggara yang terpisahkan oleh Selat Lombok dari Bali disebelah barat dan Selat Alas disebelah timur dari Sumbawa ini sangat identik dengan keindahan alamnya yang mempesona dan selalu dikagumi oleh seluruh dunia. Pulau ini sering menjadi destinasi utama dikala liburan baik dari masyarakat dalam negeri ataupun mancanegara.

Menurut BPS (Badan Pusat Statistik) Lombok, pada tahun 2017 tercatat jumlah hotel berbintang dan non-bintang 796 hotel dan kian mengalami peningkatan tiap tahunnya. Tiap usaha hotel dan *resort* bersaing dengan menciptakan kesan yang unik dan *eye catching* serta meninggalkan kesan maupun pengalaman baru yang mampu menarik minat para pengunjungnya. Untuk mewujudkan keinginannya itu, manajemen hotel pun berusaha memberikan pelayanan serta mendesain interior dengan sebaik mungkin untuk menarik perhatian para tamu. Salah satu konsep yang diusung yaitu menciptakan kesan hotel *modern* dan mampu menjual keindahan alam yang terdapat di Lombok dan menjadi suatu kesatuan dengan desain Interiornya.

## **B. Proses Dan Metode Desain**

### **1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain**

Proses desain yaitu sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya, proses desain yang di gunakan yaitu metode "*Design Thinking*" yang diawali dan digagas oleh pendiri IDEO yaitu David Kelley dan Tim Brown. Proses desain

ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan berfokus pada kebutuhan penggunanya atau yang berpusat pada manusia (*Human Centered*).

Konsep dari *Design Thinking* ini akan mengubah cara perusahaan atau organisasi dalam berpikir mencari solusi permasalahan, yang bukan hanya dapat diterapkan dalam mengembangkan sebuah produk dan service tertentu, tapi pola pikir pemilik penggunanya akan banyak berubah ketika menggunakan metode *design thinking* ini. (David Kelley, n.d.)

Cara berpikir tradisional kita terutama didasari oleh pengenalan pola, berbeda dalam kemampuan berpikir dalam "*design thinking*" ini yang berdasarkan pada pola baru penciptaan. Pada perancangan Hotel Palma yang berlokasi di Lombok ini penulis menerapkan proses desain yang mengacu pada *design thinking* milik Vijay Kumar seperti yang dikemukakan dalam bukunya yang berjudul "101 Metode Desain".



**Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan**

(Sumber: <https://www.injazat.com>)

Ditahap ini desainer dapat merasakan, mengidentifikasi, dan merumuskan masalah. Metode *design thinking* memiliki berbagai keunggulan, beberapa diantaranya yaitu desainer merasakan langsung masalah yang akan diidentifikasi serta memiliki fokus lebih kepada

masalah tersebut. Siklus pengulangan yang terdapat pada metode ini yang akan menghasilkan solusi terbaik pada hasil akhir perancangan.

Berdasarkan metode *Design Thinking*, terdapat lima tahapan dalam sebuah proses desain berdasarkan bagan pola pikir perancangan dan apa yang dilakukan desainer pada tahap tersebut. Berikut adalah kelima tahap design thinking tersebut:

a. *Emphatize*

Tahap pertama yang harus dilakukan desainer yaitu melakukan observasi. Lalu merasakan secara mendalam semua aspek yang ada didalam ruang dan mengamati segala sumber permasalahan. Pada tahap ini desainer dapat melakukan aktivitas yang biasanya dilakukan didalam ruang tersebut atau merasakan langsung ruangan tersebut.

b. *Define*

Yang kedua, desainer melakukan analisis terhadap hasil observasi yang telah dilakukan pada tahap awal dan menghasilkan sintesis tentang permasalahan desain yang ada. Dari tahap inilah dihasilkan pernyataan desain.

c. *Ideate*

Pada tahap ini, desainer dapat memulai menyusun ide-ide desain yang menjadi solusi dari permasalahan desain pada tahap sebelumnya.

d. *Prototype*

Pada tahap ke 4, desainer dapat membuat prototype atau maket studi untuk melihat kekurangan dan kelebihan dari ide-ide desain yang telah dibuat.

e. *Test*

Tahap terakhir dari proses desain ini, yaitu desainer melakukan evaluasi dari prototype dan ide ide yang telah dibuat dari tahap-tahap sebelumnya. Ditahap ini, desainer menganalisa kekurangan pada desain secara lebih detail demi mendapat hasil yang terbaik.

## 2. Metode Desain

### A. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

#### 1.) Memahami Tujuan

Pada tahap ini desainer mengamati fenomena – fenomena yang terjadi dilingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai topik dan latar belakang perancangan. Beberapa langkah yang dapat dilakukan yaitu:

##### a) Pengamatan Media Populer

Meneliti dan mengamati media – media populer seperti siaran berita, majalah, internet, program TV, dan media social lainnya untuk mencari tahu segala hal yang berkaitan dengan hotel.

##### b) Fakta – fakta kunci

Mengumpulkan informasi – informasi singkat dari sumber – sumber terpercaya, misal; pengguna, pengelola, maupun orang – orang yang berkaitan dengan topik yang telah ditentukan.

##### c) Wawancara dengan ahli tren

Mewawancarai ahli – ahli tren, seperti desainer, *entrepreneur*, ataupun akademisi untuk mempelajari tren yang sedang berjalan pada topik yang diangkat.

#### 2.) Mengetahui Konteks

Mendalami informasi yang telah diperoleh setelah melakukan pengamatan, informasi terkait mengenai topik perancangan. Tahap yang dilakukan adalah:

##### a) Studi Literatur Objek

Mencari referensi atau literatur yang memberikan informasi tentang konteks. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standar ergonomi, baik dari buku ataupun didapat dari internet.

b) Wawancara Pakar Subyek

Pada tahap ini, desainer melakukan wawancara terhadap pengelola hotel agar dapat mempercepat pemahaman umum tentang bidang tersebut, memberikan informasi tentang perkembangan terbaru serta panduan untuk mendapatkan informasi tambahan.

3.) Mengetahui Masyarakat

Di proses ini, desainer memahami orang – orang dan interaksi mereka dengan segala hal dikehidupan mereka sehari – hari. Proses ini bertujuan untuk menarik gagasan -gagasan terpenting dari pengalaman kita.

a) Kunjungan lapangan

Melakukan *survey* langsung ke lapangan untuk memperoleh data sehingga dapat mengamati keadaan bangunan yang akan didesain serta memperoleh langsung informasi mengenai keadaan lokasi perancangan.

b) Aktifitas lapangan

Metode yang digunakan untuk membantu penulis memahami dan mendalami bagaimana perilaku orang – orang ataupun interaksi dalam suatu situasi.

4.) Menyusun Gagasan

Pada tahap ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran dari berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap lagi.

a) Pengamatan gagasan

Mempelajari hal yang diamati dalam penelitian dengan mengungkapkan arti – arti tersembunyi yang tidak terlihat jelas. Penulis akan memikirkan dan menyaring secara sistematis gagasan – gagasan dari data yang didapatkan.

b) Jaringan aktifitas

Membuat daftar aktifitas yang dikumpulkan semasa penelitian dan meninjau bagaimana aktifitas itu dapat dikelompokkan berdasarkan hubungannya. Hal ini dilakukan guna menyusun gambaran besar aktifitas dan apa saja kebutuhan mereka yang dapat membantu menemukan masalah pada objek ataupun menemukan peluang inovasi baru.

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

Setelah semua data – data, informasi dan permasalahan telah terkumpul, maka tahap desain dapat di mulai. Ide dan konsep dilahirkan pada tahap ini, lalu kemudian dikembangkan untuk membentuk solusi bagi permasalahan perancangan. Pemilihan solusi perancangan dari alternatif yang dibuat termasuk kedalam tahap ini.

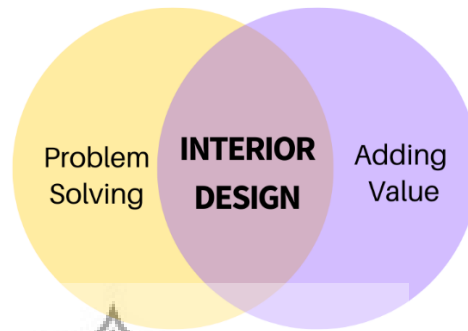
Pengembangan ide dan konsep melahirkan beberapa alternatif desain diantaranya alternatif *zoning*, alternatif sirkulasi, tampilan elemen, material pembentuk ruang, pemilihan bentuk dan ukuran furnitur. Alternatif – alternatif yang dihasilkan kemudian dievaluasi kembali untuk mendapatkan alternatif desain terbaik.

## **C. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan alternatif – alternatif desain untuk menghasilkan suatu hasil perancangan akhir yang optimal. Elemen interior dan alternatif yang muncul dari pencarian dan pengembangan desain kemudian dikonfigurasi dan dilakukan berbagai penilaian yang menyangkut beberapa kriteria, termasuk dari segi fungsi, tujuan, kemanfaatan, bentuk serta estetika. Alternatif desain yang terpilih merupakan alternatif yang dinilai paling mumpuni dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam tahap pra desain. Alternatif ini

kemudian dikembangkan dan diterjemahkan kedalam bentuk gambar kerja dengan keterangan dan ukuran yang lebih detail agar dapat dikerjakan oleh kontraktor.

#### D. Pendekatan Desain *Eco-Cultural*



**Gambar 1.2** *Understanding Ibrahim’s Design Approach*

(Sumber: Pendidikan Seni dan Estetika Ekologis, 2022)



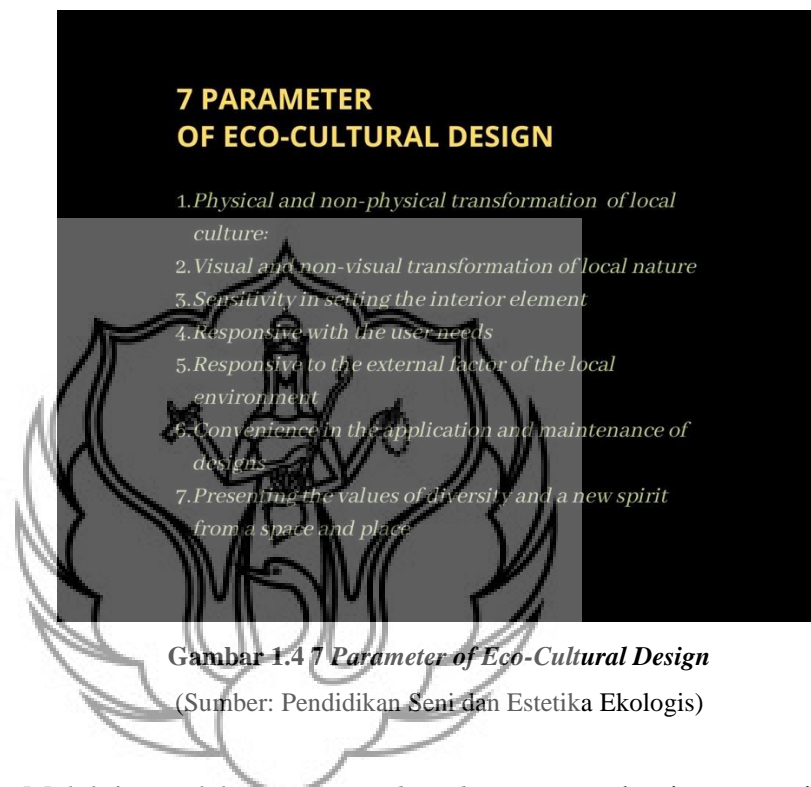
**Gambar 1.3** *Ways in Which Interior Design Add Value for User*

(Sumber: Pendidikan Seni dan Estetika Ekologis, 2022)

Perancangan ini menggunakan pendekatan desain *eco-cultural* yang lebih didasarkan pada interaksi budaya, manusia dan lingkungan (Sutton dan Anderson, 2004)

Alam telah membentuk autentisitas kekhasan budaya local dan begitu pula kearifan budaya local untuk senantiasa menghormati alam. Prijotomo (dalam Suwardani, 2017) menegaskan bahwa alam dan budaya merupakan entitas padu dalam membentuk arsitektur. Apabila manusia mengambil salah satu dari keduanya maka

kerusakan akan terjadi di depan mata. Alam dan budaya adalah satu tubuh dengan jaringan yang saling bekerjasama untuk mencapai tujuan dan manfaat yang besar bagi kehidupan. Melalui desain *eco-cultural* yang menjadi prinsip dan pendekatan mensinergikan aspek alam dan lokalitas budaya yang ada di suatu wilayah di mana bangunan itu dihadirkan (Ibrahim dalam Nurchayo: 2022:2).



Gambar 1.47 Parameter of Eco-Cultural Design  
(Sumber: Pendidikan Seni dan Estetika Ekologis)

Melalui pendekatan *eco-cultural*, seorang desainer memiliki tugas mulia dalam kehidupan dengan melihat konteks alam dan budaya lokal. Pertama, harus mampu mentransformasikan aspek fisik dan non-fisik dari sebuah amatan budaya baik yang sifatnya tekstual maupun kontekstual, baik *tangible* maupun *intangible*. Kedua, kepandaian mentransformasikan aspek visual dan non-visual dari sebuah amatan terhadap alam baik yang dirasakan secara langsung maupun tidak langsung. Upaya mentransformasikan budaya dan alam ke dalam bentuk elemen interior (*fixed* and *semi-fixed*) memerlukan ketajaman seorang desainer dalam mengkaji kedua aspek tersebut. Ketiga, kepekaan desainer dalam hal



pengaturan *display* atau *styling* sebuah produk interior yang memiliki narasi yang kuat antar elemen interior sehingga menjadi daya tarik visual bagi pengguna ruang (*user*). Ke-empat, responsif terhadap segala kebutuhan pengguna ruang, misalnya kemudahan akses antar ruang. Kelima, kecerdasan desainer dibutuhkan dalam merancang elemen ruang yang responsif terhadap faktor eksternal dari lingkungan sekitar. Cermat dalam menata sekuens ruang dan memilih material yang sesuai dengan konteks lingkungan setempat. Ke-enam, desain harus mudah dalam proses pengaplikasian di lapangan sehingga tidak harus membutuhkan *engineer* khusus, artinya masyarakat lokal bisa berpartisipasi dalam proses pengaplikasian desain. Selain itu pada bagian ini, desain juga harus memberi kemudahan dalam proses pemeliharaan bangunan. Ketujuh, desain ruang yang dirancang harus merawat nilai-nilai kearifan lokal yang ada dan memberi stimulus semangat baru yang mewakili jiwa tempatnya. Tujuh parameter desain eco-cultural di atas menjadi bahan *asesment* untuk mengetahui keberhasilan dalam sebuah perancangan interior maupun arsitektur interior (Ibrahim dalam Nurcahyo: 2022)

Pada perancangan Hotel Palma Lombok ini, perancang menerapkan transformasi motif tenun Lombok pada desain *lift* Hotel. Desain ini terinspirasi dari motif kain tenun Lombok yang bentuknya ditransformasikan sedemikian rupa sehingga dapat diterapkan pada perancangan hotel Palma Lombok ini.



**Gambar 1.5 Transformasi Bentuk Motif Tenun Lombok**

(Sumber: Graciella Yovani, 2022)