

**PENERAPAN KONSEP “*SELF REFLECTION*” PADA  
PERANCANGAN INTERIOR HOTEL LENORA  
BANDUNG**



**PERANCANGAN**

Diajukan oleh :

**Agustinus Satria Mahardhika**

**NIM 1912228023**

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

**2024**

## PENERAPAN KONSEP “*SELF REFLECTION*” PADA PERANCANGAN INTERIOR HOTEL LENORA BANDUNG

### Abstrak

Kota Bandung adalah kota yang seolah-olah memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Perkembangan industri hotel yang ada di Kota Bandung sangat kompetitif, terlihat pada pertumbuhan hotel di kota Bandung yang terus mengalami kenaikan seiring meningkatnya wisatawan dari tahun ke tahun. Untuk dari segmen pengunjung hotel dari berbagai golongan, salah satunya dari golongan Generasi Z dan *Millenial* yang ikut turut serta sebesar dua puluh lima persen dalam kunjungan wisata domestik . Hotel Lenora adalah hotel bisnis bintang tiga yang terletak di Kopo Bandung. Namun terdapat anomali pada segmen pasar Hotel Lenora dikarenakan tidak adanya fasilitas untuk menunjang kebutuhan aktivitas pebisnis. Penulis juga sebagai perancang berusaha menggali masalah yang ada di tengah persaingan hotel yang semakin meningkat juga dengan latar belakang Kota Bandung sebagai pusat industri kreatif, sehingga Hotel Lenora dapat memiliki ciri khas hotel yang unik. Secara singkat konsep “ *Self Reflection*” adalah konsep perancangan interior yang secara tidak langsung ditujukan kepada *Generasi Z dan Millenial*, menjadikan hotel lebih dari sekedar penginapan, namun juga menawarkan konsep interaktif bagi pengunjung dengan penggunaan material *reflected* pada elemen pembentuk ruang yang diharapkan memberikan pengalaman meruang dan memberikan warna baru pada interior hotel yang mempunyai ciri khas dan beda dari hotel-hotel lain di kelasnya.

**Kata Kunci :** Bandung, Hotel, *Gen Z dan Millenial*

## ***Abstract***

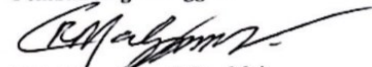
*The city of Bandung is a city that seems to have a magnet for domestic and foreign tourists. The development of the hotel industry in the city of Bandung is very competitive, as can be seen from the growth of hotels in the city of Bandung which continues to increase along with the increase in tourists from year to year. The hotel visitor segment from various groups, one of which is Generation Z and Millennials who participate by twenty-five percent in domestic tourist visits. Hotel Lenora is a three-star business hotel located in Kopo Bandung. However, there is an anomaly in the Lenora Hotel market segment due to the lack of facilities to support the needs of business people's activities. The author as a designer tries to explore the problems that exist amid increasing hotel competition and also with the background of the city of Bandung as the center of the creative industry, so that the Lenora Hotel can have unique hotel characteristics. In short, the concept of "Self Reflection" is an interior design concept that is indirectly aimed at Generation Z and Millennials, making hotels more than just lodging, but also offers an interactive concept for visitors by using reflected materials in the space-forming elements that are expected to provide a spatial and relaxing experience. giving a new color to the hotel interior which has characteristics and is different from other hotels in its class.*

***Keywords*** : Bandung,Hotel, Gen Z and Millenial

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan Berjudul :

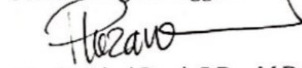
**PENERAPAN KONSEP “SELF REFLECTION” PADA PERANCANGAN INTERIOR HOTEL LENORA DENGAN TARGET PENGUNJUNG MILLENIAL DAN GEN Z** diajukan oleh Agustinus Satria Mahardhika, NIM 1912228023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Desain pada tanggal 5 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/ Anggota**



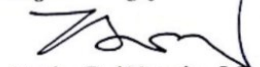
Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.  
NIP 19910620 201903 1 014  
NIDN 0020069105

**Pembimbing II/ Anggota**



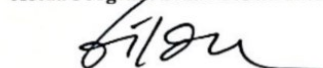
Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.  
NIP. 19870928 201903 2 017  
NIDN. 0030087304

**Cognate/Penguji Ahli**



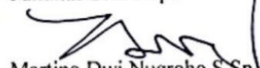
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP 19770315 200212 1 005  
NIDN 0015037702

**Ketua Program Studi Desain Interior**



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19730129 200501 1 001  
NIDN 0029017304

**Ketua Jurusan Desain  
Fakultas Seni Rupa**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP 19770315 200212 1 005  
NIDN 0015037702

Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP 19701019 199903 1 001  
NIDN 0019107005

## Surat Pernyataan Keaslian

### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agustinus Satria Mahardhika

NIM : 1912228023

Tahun Lulus : 2024

Program Studi : Desain Interior

Fakultas Seni Rupa : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis ber-sedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 5 Juni 2024

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '20 METERAI TEMPEL' and '7DCANX116302210'.

Agustinus Satria Mahardhika

1912228023

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan interior ini. Adapun judul Penulisan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan yang saya ajukan adalah “PENERAPAN KONSEP “*SELF REFLECTION*” PADA PERANCANGAN HOTEL LENORA BANDUNG”.

Karya Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana S-1 Desain Interior dari Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tidak dapat dipungkiri bahwa proses penyelesaian skripsi ini memerlukan dedikasi dan kerja keras yang besar. Namun, penghargaan terbesar dalam pencapaian ini tidak hanya terletak pada usaha individu, melainkan juga dukungan dan bantuan yang diberikan oleh keluarga dan orang-orang terdekat. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada :

1. Ibu dan Bapak sekeluarga tercinta yang senantiasa menyemangati, *mensponsori* dan juga mendoakan kepada anak dan saudaranya yang terbaik.
2. Bapak Setya Budi Astanto , S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A dan Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds selaku Dosen Pembimbing I dan II, Dengan kerendahan hati, kami ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada Pak Mahdi dan Bu Riza atas kontribusi, bimbingan, dan dukungan yang luar biasa selama proses penciptaan karya desain interior Hotel Lenora Bandung. Tanpa bimbingan dan dorongan dari Pak Mahdi dan Bu Riza, pencapaian kami dalam proyek ini tidak akan terwujud dengan baik.
4. Ibu Vindri Mirdias Wiratiwi, M.M., selaku tim koordinator TA yang telah memberikan informasi juga mengkoordinasi berjalannya sistem TA
5. Seluruh dosen dan Staff Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
6. Seluruh tim studio RDMA yang memberikan dan membantu penulis dalam mengumpulkan data-data Proyek.

7. Teman-teman tercinta Sampah Interiot 2019 dan Kos Pandan Wangi, Mimin dealova, Iqbaale Klompros, Pandhu Slondogkh, Dhimas Pendeng, Najek Maula, Sapra Sehat, Ateng Yasir, Bobi Boba, Sabrine, Amer Rubiyatun, Farin Yamete, Fairuz Nur Afifi, Ryan Jendral Purnawirawan, Akbar Gambez, Glaceng, Nawap Prenjak Alang-alang, DoNyawess, Ejak Wawes, Koprал Jopi Londo.
8. Teman-teman seperjuangan TA Kak Youcup, Kak Aga, Kak Japort, Panjulism, Koprал Jono, Justin Bieber, Raffi Ahmad dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
9. Kursi Ryan yang telah mensupport kursi untuk mengerjakan TA
10. Warung-warung makan di Sewon dan sekitarnya.

Untuk kesekian kalinya, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua yang telah memberikan bantuan selama proses ini. Jika ada yang tidak disebutkan secara khusus, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Sebagai penutup, penulis berharap bahwa karya ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya dan memberikan manfaat bagi semua pihak.

Hormat Kami,  
Yogyakarta, 13 Mei 2024

Agustinus Satria Mahardhika  
1912228023

## DAFTAR ISI

Abstrak .....	ii
Surat Pernyataan Keaslian.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	8
DAFTAR GAMBAR .....	11
DAFTAR TABEL .....	15
BAB I PENDAHULUAN.....	16
A. Latar Belakang.....	16
B. Metode dan Proses Desain .....	17
1. Proses Desain.....	17
2. Metode Desain .....	18
BAB II PRA DESAIN.....	20
A. Tinjauan Pustaka.....	20
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain .....	20
2. Tinjauan Teori Khusus.....	26
B. Program Desain .....	29
1. Tujuan Desain .....	29
2. Sasaran Desain .....	30
3. Data .....	30
4. Daftar Kebutuhan Ruang .....	48
BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....	49
A. Pernyataan Masalah .....	49
B. Ide Solusi Desain .....	49
1. Konsep Perancangan .....	49



C.	Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang .....	51
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....		52
A.	Alternatif Desain.....	52
1.	Alternatif Estetika Ruang .....	52
2.	Alternatif Penataan Ruang.....	55
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	64
4.	Alternatif Pengisi Ruang .....	67
5.	Alternatif Tata Kondisional Ruang .....	72
B.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	76
C.	Hasil Desain .....	76
1.	<i>Rendering Perspective</i> .....	76
2.	<i>Layout</i> .....	86
3.	Detail Khusus.....	90
BAB V PENUTUP .....		93
A.	Kesimpulan.....	93
B.	Saran .....	93
Daftar Pustaka .....		94
DAFTAR LAMAN.....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN .....		97
A.	Hasil Survey .....	97
1.	Surat Izin Survey.....	97
2.	Foto-Foto Hasil Survey .....	97
B.	Proses Pengembangan Desain .....	97
1.	Sketsa-sketsa Alternatif Desain.....	97
2.	Foto-foto Proses Desain atau Ideasi.....	98
C.	Presentasi Desain .....	100

1.	<i>Rendering Axonometri</i> atau <i>Bird Eye View</i> .....	100
2.	Foto-foto Sketsa Ruang Terpilih, Furniture, Desain Unggulan .....	101
3.	Animasi.....	103
4.	Skema Bahan dan Warna .....	103
5.	Poster Presentasi .....	104
6.	Booklet .....	104
D.	Detail Satuan Pekerjaan ( <i>Bill of Quantity</i> ).....	104
E.	Gambar Kerja atau <i>Detail Engineering Desain (DED)</i> .....	120



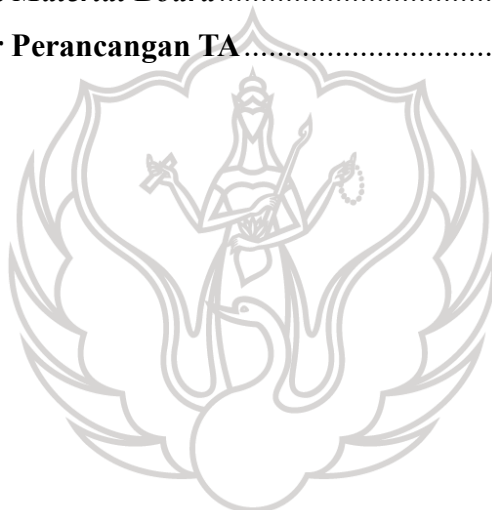
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Design Thinking oleh Institut Desain Hasso-Plattner ...	17
Gambar 1. 2 Logo Hotel Lenora.....	31
Gambar 1. 3 Lokasi Hotel Lenora.....	32
Gambar 1. 4 Orientasi Matahari.....	33
Gambar 1. 5 Braga City Walk.....	33
Gambar 1. 6 Alun-Alun Kota Bandung .....	33
Gambar 1. 7 Rumah Sakit Immanuel Bandung .....	33
Gambar 1. 8 Paskal 23 <i>Shopping Centre</i> .....	33
Gambar 1. 9 Fasad Hotel Lenora .....	34
Gambar 1. 10 Layout Lantai GF Hotel Lenora .....	34
Gambar 1. 11 <i>Layout</i> Lantai 1 Hotel Lenora .....	34
Gambar 1. 12 <i>Layout Kamar Special Room</i> Hotel Lenora .....	35
Gambar 1. 13 <i>Layout Kamar Connecting Room</i> Hotel Lenora.....	35
Gambar 1. 14 <i>Layout Resto and Mini Bar</i> .....	35
Gambar 1. 15 Zoning lantai 1.....	36
Gambar 1. 16 Zoning Lantai GF.....	36
Gambar 1. 17 Zoning Resto and Mini Bar.....	36
Gambar 1. 18 Sirkulasi <i>Lobby Entrance</i> .....	36
Gambar 1. 19 Sirkulasi <i>Lobby Resepsionis</i> .....	36
Gambar 1. 20 Sirkulasi <i>Resto and Mini bar</i> .....	37
Gambar 1. 21 Hubungan Ruang .....	37
Gambar 1. 22 <i>Lobby Resepsionis</i> .....	39
Gambar 1. 23 Lantai Hotel Lenora .....	39
Gambar 1. 24 Dinding Koridor .....	40
Gambar 1. 25 Dinding Resto .....	40
Gambar 1. 26 Plafon <i>Lobby Resepsionis</i> .....	40
Gambar 1. 27 Plafon Kamar <i>Standart</i> .....	40
Gambar 1. 29 Tata Kondisional <i>Resto and Mini Bar</i> .....	41
Gambar 1. 28 Tata Kondisional <i>Lobby Resepsionis</i> .....	41
Gambar 1. 30 Standar dan Jenis Ukuran <i>Furniture</i> .....	42
Gambar 1. 31 Standar dan Jenis Ukuran <i>Furniture</i> .....	42

Gambar 1. 32 Standar dan Ukuran <i>Furniture</i> .....	43
Gambar 1. 33 Ruang Gerak Sekitar Tempat Tidur .....	43
Gambar 1. 34 Ruang Gerak Sekitar Tempat Tidur .....	44
Gambar 1. 35 Ruang Gerak Sekitar Bar .....	45
Gambar 1. 36 Ruang Gerak Sekitar Tempat Makan.....	45
Gambar 1. 37 Ruang Gerak Sekitar <i>Lobby</i> .....	46
Gambar 1. 38 Ruang Gerak Sekitar <i>Lounge</i> .....	47
Gambar 2. 1 <i>Brainstorming</i> Konsep dan Sketsa Kasar .....	50
Gambar 2. 2 <i>Moodboard Lobby Entrance</i> .....	52
Gambar 2. 3 <i>Moodboard Lobby Resepsionis</i> .....	52
Gambar 2. 4 <i>Moodboard Kamar</i> .....	53
Gambar 2. 5 <i>Moodboard Resto and Mini Bar</i> .....	53
Gambar 2. 6 <i>IRIS by HYBE</i> .....	54
Gambar 2. 7 <i>Hotel Valey Mid Century</i> .....	54
Gambar 2. 8 Komposisi Material .....	54
Gambar 2. 9 <i>Matrix diagram Lantai GF</i> .....	55
Gambar 2. 10 <i>Matrix Diagram Lantai Satu</i> .....	56
Gambar 2. 11 <i>Matrix Diagram Lantai Lima</i> .....	56
Gambar 2. 12 <i>Bubble Diagram Lantai GF</i> .....	57
Gambar 2. 13 <i>Bubble diagram lantai satu</i> .....	57
Gambar 2. 14 <i>Bubble diagram Resto and Mini Bar</i> .....	58
Gambar 2. 15 <i>Block Plan Lantai GF</i> .....	58
Gambar 2. 16 <i>Block Plan Lantai satu</i> .....	59
Gambar 2. 17 <i>Block Plan Lantai Lima</i> .....	59
Gambar 2. 18 Alternatif 1 & 2 <i>Zoning</i> .....	61
Gambar 2. 19 Penilaian <i>Zoning</i> 1 dan 2 .....	61
Gambar 2. 20 <i>Layout Hotel Lenora</i> .....	63
Gambar 2. 21 Rencana Lantai <i>Lobby Entrance</i> .....	64
Gambar 2. 22 Rencana Lantai <i>Lobby Resepsionis</i> .....	64
Gambar 2. 23 Rencana Lantai <i>Resto and Mini Bar</i> .....	64
Gambar 2. 24 Rencana Lantai Kamar <i>Special, Connecting, dan Standart</i> ....	65

Gambar 2. 25 Rencana Plafon <i>Lobby Entrance</i> .....	65
Gambar 2. 26 Rencana Plafon <i>Lobby Resepsionis</i> .....	65
Gambar 2. 27 Rencana Plafon <i>Resto and Mini Bar</i> .....	66
Gambar 2. 28 Rencana Plafon Kamar <i>Special, Connecting, dan Standart</i> .....	66
Gambar 2. 29 Furnitur Fabrikasi.....	69
Gambar 2. 30 <i>Bench Custom</i> .....	69
Gambar 2. 31 Meja Resepsionis <i>Custom</i> .....	70
Gambar 2. 32 <i>Circular Bench Custom</i> .....	70
Gambar 2. 33 <i>Divan Bed Custom</i> .....	71
Gambar 2. 34 <i>Desk Table and Chair Custom</i> .....	71
Gambar 2. 35 <i>Sensacell's interactive floor shows trail of LED footprints</i> .....	72
Gambar 2. 36 AC CASSETTE DAIKIN.....	75
Gambar 2. 37 AC Split LG Standart 1 PK.....	75
Gambar 2. 38 Spesifikasi AC Split Standart 1 PK.....	76
Gambar 3. 1 <i>Render Perspektif Lobby Entrance</i> .....	76
Gambar 3. 2 <i>Perspektif Lobby Entrance</i> .....	77
Gambar 3. 3 <i>Perspektif Area Lift Lobby Resepsionis</i> .....	77
Gambar 3. 4 <i>Render Perspektif Lobby Resepsionis</i> .....	78
Gambar 3. 5 <i>Render Perspektif Instalasi Interaktif</i> .....	78
Gambar 3. 6 <i>Render Perspektif Koridor</i> .....	79
Gambar 3. 7 <i>Render Perspektif Kamar Special</i> .....	80
Gambar 3. 8 <i>Render Perspektif Kamar Connecting</i> .....	82
Gambar 3. 9 <i>Render Perspektif Kamar Standart</i> .....	83
Gambar 3. 10 <i>Render Perspektif Toilet</i> .....	83
Gambar 3. 11 <i>Render Perspektif Resto and Mini Bar</i> .....	86
Gambar 3. 12 <i>Layout Lobby Entrance</i> .....	86
Gambar 3. 13 <i>Layout Lobby Resepsionis</i> .....	87
Gambar 3. 14 <i>Layout Resto and Mini Bar</i> .....	87
Gambar 3. 15 <i>Layout Kamar Special</i> .....	88
Gambar 3. 16 <i>Layout Kamar Connecting</i> .....	88
Gambar 3. 17 <i>Layout Kamar Standart</i> .....	89

<b>Gambar 3. 18 Furnitur <i>Custom 1</i></b> .....	90
<b>Gambar 3. 19 Furnitur <i>Custom 2</i></b> .....	91
<b>Gambar 3. 20 Furnitur <i>Custom 3</i></b> .....	91
<b>Gambar 3. 21 Elemen Dekoratif</b> .....	92
<b>Gambar 3. 22 Sketsa Awal Kasar <i>Lobby Entrance</i></b> .....	97
<b>Gambar 3. 23 Sketsa pintu masuk Hotel</b> .....	98
<b>Gambar 3. 24 Sketsa <i>Brainstroming</i></b> .....	98
<b>Gambar 3. 25 Sketsa <i>Mind Mapping</i></b> .....	99
<b>Gambar 3. 26 <i>3d modeling</i></b> .....	99
<b>Gambar 3. 27 <i>Axonometri</i> Hotel Lenora</b> .....	100
<b>Gambar 3. 28 Sketsa Perspektif Manual</b> .....	102
<b>Gambar 3. 29 <i>Skema Material Board</i></b> .....	103
<b>Gambar 3. 30 Poster Perancangan TA</b> .....	104



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. 1 Analisis Pengguna Ruang.....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 1. 2 Identifikasi Permasalahan dan Solusi .....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 1. 3 Furniture Fabrikasi.....</b>	<b>69</b>
<b>Tabel 1. 4 Jenis Lampu .....</b>	<b>72</b>
<b>Tabel 1. 5 Perhitungan Titik Lampu .....</b>	<b>74</b>
<b>Tabel 1. 6 Spesifikasi AC Sentral.....</b>	<b>75</b>



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Bandung, yang terkenal dengan sebutan Kota Kembang, tidak hanya terkenal karena itu saja. Dengan beragam daya tarik yang dimilikinya, Bandung nampaknya memiliki daya tarik yang begitu kuat sehingga pengunjung selalu merasa tertarik untuk mengunjunginya berulang kali. Karenanya, tidak mengherankan bahwa baru-baru ini Bandung berhasil dinyatakan sebagai salah satu dari destinasi terpopuler di dunia dalam kategori "*Best of the Best Destinations Travelers Choice*" versi *Tripadvisor* untuk tahun 2024.

Menurut data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023, Tingkat Penghunian Kamar (TPK) hotel bintang dan nonbintang di Jawa Barat mencapai angka 41,64 persen. Menurut Ketua Ikatan Cendekiawan Pariwisata Indonesia (ICPI) pada tahun 2018, generasi milenial Indonesia turut serta dalam sektor pariwisata sebesar 25 persen dalam kunjungan wisatawan domestik. Deputi Pengembangan Industri dan Kelembagaan Kementerian Pariwisata (Kemenpar), Rizki Handayani, mencatat bahwa lebih dari 50 persen dari target pasar pariwisata Indonesia merupakan generasi milenial. Keterlibatan generasi milenial dalam industri pariwisata akan memiliki dampak yang signifikan, termasuk pada sektor perhotelan.

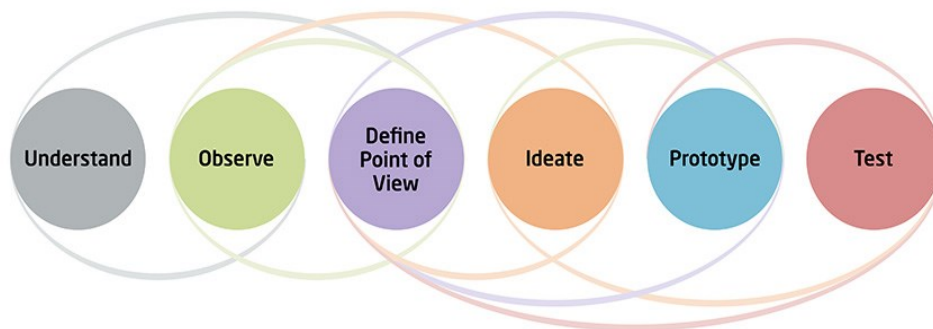
Hotel Lenora adalah hotel bintang tiga yang bertempat di Jalan Raya Kopo, Kota Bandung menawarkan akomodasi Penginapan dengan harga yang terjangkau juga menyediakan fasilitas *Resto Cafe and Mini Bar* di Rooftop lantai enam. Hotel ini memiliki segmen pasar untuk kalangan pebisnis dan wisatawan, namun setelah berjalannya waktu dengan permintaan dan persaingan industri hotel yang semakin meningkat juga dengan melihat target pasar pariwisata Indonesia yang 50 persen lebih merupakan dari Generasi Millenial dan juga dengan latar Kota Bandung sebagai, penulis sebagai perancang berusaha menggali masalah yang ada dan dengan latar belakang



Kota Bandung sebagai pusat industri kreatif, penulis sebagai perancang merumuskan konsep perancangan “*Self Reflection*” dengan harapan Hotel Lenora mampu bersaing dan memiliki ciri khas hotel tersendiri yang unik dan beda dari hotel-hotel lain di kelasnya.

## B. Metode dan Proses Desain

### 1. Proses Desain



**Gambar 1. 1 Proses Design Thinking oleh Institut Desain Hasso-Plattner**  
(sumber : *Hasso-Plattner Institute, 2019* )

Perancangan interior Hotel Lenora ini mengadopsi pendekatan *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Hasso Plattner. Metode ini terbukti sangat efektif dalam menangani permasalahan yang kompleks, terutama yang tidak jelas atau belum teridentifikasi secara jelas. Pendekatan ini bertumpu pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, restrukturisasi masalah dengan fokus pada aspek manusiawi, generasi beragam ide dalam sesi *brainstorming*, dan penerapan solusi secara langsung. Selain itu, pendekatan ini juga melibatkan tahap pembuatan prototipe dan pengujian.

Dari gambar Design Thinking di atas dapat dilihat proses desain terbagi menjadi lima tahapan yaitu *understand*, *observe*, *define point of view*, *ideate*, membuat *prototype*, dan *test* menurut Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford.

## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Pada tahap ini penulis menggunakan metode analisis data yang telah dirancang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi pada bidang ini, Menurut Hasso Plattner ada tiga tahapan yaitu :

#### a. *Understand*

Pada fase pertama proses Design Thinking, tim mengeksplorasi pertanyaan yang disebut tantangan desain. Ia melakukan penelitian dan mengumpulkan aspek-aspek relevan dari proyek serta asumsi umum dan pengetahuan untuk mengembangkan perspektif kolektif.

#### b. *Observe*

Pada tahap ini, fokus diberikan pada pemahaman terhadap individu dalam konteks tantangan desain. Observasi terhadap perilaku dan interaksi manusia dengan lingkungannya dapat memberikan wawasan tentang pemikiran dan perasaan mereka. Hal ini membantu dalam memahami latar belakang masalah yang menjadi dasar perencanaan.

#### c. *Define Point Of View*

Data yang terkumpul selama tahap empati dianalisis dan disusun pada tahap Define ini guna mengidentifikasi isu-isu utama yang akan dibahas. Proses identifikasi ini menjadi kunci dalam penyelesaian masalah pengguna karena masalah-masalah tersebut telah diidentifikasi secara jelas.

### b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

#### d. *Ideate*

Ini merupakan tahap generasi ide, di mana semua konsep diterima untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi pada tahap definisi. Penting untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide atau solusi pada tahap konseptual ini. Tahap selanjutnya adalah

menyelidiki dan menguji ide-ide tersebut guna menemukan pendekatan terbaik dalam menyelesaikan masalah atau mengantisipasi masalah yang mungkin muncul di masa mendatang.

*e. Prototype*

Tahap ini merujuk pada fase pengembangan. Pada tahap ini, upaya dilakukan untuk mencapai solusi yang mendekati kesimpulan akhir. Prototipe yang dibuat dapat berupa *3D modeling*, gambar teknis, laporan desain, dan presentasi. Esensi dari tahap ini adalah memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang spesifik. Dalam pembuatan prototipe, sangat penting untuk mempertimbangkan kebutuhan pengguna.

**c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

*f. Test*

Tahap ini melibatkan pengujian prototipe yang telah dibuat. Pada tahap ini, desainer mengumpulkan umpan balik dari hasil prototipe yang telah dibuat, yang dapat berupa kritik, saran, atau evaluasi.