

**PERANCANGAN INTERIOR *LOBBY* DAN  
*THE LOUNGE* HOTEL MARRIOTT YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

oleh :

**Tsalsa Utiya Salsabila Kayyis**

**NIM 1812123023**

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

**2023**

# PERANCANGAN INTERIOR LOBBY DAN THE LOUNGE HOTEL MARRIOTT YOGYAKARTA

Tsalsa Utiya Salsabila Kayyis

## Abstrak

Perancangan ulang interior ini sebagai tahap mengembangkan fungsi dan pengoptimalan pelayanan hotel kepada para tamu dengan citra khas serta akomodasinya dengan tetap menerapkan visi hotel ke dalam desain interior *lobby* dan *lounge*nya. Perancangan ini menerapkan gaya *posmodern* dan prinsip *Sustainable Design* dasar dengan tema Lokalitas Kota Yogyakarta. Metode desain perancangan ini yaitu analisis dan sintesis dengan mengidentifikasi dan menetapkan masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, yang dapat memberikan gambaran ide pemilihan alternatif desain dan mengimplementasikannya. Penerapan gaya, prinsip dan tema akan diterapkan pada elemen dinding, lantai, plafon dan furniturnya. Penerapan ide ini diharapkan mampu mewujudkan citra dan akomodasi terbaik dengan standar Internasional dalam karakter Yogyakarta.

***Kata Kunci : sustainable design, pos modern hotel, Marriott Yogyakarta***

## Abstract

*Interior re-design is a step for improving the visitors services function and services optimization with showing iconic branding, iconic accommodation of Yogyakarta based of hotel vision. Design will apply posmodern style on basic sustainable design principle with theme "Locality of Yogyakarta City". This plan used analyze and synthetic process design methods. Analyze and synthetic will identification and choose the problem, collect and analyze the data, and then all of this process can giving ideation for alternative design and best design implementation. The style, principle, and theme will be applied in the wall, floor, ceiling, and furniture. Hope this ideation can give a solutions best iconic interior design and better services for accommodation with international branding on Yogyakarta characteristics.*

***Key Word : sustainable design, postmodern hotel, Marriott Yogyakarta***

**Lembar Pengesahan**

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN INTERIOR *LOBBY* DAN *THE LOUNGE*  
HOTEL MARRIOTT YOGYAKARTA**



**Tsalsa Utiya Salsabila Kayyis**

**1812123023**

**Desain Interior**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**Jl. Parangtritis No. KM 6.5, Glondong, Panggunharjo, Sewon,  
Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 550001**

**Periode: 2022/2023**

Disusun untuk melengkapi pernyataan kelulusan

Mata Kuliah Tugas Akhir

Yogyakarta, 27 Mei 2023

Hormat saya,



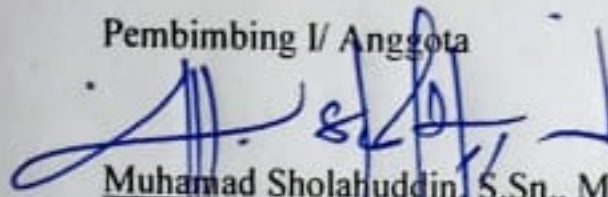
Tsalsa Utiya Salsabila Kayyis

NIM 1812123023

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

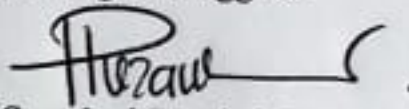
**PERANCANGAN INTERIOR LOBBY DAN THE LOUNGE HOTEL MARRIOTT YOGYAKARTA** diajukan oleh Tsaltsa Utiya Salsabila Kayyis, NIM 1812123023, Program Studi S-I Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Desember 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk di terima.

Pembimbing I/ Anggota



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP 19701019 199903 1 001

Pembimbing II/ Anggota



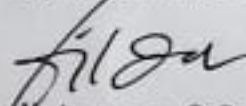
Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.  
NIP 19870928 201903 2 017

Cognate/ Anggota



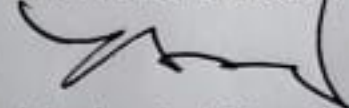
Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.  
NIP 19790407 200604 1 002

Ketua Program Studi Desain Interior




Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP 19701019 199903 1 001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja profesi ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat mata kuliah tugas akhir, salah satu syarat kelulusan dalam menempuh program pendidikan Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis merancang ulang *Lobby* dan *The Lounge* Hotel Marriott Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Ringroad Utara, Condong Catur, Yogyakarta, Indonesia, 55283. Hotel ini merupakan hotel bintang 5 berstandar internasional di Yogyakarta.

Tugas akhir memberikan banyak wawasan dan pengalaman baru bagi penulis, baik saat di studio, di *site*, saat proses desain, dan pada sistem manajemen. Banyaknya pengalaman yang telah dicapai dalam melaksanakan mata kuliah Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak terhadap penulis. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih khususnya kepada:

1. Tuhan yang maha Esa Allah SWT.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik untuk kelancaran tugas akhir.
3. Fadlan Firdausy Taqiyani Kayyis almarhum adik penulis yang telah membantu memberikan harapan dan keyakinan melanjutkan tugas akhir.
4. Ibu Jessy Perwirasari selaku Training Manager Hotel Marriott Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk meneliti Hotel Marriott serta penulisan proposal tugas akhir.
5. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. dan Ibu Vindriasih Mirdias W, M.M. selaku dosen pengampu mata kuliah Tugas Akhir yang selalu memberikan arahan dan nasihat.
6. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing 1 serta Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku

dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, arahan serta nasihatnya untuk keberhasilan tugas akhir.

7. Teman-teman 1 bimbingan Dea, Jihan, Panji, Melly, Husna, Abdan, Zilla, Mutia, Sulthan, Revania serta Nabila dan seluruh teman POROS 2018 yang masih berjuang di ke tahap ini, alumni POROS 2018 Habib, Dinda, Anggi, Raihan, Zaidan, Yasril serta yang selalu memberi motivasi, semangat dan masukan.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan laporan ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan laporan. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 15 November 2023

Hormat Kami,



Tsaltsa Utiya Salsabila Kayyis

NIM 1812123023

## Daftar Isi

ABSTRAK.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Proses dan Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	10
B. Tujuan dan Sasaran.....	11
1. Tujuan Perancangan.....	11
2. Sasaran Perancangan.....	11
3. Data.....	12
a. Deskripsi Umum Proyek.....	12
b. Data Non Fisik, Data Fisik, Data Literatur.....	13
4. Kebutuhan dan Kriteria.....	24
BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....	29
A. Pernyataan Masalah.....	29
B. Ide Solusi Desain ( <i>Ideation</i> ).....	29
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	30
A. Alternatif Desain ( <i>Schematic Design</i> ).....	30
B. Evaluasi Desain.....	38
C. Hasil Desain.....	39
BAB V PENUTUP.....	43

A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	45



## Daftar Gambar

GAMBAR 1. 2 LANGKAH BESAR PROSES DESAIN ROSEMARY KILMER.....	3
GAMBAR 2. DIAGRAM PROSES DESAIN ROSEMARY KILMER.....	3
GAMBAR 3. LOGO HOTEL MARRIOTT YOGYAKARTA .....	13
GAMBAR 4. DENAH MAIN LOBBY.....	14
GAMBAR 5. ZONING KEBISINGAN, VIEW, BUKAAN DAN CAHAYA ALAMI.....	14
GAMBAR 6. AKSES MENUJU BANGUNAN.....	15
GAMBAR 7. CITRA AREA LOBBY.....	15
GAMBAR 8. CITRA AREA THE LOUNGE.....	16
GAMBAR 9. DATA AKTIVITAS PENGGUNA.....	16
GAMBAR 10. ZONING WARNA.....	17
GAMBAR 11. PENCAHAYAAN ALAMI.....	19
GAMBAR 12. PENCAHAYAAN ALAMI TAMPAK SAMPING .....	12
GAMBAR 13. PENCAHAYAAN BUATAN.....	20
GAMBAR 14. PENGHAWAAN BUATAN.....	20
GAMBAR 15. PENGHAWAAN BUATAN DETAIL.....	20
GAMBAR 16. DETAIL POTONGAN DINDING SEBAGAI ELEMEN AKUSTIK.....	21
GAMBAR 17. ATMOSFER RUANG YANG TERBENTUK... ..	22
GAMBAR 18. AMBIENCE .....	29
GAMBAR 19. ELEMEN DEKORATIF STILASI BATIK TRUNTUM .....	30
GAMBAR 20. ELEMEN DEKORATIF STILASI GUNUNG MERAPI .....	30
GAMBAR 21. ELEMEN DEKORATIF STILASI TUGU YOGYAKARTA.....	30
GAMBAR 22. KOMPOSISI WARNA.....	31
GAMBAR 23. KOMPOSISI BENTUK.....	31
GAMBAR 24. KOMPOSISI BENTUK STILASI BUDAYA & ALAM KOTA YOGYAKARTA.....	32
GAMBAR 25. DIAGRAM MATRIX LOBBY & LOUNGE... ..	32

## Daftar Tabel

TABEL 1. PENJABARAN JENIS DAN PENGGUNAAN RUANG BERDASARKAN ZONA.....	17
TABEL 2. PENJABARAN HIRARKI RUANG BERDASARKAN ZONA..	18
TABEL 3. KECUKUPAN RUANG.....	18
TABEL 4. TATA KONDISIONAL.....	19
TABEL 5. KEBUTUHAN DAN KRITERIA.....	26

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan sebuah Provinsi di Pulau Jawa, Indonesia. Provinsi ini merupakan daerah otonomi tingkat provinsi Indonesia di Jawa Selatan. Berbatasan dengan Samudra Hindia di selatan. Daerah Istimewa Yogyakarta masih diperintah bersama oleh Kesultanan Yogyakarta dan Kadipaten Pakualaman sebagai kepala provinsi atau disebut gubernur. Provinsi ini adalah satu-satunya diarki atau merupakan suatu bentuk pemerintahan yang ditandai dengan dua orang yang memerintah bersama-sama baik secara sah atau *de facto* yang sudah diakui secara resmi dalam pemerintahan Indonesia. Sebagai divisi tingkat pertama di Indonesia, Yogyakarta diperintah oleh Sultan Hamengkubuwono X sebagai gubernur dan Pangeran Paku Alam sebagai wakil gubernur.

DIY memiliki luas tanah kurang lebih 3.185,8km, ini adalah entitas tingkat provinsi terkecil kedua setelah Jakarta. Kota Yogyakarta menjadi salah satu tujuan wisata populer para wisatawan dari berbagai daerah dan mancanegara serta menjadi pusat budaya. Berbagai sejarah provinsi ini tercermin dari berbagai peninggalan para pendahulu melalui bangunan cagar budaya, museum, titik 0km, kerajinan perak, gudeg sebagai makanan khas, kerajinan kulit, kerajinan gerabah, bahkan dengan karakteristik orang-orangnya yang ramah dan lain sebagainya serta yang paling populer adalah Monumen Tugu Yogyakarta.

Dari sinilah untuk mendukung wisata di wilayah tersebut pembangunan hotel menjadi salah satu bisnis yang memiliki peluang besar dalam pengembangan wisata. Melalui pembangunan hotel ini juga menjadi salah satu pemicu bagaimana cara memperkenalkan Yogyakarta didalam sisi interiornya. Sehingga hotel tidak hanya sebagai tempat menginap dan bermalam, namun juga menjadi sebuah kenyamanan Yogyakarta yang diusung melalui desain interiornya. Yakni salah satunya adalah Hotel Marriott Yogyakarta, yang sebagai hotel Marriott pertama di Indonesia.

Hotel Marriott Yogyakarta merupakan hotel bintang 5 yang menetapkan standar baru di industri perhotelan Yogyakarta dengan fasilitasnya yang memecahkan rekor dimana bisnis bertemu dengan waktu luang. Hotel ini menyajikan kawasan strategis untuk berbisnis dan beristirahat karena areanya yang berdekatan dengan Hartono Mall atau sekarang juga disebut sebagai Pakuwon Jati Mall, akan hal tersebut banyak potensi bisnis yang bisa didapatkan. Dari segi ruang didalam hotel ini menawarkan ballroom tanpa pilar terbesar, inventaris kamar terbanyak, interior yang elegan dengan penataan lampu serta pemilihan lighting yang kuat sehingga semua tercipta dalam semangat membenamkan kenyamanan nuansa modern dengan budaya Yogyakarta yang ikonik. Dan dalam perancangan ini meliputi area *Lobby* dan *Lounge Bar*.

Rencana perancangan ini akan dimulai dengan merancang kembali *Lobby* yang merupakan area utama berbagai aktivitas tamu untuk memulai memasuki ruangan lain, menunggu, dan bertransaksi serta menjadi wajah utama dalam sebuah hotel. Sehingga perancangan diperlukan dengan tujuan lebih mempresentasikan citra hotel serta branding utama bagi pengunjung. Area *Lounge Bar* yang juga terdapat di area *Lobby* juga secara otomatis menjadi salah satu area pendukung atau bahkan pelengkap *Lobby* sebagai fasilitas, wajah utama dan juga branding hotel. Dengan adanya perancangan ini yang memiliki tujuan untuk mengoptimalkan penggunaan zona, sirkulasi dan penggunaan furniturnya. Kedua area tersebut sesungguhnya juga memiliki tanggung jawab besar akan keberlangsungan aktivitas didalam hotel, sehingga kesan yang sunyi sepi pada siang hari perlu dijadikan pertimbangan perlu adanya pengembangan pada desain interiornya. Sedangkan konsep yang sama akan direalisasikan ke dalam *Lobby* dan *Lounge Bar* yaitu kekayaan budaya dan ciri khas lokal yang dimiliki Kota Yogyakarta dengan lebih filosofis dan mendalam sehingga pengunjung bisa merasakan kehangatan dan kenyamanan Yogyakarta meski di siang hari atau bahkan malam hari.

Aspek utama perancangan hotel ini adalah bagaimana upaya menciptakan interior area *Lobby* yang bisa mempresentasikan citra hotel,

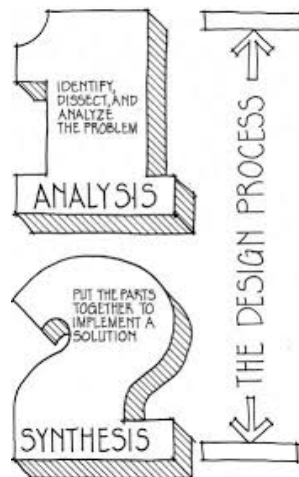
bagaimana upaya mengimplementasikan daerah Yogyakarta pada visual dan fungsi furnitur serta asesoris dekorasi pada area *Lobby* dan bagaimana penyediaan fasilitas yang mendukung prinsip hotel yakni bisnis bertemu waktu luang dalam berbagai fasilitas yang diberikan.

## B. Proses dan Metode Desain

Proses dan pemilihan metode sangat penting digunakan untuk merealisasikan suatu gagasan ide mendesain yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana langkah dalam memecahkan masalah.

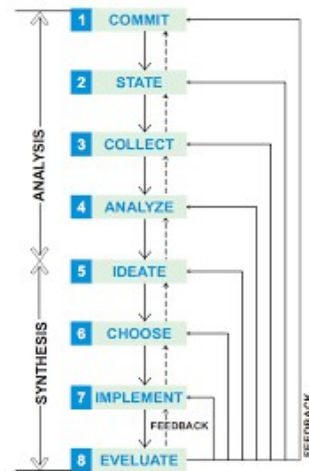
### 1. Proses desain.

Dalam tahap awal perancangan ulang interior *lobby* dan *lounge* Hotel Marriott Yogyakarta, penulis menerapkan proses desain oleh Rosemary Kilmer. (Kilmer, 2014)



Gb.1. 2 Langkah besar proses desain Rosemary Kilmer yaitu *analysis* dan *synthesis*

(sumber: Kilmer, 2014)



Gb.2. Diagram proses desain Rosemary Kilmer

(sumber: Kilmer, 2014)

Menurut Rosemary Kilmer didalam bukunya. Proses desain merupakan sekumpulan urutan yang berisi tahapan sehingga saling menciptakan hubungan timbal balik. 2 langkah besar yang dimaksud ialah dua tahap utama yang dijabarkan secara spesifik yaitu *analyze* terdiri atas

tahapan *commit*, *state*, *collect* dan *analyze*. Sedangkan tahap *synthesis* terdiri atas tahapan *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*.

- 1) *Commit* merupakan tahapan mengidentifikasi permasalahan yang dapat dilakukan dengan cara mengenali permasalahan utama yang perlu dihadapi didalam proyek interior bagi seorang desainer.
- 2) *State* merupakan penetapan masalah melalui *checklist* yang diperlukan untuk mengetahui apa saja permasalahan-permasalahan dalam proyek interior yang perlu diselesaikan dan selanjutnya membuat *perception list* atau pendapat yang bisa diambil dari pihak-pihak tertentu mengenai pengerjaan proyek. Kemudian pembuatan diagram visual, merangkum tujuan pencapaian dari *list* permasalahan, pencapaian objektifitas, dan pernyataan permasalahan berbentuk diagramatik yang akan diolah pada tahap selanjutnya.
- 3) *Collect* merupakan pengumpulan fakta-fakta dan informasi yang akan dilaksanakan pada proyek interior. Tahap ini dilaksanakan melalui *survey*, *interview*, dan atau metode penelitian lainnya.
- 4) *Analyze* merupakan tahap analisis masalah dari data-data yang sudah dikumpulkan dengan cara pembuatan diagram matrik dan *bubble diagram* yang memasukkan aspek penting seperti kategorisasi hubungan ruang, *view*, sirkulasi, zona dan lain sebagainya.
- 5) *Ideate* merupakan tahap mengeluarkan ide gagasan dalam bentuk konsep dan skematik. Dalam tahap ini memberikan gambaran lebih jelas dan spesifik mengenai zona dan sirkulasi proyek interior dibandingkan dengan sketsa *bubble diagram* ditahap sebelumnya;
- 6) *Choose* merupakan tahapan pemilihan alternatif dari ide-ide yang paling sesuai dan optimal;
- 7) *Implement* merupakan pelaksanaan penggambaran 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung;

- 8) *Evaluate* merupakan tahap akhir proses desain ini yaitu dengan meninjau hasil desain. Tinjauan ini untuk melihat apakah solusi ide yang diberikan telah menjawab *brief* dan memecahkan permasalahan.

## 2. Metode desain

**a. Metode Pengumpulan Data dan Perumusan Masalah.** *Analyze* atau Analisis adalah metode mengenali dan menganalisis masalah dengan cara mengidentifikasi data-data fisik serta non fisik yang diperlukan untuk diteliti lebih lanjut dengan mengumpulkan seluruh data yang kemudian dibedah sehingga diketahui permasalahan - permasalahan apa yang ditemukan (Kilmer, 2014). Selanjutnya data dan permasalahan dianalisis yang berfungsi sebagai untuk pengambilan kesimpulan dalam tahap *synthesis* atau sintesis. Sehingga untuk proyek interior *lobby* dan *lounge* Hotel Marriott Yogyakarta ini, penulis perlu mencari data fisik dan non fisik dengan cara *site visit*, *survey*, serta *interview*. Kemudian data tersebut dikumpulkan dan dianalisis masalah apa yang perlu diberikan solusi, baik dengan sketsa kasar maupun tulisan.

**b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain.** *Synthesis* atau Sintesis adalah metode dimana semua bagian ditarik kesimpulannya sehingga menemukan solusi permasalahan yang bisa diterapkan dalam proyek (Kilmer, 2014). Dalam perancangan ulang interior *lobby* dan *lounge* Hotel Marriott Yogyakarta ini, penulis menurut (Kilmer, 2014) masuk pada tahap penjabaran ide melalui konsep dan skematik yang lebih spesifik pada sketsa penggambaran zona dan sirkulasi proyek interior. Kemudian konsep dan skematik yang telah dibuat memunculkan alternatif – alternatif yang optimal sehingga bisa digambarkan melalui penggambaran dua dimensi dan tiga dimensi serta tulisan yang mencakup ide konsep dalam bentuk presentasi.

**c. Metode Evaluasi Alternatif Desain.** *Eveluate* atau Evaluasi adalah metode peninjauan ulang desain yang sudah diterapkan. Sehingga bisa diketahui alternatif yang dipilih apakah apakah sudah memenuhi *brief* dan menjadi solusi permasalahan. Evaluasi ini juga meninjau kembali atas proses – proses desain sebelumnya sehingga menciptakan hasil yang baik dan memenuhi kebutuhan.