

**REDESAIN INTERIOR**  
*YEZYEZYEZ HOSTEL & CAFE*  
**YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

**Bagaskoro Dwi Nugroho**

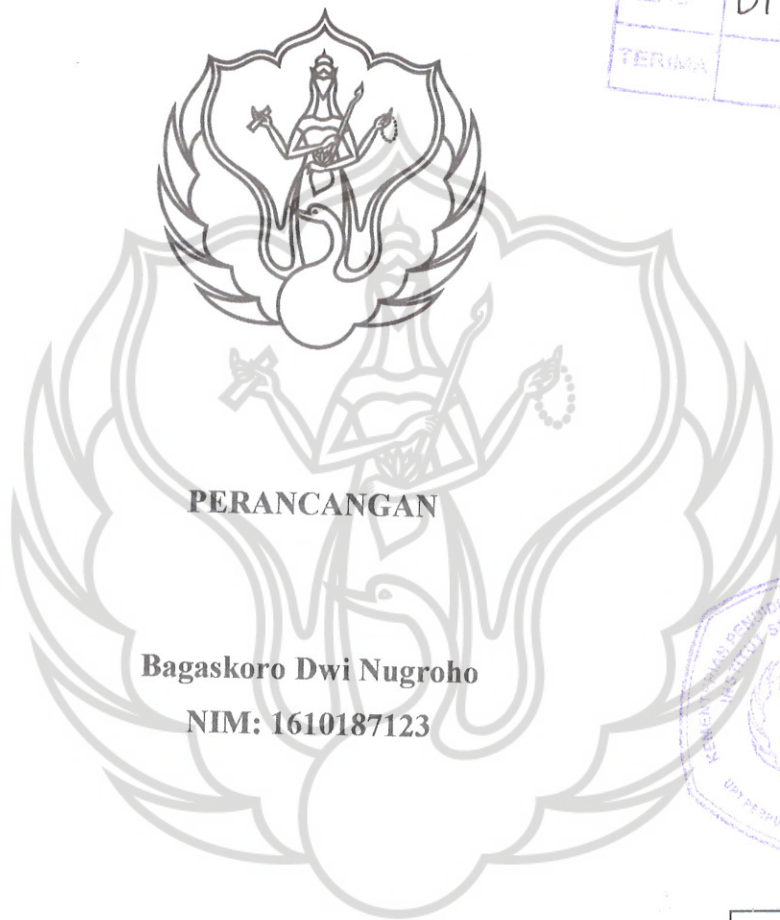
**NIM: 1610187123**

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

**2021**

**REDESAIN INTERIOR  
YEZYEZYEZ HOSTEL & CAFE  
YOGYAKARTA**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	9-388/H/Si/2022
KLAS	DI/Nug/r/2021
TERIMA	TTD



**PERANCANGAN**

**Bagaskoro Dwi Nugroho**

**NIM: 1610187123**



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

<b>UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta</b>
Redesain Yezyezyez Hostel & Ca...

KT20229388

**2021**

**REDESAIN INTERIOR**  
**YEZYEZYEZ HOSTEL & CAFE**  
**YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

**Bagaskoro Dwi Nugroho**  
**NIM: 1610187123**

Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar sarjana dalam bidang Desain Interior  
2021

**REDESIGN OF  
YEZYEZYEZ HOSTEL & CAFE YOGYAKARTA**

Bagaskoro Dwi Nugroho<sup>1</sup>

**ABSTRACT**

*Yezyezyez hostel & cafe Yogyakarta is the budget hotel type of lodgment, which has the local tourist and foreigner backpacker as the major visitor by the age 18 until 35 years old. the visitors of this hostel are usually the tourist whose desire the travelling experience with minimum cost. the application of budget hotel type on its service impact the provided facilities in the building such as unavailable AC, television and other electricity equipment to minimalize operational cost. this impacted the occupants comfort level on their interior activities because the climate of the local area is tropical, and it makes the season and temperature prone to heat. tropical climate effect of the local area and the strong cultural atmosphere in yogyakarta be the main purpose of designing interior building. responding the local area condition by applying the tropical building criteria and applying the principal and imagery of the sustainable building passively with locality spirit into the interior design building are expected to be able to increase the occupants' activities comfort level and strengthen the building imagery to lure the visitors interest.*

**Keywords :** *Hostel, Budget, Tropical, Sustainable Building, Local*

**ABSTRAK**

Yezyezyez Hostel & Café Yogyakarta merupakan tipe penginapan *budget* hotel dengan mayoritas pengunjungnya adalah wisatawan *backpacker* lokal dan mancanegara dengan rentang usia 18 sampai 35 tahun, pengunjung dari hostel ini biasanya adalah wisatawan yang menginginkan pengalaman wisata dengan biaya terbatas. Penerapan tipe *budget* hotel dalam pelayanan berpengaruh pada fasilitas yang disediakan dalam bangunan seperti tidak disediakannya AC (*air conditioning*), televisi, serta peralatan elektronik lainnya dengan tujuan untuk meminimalisir biaya operasional, hal itu berpengaruh pada tingkat kenyamanan penghuni dalam beraktivitas di dalam ruang dikarenakan iklim yang dimiliki

daerah setempat yaitu tropis menyebabkan cuaca dan suhu udara cenderung panas. Pengaruh iklim tropis yang dimiliki lingkungan sekitar ditambah dengan suasana lokal yang kuat terasa di daerah Yogyakarta menjadi dasar perancangan desain interior bangunan untuk merespon keadaan lingkungan sekitar dengan menerapkan kriteria bangunan beriklim tropis serta menerapkan prinsip dan citra bangunan berkelanjutan secara pasif dengan semangat lokalitas ke dalam desain interior bangunan diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan penghuni dalam beraktifitas serta memperkuat citra bangunan dengan tujuan menarik minat pengunjung.

**Kata kunci:** *Hostel, Budget, Tropis, Bangunan Berkelanjutan, Lokal*

---

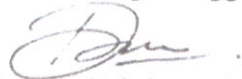
<sup>1</sup>Korespondensi penulis dialamatkan ke  
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
Telp/ HP : 08994761043  
Email : [bagaskaradw@gmail.com](mailto:bagaskaradw@gmail.com)



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**REDESAIN YEZYEZYEZ HOSTEL & CAFE YOGYAKARTA** diajukan oleh Bagaskoro Dwi Nugroho, NIM 1610187123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 09921), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota




Danang Febriyantoko, M.Ds.

NIP 19870209 201504 1 001

NIDN 0009028703

Pembimbing II/Anggota

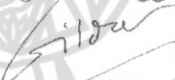


Yayu Rubiyanti, M.Sn.

NIP 19860924 201404 2 001

NIDN 0024098603

Cognate/Anggota



Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP 19730129 200501 1001

NIDN 0029017304

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, M.A.

NIP 19730830 200501 1 001

NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005

NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Triwal Raharjo, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1 001

NIDN 0008116906

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

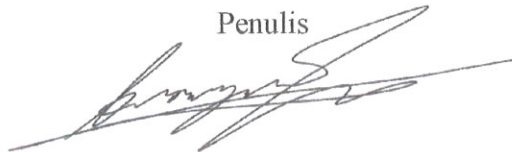
1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya yang tiada habisnya mendukung hingga karya desain ini selesai.
4. Yth. Bapak Danang Febriantoko, S.Sn., M.Ds. dan Ibu Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Yth. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

10. Yth. Mas Anes selaku pemilik Yezyezyez Hostel & Café Yogyakarta yang telah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait izin redesain untuk karya tugas akhir ini.
11. Terimakasih teman-teman Ruang Gerak Kasongan, Ajid sekalian, Mocil sekalian, Oki, Sid Sodiq, Kumala, Brenna, Parkhan, dan Shunu yang tak habisnya selalu bersedia memberi bantuan, dorongan dan dukungan dari segi apapun.
12. Terimakasih untuk teman-teman angkatan 2017 dan 2018 yang mau menemani dan membantu menyelesaikan proses pengerjaan tugas akhir ini.
13. Terimakasih untuk pandemi ini yang telah mengajarkan saya banyak hal dan semakin mendewasakan diri.
14. Terimakasih untuk event yang telah saya kunjungi selama berproses mengerjakan tugas akhir yang tak jarang memberikan saya ide fresh nan menggairahkan.
15. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Indis, Gradasi, Konco Kandung, Sak Omah, Guratan, dan Dimensi.
16. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 7 Juli 2021

Penulis



Bagaskoro Dwi Nugroho

NIM 1610187123



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. METODE DESAIN.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
1. Tinjauan Umum.....	7
2. Tinjauan Khusus.....	16
B. PROGRAM DESAIN.....	35
A. Tujuan Desain.....	35
B. Sasaran Desain.....	36
C. Data.....	36
D. Daftar Kebutuhan Ruang.....	52
BAB III.....	55
RUMUSAN MASALAH & IDE SOLUSI DESAIN.....	55
A. Pernyataan Masalah.....	55
B. Ide Solusi Desain.....	56
1. Konsep.....	56
2. Tema.....	56
3. Gaya.....	57

4. Citra.....	57
5. Permasalahan, Ide & Solusi Desain .....	60
<b>BAB IV.....</b>	<b>62</b>
<b>RUMUSAN MASALAH &amp; IDE SOLUSI DESAIN .....</b>	<b>62</b>
<b>A. Alternatif Desain .....</b>	<b>62</b>
1. Alternatif Estetika Ruang.....	62
2. Alternatif Penataan Ruang.....	72
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	75
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	79
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	87
<b>B. Hasil Desain .....</b>	<b>103</b>
1. Prespektif .....	103
2. Layout.....	118
3. Detail Khusus.....	119
<b>BAB V .....</b>	<b>120</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>120</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>120</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>121</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>122</b>

## DAFTAR GAMBAR

gambar 2.1 Dimensi Bunk Bed .....	10
gambar 2.2 Shared Dorm .....	11
gambar 2.3 Dorm 4-bed private bathroom.....	11
gambar 2.4 Kamar Pribadi.....	12
gambar 2.5 Rumah Kampung, Radio Dalem, Jakarta .....	26
gambar 2.6 Rumah Arief Budiman, Salatiga .....	28
gambar 2.7 Riverbend House, Ubud, Bali .....	29
gambar 2.8 Bentuk Atap Dan Layout Rumah Tradisional Jawa Sesuai Jenis .....	32
gambar 2.9 Facade Bangunan Yezyezyez Hostel .....	37
gambar 2.10 Lokasi Yezyezyez Hostel Yogyakarta .....	39
gambar 2.11 Tampak Bangunan Yezyezyez Hostel Yogyakarta.....	39
gambar 2.12 Denah Eksisting Ruang Lantai 1.....	40
gambar 2.13 Denah Eksisting Ruang Lantai 2.....	40
gambar 2.14 Denah Pembagian Area dan Sirkulasi Ruang Lantai 1 .....	41
gambar 2.15 Denah Pembagian Area dan Sirkulasi Ruang Lantai 2 .....	41
gambar 2.16 Material Pembentuk Ruang .....	44
gambar 2.17 Material Dinding.....	44
gambar 2.18 Material Lantai.....	45
gambar 2.19 Material Plafon .....	45
gambar 2.20 Furniture Dalam Bangunan Yezyezyez Hostel.....	46
gambar 2.21 Equipment Dalam Bangunan Yezyezyez Hostel.....	47
gambar 2.22 Pencahayaan Alami Dalam Bangunan Yezyezyez Hostel.....	47
gambar 2.23 Penghawaan Alami Dalam Bangunan Yezyezyez Hostel.....	48
gambar 2.24 Penyebaran Gelombang Suara pada Bangunan .....	49
gambar 2.25 Elemen Dekoratif dan Sign System.....	50
gambar 2.26 Tata letak Sign System Dalam Bangunan Yezyezyez Hostel .....	51
gambar 3.1 Mind Map Ide Solusi Desain.....	55
gambar 3.2 Ideasi bentuk, Citra Lokal.....	58
gambar 3.3 Ideasi bentuk, Citra Lokal.....	58
gambar 3.4 Ideasi bentuk, Citra Sharing dan Berjejaring .....	59
gambar 3.5 Skematik berdasarkan ide & solusi desain .....	61
gambar 4.1 Skema Warna.....	63
gambar 4.2 Presentase Skema Warna .....	63
gambar 4.3 Skema Material.....	64
gambar 4.4 Refrensi Pengolahan Material Bambu .....	65
gambar 4.5 Refrensi Pengaplikasian Pengolahan Bentuk Material Bambu.....	65
gambar 4.6 Referensi Plafon Struktur Bambu Ekspos .....	66
gambar 4.7 Ideasi Bentuk Plafon Struktur Bambu Ekspos.....	67

<b>gambar 4. 8 Referensi Elemen Dinding Material Bambu</b> .....	68
<b>gambar 4. 9 Referensi Elemen Dinding Material Bambu</b> .....	68
<b>gambar 4. 10 Ideasi Bentuk Dinding Dengan Material Bambu</b> .....	69
<b>gambar 4. 11 Referensi Furniture Dengan Material Bambu</b> .....	70
<b>gambar 4. 12 Referensi Furniture Komunal Pada Ruang Publik</b> .....	70
<b>gambar 4. 13 Ideasi Bentuk Furniture Komunal Pada Ruang Publik</b> .....	71
<b>gambar 4. 14 Diagran Matrix</b> .....	72
<b>gambar 4. 15 Diagran Bubble Alternatif 1</b> .....	72
<b>gambar 4. 16 Diagran Bubble Alternatif 2</b> .....	73
<b>gambar 4. 17 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1</b> .....	73
<b>gambar 4. 18 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2</b> .....	74
<b>gambar 4. 19 Alternatif Layout Lantai 1</b> .....	74
<b>gambar 4. 20 Alternatif Layout Lantai 2</b> .....	75
<b>gambar 4. 21 Alternatif Rencana Lantai 1</b> .....	75
<b>gambar 4. 22 Alternatif Rencana Lantai 2</b> .....	76
<b>gambar 4. 23 Alternatif Rencana Plafon Lantai 1</b> .....	76
<b>gambar 4. 24 Alternatif Rencana Plafon Lantai 2</b> .....	77
<b>gambar 4. 25 Alternatif Rencana Dinding</b> .....	78
<b>gambar 4. 26 Rencana Facade Alternatif 1</b> .....	79
<b>gambar 4. 27 Rencana Facade Alternatif 2</b> .....	79
<b>gambar 4. 28 Ilustrasi Sirkulasi Cahaya Ruang Komunal</b> .....	88
<b>gambar 4. 29 Ilustrasi Sirkulasi Cahaya Ruang Privat</b> .....	88
<b>gambar 4. 30 Lampu LED</b> .....	90
<b>gambar 4. 31 Lampu LED Bulb</b> .....	90
<b>gambar 4. 32 Led Strip</b> .....	90
<b>Gambar 4. 33 Standardisasi Pencahayaan Buatan pada Bangunan Gedung</b>	92
<b>Gambar 4. 34 Ilustrasi Sirkulasi Udara Ruang Café &amp; Ruang Komunal</b> ....	100
<b>Gambar 4. 35 Ilustrasi Sirkulasi Udara Ruang Privat</b> .....	100
<b>Gambar 4. 36 Façade Hostel</b> .....	103
<b>Gambar 4. 37 Façade Cafe</b> .....	104
<b>Gambar 4. 38 Vew Hostel Dari Kolam renang</b> .....	105
<b>Gambar 4. 39 Ruang resepsionis</b> .....	106
<b>Gambar 4. 40 Vew Luar Ruang Sharing Toilet</b> .....	106
<b>Gambar 4. 41 Akses Masuk Ruang Sharing Toilet</b> .....	107
<b>Gambar 4. 42 Ruang Komunal</b> .....	107
<b>Gambar 4. 43 Ruang Komunal dan Ruang Sharing Kitchen</b> .....	108
<b>Gambar 4. 44 Ruang Dormitori</b> .....	108
<b>Gambar 4. 45 Ruang Komunal Lantai 2</b> .....	109
<b>Gambar 4. 46 Ruang Komunal Lantai 2</b> .....	109
<b>Gambar 4. 47 Ruang Komunal Lantai 2</b> .....	110
<b>Gambar 4. 48 Vew Luar Ruang Privat 1 Bed</b> .....	110
<b>Gambar 4. 49 Vew Luar Ruang Privat 2 Bed</b> .....	111

Gambar 4. 50 Ruang Privat 1 Bed .....	111
Gambar 4. 51 Ruang Privat 2 Bed .....	112
Gambar 4. 52 Ruang Privat 2 Bed .....	112
Gambar 4. 53 Café Lantai 1.....	113
Gambar 4. 54 Café Lantai 1.....	113
Gambar 4. 55 Café dan Bar Lantai 1.....	114
Gambar 4. 56 Ruang Merchandise.....	114
Gambar 4. 57 Vew Luar Ruang Merchandise.....	115
Gambar 4. 58 Studio Tatoo.....	115
Gambar 4. 59 Café Lantai 2.....	116
Gambar 4. 60 Café Lantai 2.....	116
Gambar 4. 61 Café Lantai 2.....	117
Gambar 4. 62 Café Lantai 2.....	117
Gambar 4. 63 Layout Lantai 1.....	118
Gambar 4. 64 Layout Lantai 2.....	118
Gambar 4. 65 Detail Khusus.....	119

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tahapan pola pikir Design Thinking .....	3
Tabel 1.2 Tabel proses perancangan desain dengan metode Design Thinking.....	6
Tabel 2. 1 Pengguna Ruang Yezyezyez Hostel Yogyakarta.....	38
Tabel 2. 2 Ruang dan Aktifitas Yezyezyez Hostel.....	42
Tabel 2. 3 Ruang dan Aktifitas Yezyezyez Hostel.....	43
Tabel 2. 4 Kebutuhan Ruang Yezyezyez Hostel.....	52
Tabel 2. 5 Kebutuhan Ruang Yezyezyez Hostel.....	53
Tabel 2. 6 Kebutuhan Ruang Yezyezyez Hostel.....	54
Tabel 3. 1 Permasalahan dan Solusi Desain .....	60
Tabel 4. 1 Data Furniture Pabrikan.....	80
Tabel 4. 2 Data Furniture Custom Ruang Komunal.....	81
Tabel 4. 3 Data Furniture Custom Ruang Komunal.....	82
Tabel 4. 4 Data Furniture Custom Ruang Komunal.....	83
Tabel 4. 5 Data Furniture Custom Ruang Privat 2 Bed.....	83
Tabel 4. 6 Data Furniture Custom Ruang Privat 2 Bed.....	84
Tabel 4. 7 Data Furniture Custom Ruang Privat 1 Bed.....	85
Tabel 4. 8 Data Furniture Custom Ruang Café.....	85
Tabel 4. 9 Data Furniture Custom Ruang Café.....	86
Tabel 4. 10 Data Furniture Custom Ruang Café.....	87

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Saat ini industri pariwisata di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat bahkan hingga merambah ke daerah terpencil sekalipun. Hal itu sangat didukung dengan pemanfaatan media sosial sebagai alat promosi dan eksistensi individu maupun kelompok di era modern saat ini. Ini berbanding lurus dengan perkembangan industri perhotelan di Indonesia, dimana mereka yang bepergian untuk mengunjungi tempat wisata tentu membutuhkan tempat menginap dan pemilihan tempat penginapan akan disesuaikan dengan kebutuhan mereka, baik dari lokasi, fasilitas maupun *budget* yang dimiliki.

Dari fakta-fakta tersebut akhirnya menciptakan persaingan antar hotel yang semakin meningkat serta semakin banyak tipe-tipe hotel yang bermunculan dengan perbandingan harga dan fasilitas yang disajikan. Agar dapat bersaing dalam industri perhotelan, sebuah hotel harus memenuhi beberapa aspek penunjang, bukan hanya pelayanan yang baik tetapi perlu adanya desain hotel yang tanggap terhadap kebutuhan dan kenyamanan karena para penghuni hotel akan melakukan berbagai aktifitas didalamnya dan tidak sedikit pengunjung yang ingin merasakan pengalaman berbeda dalam menginap. Di era digital yang didominasi oleh generasi *milenial* sekarang kebutuhan akan berlibur atau mengunjungi tempat wisata menjadi sesuatu yang primer, bahkan tidak sedikit bagi mereka yang mengorientasikan uang mereka untuk berlibur dibanding dengan ditabung untuk masa depan. Namun hal itu bukan berarti sebagian besar dari mereka memilih hotel berbintang untuk menginap, melainkan lebih memilih tipe *budget* hotel sebagai tempat menginap mereka. Banyak alasan yang mendasari pilihan tersebut, terutama adalah biaya karena sisa uang yang dimiliki dapat digunakan untuk liburan selanjutnya, selain itu

pengalaman berbeda yang didapat karena sebagian besar lingkungan *budget hotel* lebih informal serta mudahnya bersosialisasi dengan sesama tamu ataupun pengelola merupakan pengalaman yang menarik dan perlu untuk di dapat. Mereka yang senang bepergian ke suatu tempat untuk mendapatkan pengalaman baru dengan biaya terbatas biasa disebut dengan *backpacker*.

*Budget hotel* merupakan hotel yang melayani sebagian besar pengunjung sementara yang membutuhkan akomodasi kamar dengan harga murah, contohnya penginapan, *motel*, *hostel* dan berbagai jenis hotel serupa. Di Indonesia khususnya di Jogjakarta *hostel* merupakan penginapan yang cukup familiar di kalangan *backpacker*, hal itu karena harganya yang relatif terjangkau dan sebagian besar lokasinya tidak jauh dari pusat kota dan tempat pariwisata. Prawirotaman merupakan salah satu lokasi yang strategis untuk mendirikan hostel karena letaknya yang tidak jauh dari pusat kota dan tempat wisata serta lingkungannya yang dikelilingi oleh *café* dan *bar* memudahkan pengunjung untuk mendapatkan hiburan.

Para *backpacker* yang melakukan perjalanan biasanya tidak hanya bertujuan untuk mengunjungi tempat wisata namun juga bersosialisasi dan berhubungan dengan masyarakat maupun komunitas lokal yang sesuai dengan ketertarikan mereka. Untuk memfasilitasi komunikasi antar mereka kehadiran sebuah *café* bisa menjadi solusi untuk melakukan pertemuan bagi pengunjung *hostel* tanpa perlu keluar dari *hostel* serta menarik pengunjung dari luar *hostel* untuk datang dan ikut merasakan suasana ruang.

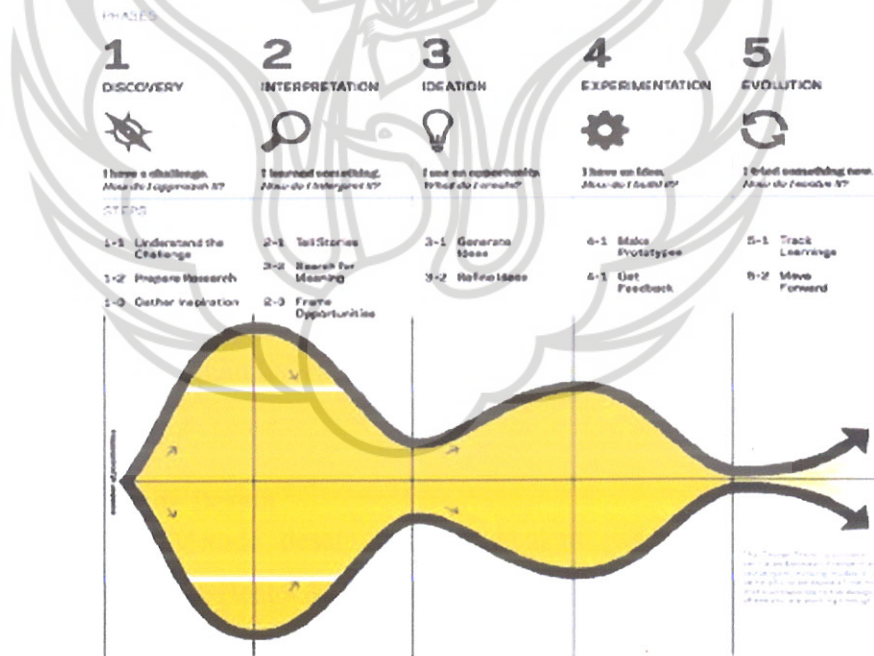
Selain inovasi penggabungan antara *hostel* dan *café*, konsep arsitektural yang akan diterapkan pada bangunan ini didasari oleh iklim yang dimiliki oleh Indonesia yaitu tropis, dengan penyesuaian konsep bangunan dengan iklim yang dimiliki diharapkan dapat memberi pengaruh positif pada tingkat kenyamanan pengguna ketika berada dalam ruangan. Tingkat kenyamanan seperti tingkat kesejukan udara dalam bangunan oleh aliran udara, adalah salah satu contoh aplikasi konsep arsitektur tropis. Tidak hanya konsep arsitektur tropis yang diterapkan pada bangunan ini,

prinsip dan citra juga menjadi dasar perancangan bangunan, dengan mengambil prinsip dan citra bangunan berkelanjutan secara pasif dengan semangat lokal melalui pengaplikasian material, energi, dan ekologi sebagai point yang perlu di perhatikan tidak hanya dalam perancangan arsitektural tetapi juga dalam perancangan interior bangunan diharapkan dapat menciptakan satu kesatuan desain antara interior, arsitektural dan lingkungan sekitar serta menjadi desain yang tepat guna dan memberi kenyamanan bagi pengunjung dan pengelola.

## B. METODE DESAIN

### 1. Proses Desain

Pada perancangan Yezyezyez Hostel & Cafe Yogyakarta, metode desain yang dipilih adalah pola pikir perancangan *Design Thinking*. Metode ini memiliki 5 tahapan untuk menentukan permasalahan hingga menentukan solusi desain. 5 tahapan tersebut adalah sebagai berikut :



Tabel 1. 1 Tahapan pola pikir *Design Thinking*

(Sumber: *Design Thinking for Educators*, 2012)



a. *Discovery*

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan fakta-fakta yang ada di lapangan dengan menggali lebih dalam lagi tentang objek yang akan diangkat lalu dirumuskan menjadi permasalahan yang nantinya akan diidentifikasi dan diubah menjadi kalimat tanya atau sebuah pernyataan masalah.

b. *Interpretation*

Tahap ini merupakan tahap dimana menerjemahkan/mengintepretasikan permasalahan untuk disaring hingga mendapatkan pandangan yang menarik untuk kemudian dirumuskan menjadi ide.

c. *Ideation*

Tahap ini merupakan tahap brainstorming dimana dapat berpikir secara luas, liar, dan tidak terstruktur namun tetap fokus pada disiplin ilmu. Hasil dari ideasi dapat berbentuk skematik maupun konsep.

d. *Experimentation*

Tahap ini merupakan tahap merealisasikan ide yang telah didapatkan. Ide yang telah di dapatkan dapat direalisasikan dengan membuat *prototype* atau membuat gambaran 2D maupun 3D.

e. *Evaluation*

Tahap ini merupakan pengembangan konsep dari waktu ke waktu untuk melibatkan perencanaan selanjtnya.

## 2. Metode Desain

Metode desain yang digunakan pada perancangan interior Yezyezyez Hostel & Cafe Yogyakarta adalah sebagai berikut :

a. *Discovery*

Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah mengenali objek dengan menggali fakta-fakta dan informasi mengenai Yezyezyez Hostel & Cafe Yogyakarta. Hal tersebut bisa

didapatkan dari data wawancara dengan pengguna yaitu staf, pengunjung dan pemilik sekaligus melihat dan mengamati secara seksama situs bangunan dan lingkungan dari Yezyezyez Hostel & Cafe Yogyakarta, ditambah dengan mengunjungi situs daring pemesanan penginapan yang mencantumkan Yezyezyez Hostel & Cafe Yogyakarta didalamnya untuk mengamati komentar dan kotak saran untuk memahami apa yang menjadi keluhan dan kepuasan pengunjung saat menginap.

Didalam proses ini hal lain yang akan dilakukan adalah mengunjungi beberapa tempat penginapan sejenis di daerah sekitar Yezyezyez Hostel & Cafe Yogyakarta untuk mengamati karakteristik dan kelebihan di setiap tempat tersebut untuk nantinya dapat dianalisa dan dapat menjadi ide dalam perancangan interior Yezyezyez Hostel & Cafe Yogyakarta.

*b. Interpretation*

Pada tahap ini data – data yang telah dijabarkan menggunakan kata – kata kunci lalu dikumpulkan, dipilih dan dipilah kembali sehingga menjadi sebuah garis besar yang nantinya akan dijadikan intisari dan menjadi hipotesa proses perancangan interior Yezyezyez Hostel & Cafe Yogyakarta.

*c. Ideation*

Tahap ini merupakan tahap *brainstorming* dimana dapat berpikir secara luas, liar, dan tidak terstruktur namun tetap fokus pada disiplin ilmu. Hasil dari ideasi dapat berbentuk skematik desain maupun *mindmap* yang nantinya dalam proses ideasi akan melibatkan pemilik untuk menentukan hal-hal yang dapat menjadi gagasan utama dalam merancang interior Yezyezyez Hostel & Cafe Yogyakarta.

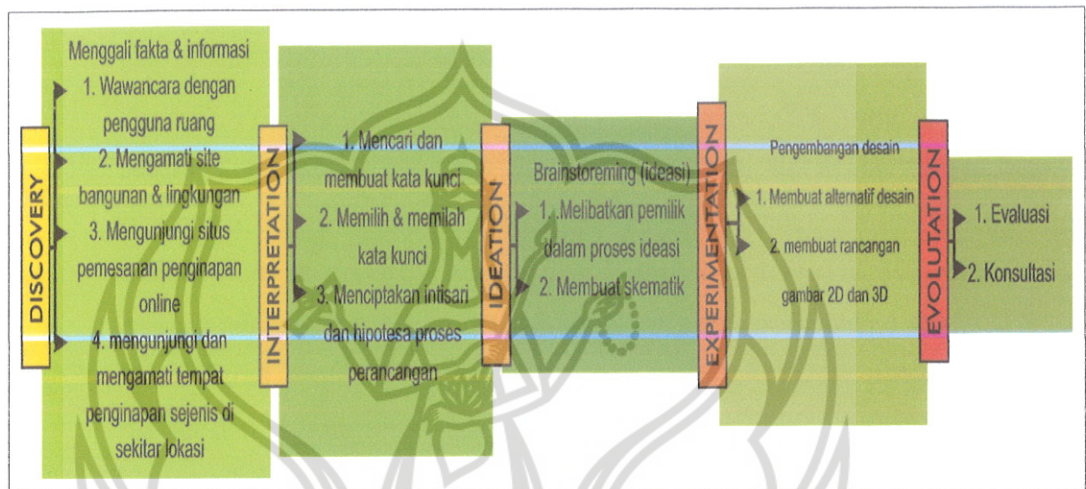
*d. Experimentation*

Pada Tahap ini proses pengembangan desain dilakukan dengan cara membuat beberapa alternatif desain desain interior Yezyezyez Hostel & Cafe Yogyakarta dalam bentuk maket,

gambar 2D maupun 3D, serta animasi. Sehingga gambaran akan desain interior Yezezyez Hostel & Cafe Yogyakarta dapat terealisasi dalam bentuk *prototype*.

e. *Evaluation*

Pada tahap ini terdapat dua alternatif desain yang nantinya akan di evaluasi melalui beberapa parameter dan dikonsultasikan dengan pihak terkait sehingga tercapai desain yang paling sesuai dengan kebutuhan interior Yezezyez Hostel & Cafe Yogyakarta.



**Tabel 1.2** Tabel proses perancangan desain dengan metode *Design Thinking*

(Sumber: *Dokumen Pribadi*, 2020)