

**IMPLEMENTASI *ART THERAPY* DALAM PERANCANGAN
INTERIOR BOUTIQUE RESORT “SERENA INN” ULUWATU
BALI**



PERANCANGAN

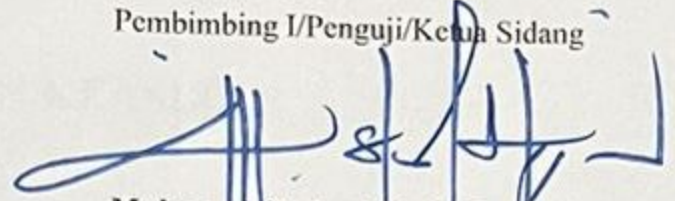
ANGELICA RASSIE FIANDY

NIM: 201 2336 023

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023 – 2024**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **IMPLEMENTASI ART THERAPY PADA PERANCANGAN INTERIOR BOUTIQUE RESORT SERENA INN, ULUWATU BALI**, diajukan oleh Angelica Rassie Fiandy, NIM 2012336023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal ... Juni 2024.

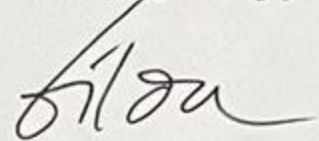
Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Muhamad Sholauddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001

Pembimbing II/Penguji



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001

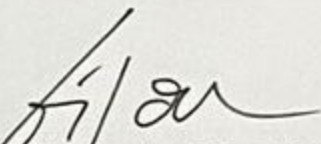
Cognate/Penguji Ahli



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 199106202019031014

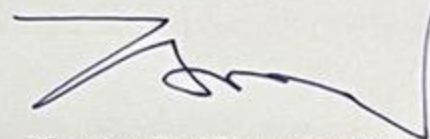
Ketua Program Studi S-1 Desain Interior



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 197703152002121005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholauddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Implementasi *Art Therapy* dalam perancangan *Boutique Resort* Serena Inn Uluwatu, Bali” dengan baik.

Penulisan Tugas akhir perancangan ini merupakan salah satu kewajiban penulis sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan Pendidikan starat 1 pada Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya ini:

1. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing 1 bersama Bapak Budi Astanto, S.Sn, M.Sn., yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir.
3. Papa, Mama, dan Dek Ando yang telah kontribusi materi, saran, dan peduli akan kesehatan.
4. Bada Studio, khususnya untuk Kak Maurizio selaku arsitek yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada proyek terkait.
5. Gege, Dinda, Azka, Farah, El, Dion, Danta dan Rahma selaku teman seperjuangan tugas akhir.
6. Yohana, Sandini, Mareta, Petra, dan Gizel selaku *support system*.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta,.....2024

Angelica Rassie Fiandy

NIM 201233023

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Penelitian.....	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II.....	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Umum (<i>Boutique Resort</i>)	6
2. Tinjauan Khusus (<i>Art Therapy</i>).....	7
B. Program Desain	9
1. Tujuan Desain.....	9
2. Sasaran Desain	10
3. Data	10
4. Kriteria dan Daftar Kebutuhan	36
BAB III	37
PERNYATAAN MASALAH & IDEASI.....	37
A. Pernyataan Masalah.....	37
B. Ideasi	37
BAB IV	41
PENGEMBANGAN DESAIN.....	41
A. Alternatif Desain	41
1. Alternatif Estetika Ruang	41
2. Alternatif Penataan Ruang.....	44

3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	52
4. Alternatif Pengisi Ruang	58
5. Tata Kondisional Ruang	60
B. Evaluasi Pemilihan Desain	65
C. Hasil Desain	66
1. Perspektif Sketsa Manual	66
2. Perspektif Render	68
BAB V.....	73
PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Proses Desain Rosemary Kilmer.....	3
Gambar 2 1 Logo Maja Family	10
Gambar 2 2 <i>Site Plan</i> Serena Inn	11
Gambar 2 3 <i>Layout Serena Inn</i>	15
Gambar 2 4 <i>Layout Lobby dan Parking</i>	16
Gambar 2 5 <i>layout Office dan Service Area</i>	16
Gambar 2 6 <i>Layout Kitchen dan Private Room 4</i>	17
Gambar 2 7 <i>Layout Private Room 3a dan 3b</i>	17
Gambar 2 8 <i>Layout Private Room 1 dan 2</i>	18
Gambar 2 9 <i>Layout Bar, Common Space, dan Pool</i>	18
Gambar 2 11 Elevasi <i>Lobby</i>	19
Gambar 2 12 Elevasi <i>Private Room 3A dan 3B</i>	19
Gambar 2 13 Elevasi <i>Common Space dan Bar</i>	19
Gambar 2 14 Eksisting <i>Lobby</i>	20
Gambar 2 15 Eksisting <i>Private Room 3A</i>	20
Gambar 2 16 Eksisting <i>Private Room 3A</i>	21
Gambar 2 17 Eksisting <i>Common Space</i>	21
Gambar 2 18 Zonasi dan Sirkulasi <i>Serena Inn</i>	22
Gambar 2 19 Eksterior	24
Gambar 2 20 <i>Lobby</i>	24
Gambar 2 21 Interior <i>Private Room</i>	24
Gambar 2 22 Pola Pencahayaan Alami	26
Gambar 2 23 Arah Angin	27
Gambar 2 24 Sumber Akustik	28
Gambar 2 25 Dimensi Ergonomi Konter Makan	30
Gambar 2 26 Dimensi Ergonomi Bar.....	31
Gambar 2 27 Dimensi Ergonomi Ruang Kreatif.....	32
Gambar 2 28 Dimensi Ergonomi Ruang Kreatif.....	33
Gambar 3 1 Konsep Besar Implementasi.....	38
Gambar 3 3 Konsep Besar Desain	38
Gambar 3 2 Inspirasi dari Mid Century Modern.....	39
Gambar 3 4 Gambaran Pengaplikasian Fasilitas <i>Art Therapy</i> Pada Ruang	39
Gambar 3 5 Gambaran Pengaplikasian Desain <i>Art Therapy</i> Pada Ruang	40
Gambar 4 1 Penerapan Suasana Ruang Alt 1	41
Gambar 4 2 Penerapan Suasana Ruang Alt 2	41
Gambar 4 3 Komposisi Bentuk	42
Gambar 4 4 Komposisi Warna	43
Gambar 4 5 Komposisi Material	43

Gambar 4 6 Bubble Diagram	45
Gambar 4 7 <i>Bubble Plan</i> Alternatif 1	46
Gambar 4 8 <i>Bubble Plan</i> Alternatif 2	47
Gambar 4 9 <i>Block Plan</i> Alternatif 1	48
Gambar 4 10 <i>Block Plan</i> Alternatif 2.....	49
Gambar 4 11 <i>Layout</i> Alternatif 1	50
Gambar 4 12 <i>Layout</i> Alternatif 2	51
Gambar 4 13 Rencana Lantai Alternatif 1.....	52
Gambar 4 14 Rencana Lantai Alternatif 2.....	53
Gambar 4 15 Rencana Plafon Alternatif 1	54
Gambar 4 16 Rencana Plafon Alternatif 2	55
Gambar 4 17 Rencana Dinding <i>Outdoor</i>	56
Gambar 4 18 Rencana Dinding Indoor	56
Gambar 4 19 Rencana Panel <i>Lobby</i>	57
Gambar 4 20 Alternatif <i>Wardrobe</i>	58
Gambar 4 21 Alternatif <i>Dining Table</i>	58
Gambar 4 22 Perspektif Seksa Manual <i>Lobby</i>	66
Gambar 4 23 Perspektif Sketsa Manual <i>Living Room</i>	66
Gambar 4 24 Perspektif Sketsa Manual <i>Wardrobe</i>	67
Gambar 4 25 Perspektif Sketsa Manual Common Space	67
Gambar 4 26 Perspektif Render <i>Lobby</i>	68
Gambar 4 27 Perspektif Render <i>Waiting Area</i>	68
Gambar 4 28 Perspektif Render <i>Foyer</i>	68
Gambar 4 29 Perspektif Render <i>Bedroom</i>	69
Gambar 4 30 Perspektif Render <i>Desk Area</i>	69
Gambar 4 31 Perspektif Render <i>Wardrobe</i>	69
Gambar 4 32 Perspektif Render <i>Bath Area</i>	70
Gambar 4 33 Perspektif Render <i>Living Room</i>	70
Gambar 4 34 Perspektif Render <i>Painting Spot</i>	70
Gambar 4 35 Dekorasi Artistik dan <i>Vinyl Player</i>	71
Gambar 4 36 Perspektif Render <i>Common Space</i>	71
Gambar 4 37 Perspektif Render <i>Dining Area</i>	71
Gambar 4 38 Perspektif <i>Common Space</i> dan <i>Mini Stage</i>	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pengisi Ruang.....	23
Tabel 2 Daftar Kebutuhan	36
Tabel 3 Data Kebutuhan.....	36
Tabel 4 Diagram Matriks	44
Tabel 5 Daftar <i>Non-custom Furniture</i>	58
Tabel 6 Daftar Pencahayaan.....	60
Tabel 7 Perhitungan Lampu pada Perancangan	61
Tabel 8 Daftar Penghawaan Buatan yang Digunakan.....	62
Tabel 9 Perhitungan AC pada Perancangan	64
Tabel 10 Evaluasi Pemilihan Desain.....	65



Abstrak

Berlibur telah menjadi umum bagi masyarakat, terutama untuk mencari lingkungan yang tenang dan damai sebagai pelarian dari tekanan sehari-hari. *Self-healing* menjadi salah satu kegiatannya dalam penyembuhan holistik pada individu. Selain bersantai dan berolah raga, kegiatan berseni seperti melukis, mendengarkan musik, atau melihat pertunjukan yang dapat dilakukan secara mendalam sebagai *self-healing*. Kegiatan tersebut merupakan bagian dari *art therapy* yang menjadi media sebagai salah satu metode perawatan diri dan ekspresi yang sehat. Jarang ditemui adanya kegiatan *art therapy* sebagai kegiatan yang bertujuan *self-healing* secara mendalam sekaligus wisata berlibur. Hal ini membuka inovasi dalam mengimplementasikan *art therapy* kepada akomodasi wisata yang merupakan hal yang baru. Serena Inn, sebuah boutique resort di Uluwatu, Bali memiliki potensi besar dalam penggunaan konsep pendekatan *art therapy* dengan lokasi, hingga suasana lingkungan sekitar yang memadai. Dengan menggunakan proses desain Rosemary Kilmer, penggunaan pendekatan *art therapy* sebagai metode *self-healing* harus menciptakan suasana yang menenangkan sekaligus memerhatikan estetika pada ruang dan furnitur dengan tema berseni. Penerapan *art therapy* tersebut diharapkan memberi pengalaman baru dan unik pada pengunjung, serta memiliki daya tarik tersendiri bagi Serena Inn kepada masyarakat yang ingin berlibur ke Uluwatu, Bali.

Kata kunci : Boutique Resort, *Art therapy*, Desain Interior

Abstract

Traveling has become common for people, especially to find a way peaceful and tranquil environment to escape from pressures of daily life. Self-healing is the one of activities involved in holistic healing for individuals. Besides relaxing and doing sports, engaging in artistic activities such a painting, listening to music, or watching performances cam serve as self-healing methods. These activities are part of art therapy, wicth acts a media for healthy self-care and expression. It is uncommon to find art therapy activities designed for deep self-healing combined with vacation experiences. This opens up innovation in implementing art therapy in tourist accommodation, offering a new experience. Serena Inn, a boutique resort in Uluwatu, Bali, has great potential to employ an art therapy approach due its location and the adequate surrounding environment. Using the Rosemary Kilmer design process, the implementing art therapy as a self-healing method must create a calming atmosphere while maintaining artistic aesthetic in space and furniture. This is expected to provide a unique experience for visitors and give Serena Inn a distincive appeal for those seeking a vacation in Uluwatu, Bali.

Keywords : Boutique Resort, *Art Therapy*, Interior Design

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan berlibur telah menjadi umum bagi masyarakat dalam meningkatkan kesejahteraan mental, emosional, dan fisik mereka. Tidak sedikit dari mereka rela untuk pergi jauh demi mencari lingkungan yang tenang dan damai sebagai pelarian dari tekanan sehari-hari seperti melakukan *self-healing* pada suatu lingkungan. Kegiatan *self-healing* merupakan istilah yang salah satunya menggunakan proses manusia memperbaiki dan menyembuhkan diri melalui cara-cara tertentu secara alamiah (Salisah, 2012). Tujuan *self-healing* sendiri ialah memahami diri sendiri, menerima ketidaksempurnaan, dan membentuk pikiran positif dari apa yang telah terjadi. Terdapat banyak aktivitas yang dilakukan untuk *self-healing*, salah satunya yaitu melakukan kegiatan berseni seperti melukis, membuat kerajinan tangan, mendengarkan lagu, dsb. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan bagian dari *art therapy* yang efektif sebagai kegiatan *self-healing* (Desmuks, Holmes, & Cardno, 2018). Menurut Braus & Morton (dalam Haniatussa'adah & Purwanto, 2022) menyatakan bahwa *Art therapy* dapat menjadi media sebagai salah satu metode perawatan diri dan ekspresi yang sehat. Terbukti dalam penelitian Handayani dkk (2020) implementasi *art therapy* efektif dapat menurunkan tingkat stress pada beberapa golongan masyarakat yang menjadi subjek penelitian.

Bali merupakan salah satu pulau populer di dunia yang menawarkan beragam pengalaman bagi para masyarakat yang berlibur. Pada bulan Juni 2023, terdapat 478.198 kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) yang menunjukkan peningkatan 8,81% dibandingkan bulan Mei 2023 yang tercatat sebanyak 439.475 (BPS, 2023). Disamping keindahan alamnya, pulau Bali juga memiliki kekayaan akan tradisi budaya, kuliner dan seni yang menjadi daya tarik para wisatawan. Salah satu objek wisata yang sudah familiar bagi para wisatawan adalah Uluwatu di Badung, yang terkenal dengan objek wisata Pura Uluwatu yang merupakan lokasi untuk menonton pertunjukan tari Kecak (Puspasari, 2022). Terdapat tebing di

Uluwatu yang menjadi nilai tambah dalam potensi wisata dan kegiatan berlibur baik bagi para pengusaha, maupun pengunjung.

Boutique Resort di Uluwatu pastinya menjadi opsi berlibur khususnya dalam melakukan kegiatan *self-healing*, karena pada umumnya *boutique resort* berada jauh dari hiruk-pikuk kehidupan perkotaan dan menonjolkan keindahan alamnya. Banyak *boutique resort* menawarkan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan para pengunjung seperti spa dan kegiatan berolah raga. Fasilitas-fasilitas tersebut menunjang pada pengalaman liburan pengunjung yang bersifat holistik atau *healing*. Namun jarang ditemui adanya fasilitas *art therapy* sebagai kegiatan *self-healing* pada lingkungan *resort* untuk bentuk terapan seni yang mendalam. Padahal dengan memanfaatkan lokasi Uluwatu yang jauh dari perkotaan, seni dan budaya Bali yang kental, serta pemandangan alam yang indah, *art therapy* memiliki potensi yang tinggi dalam proses *self-healing* sekaligus sebagai inovasi kegiatan pengunjung yang tidak biasa dilakukan pada *resort* konvensional lainnya. Dengan adanya pengalaman unik tersebut, *art therapy* dapat menjadi nilai tambah *boutique resort* dalam menarik perhatian pengunjung serta dapat menjadi strategi untuk mempertahankan loyalitas pengunjung.

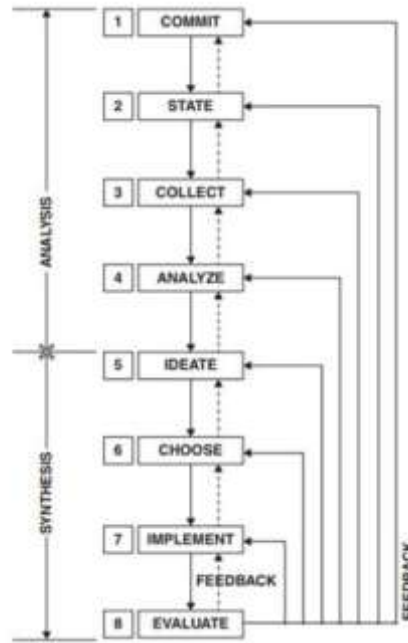
Serena Inn merupakan pada *boutique resort* dengan lima kamar eksklusif yang berlokasi di salah satu tebing Uluwatu, Bali. Lokasi Serena Inn tepat berada di atas Pantai Nyang Nyang yang langsung menghadap ke Samudra Hindia. Dengan memanfaatkan keindahan alam, ketenangan, dan nilai seni, perancangan fasilitas dan pendekatan *art therapy* dapat efektif pada kegiatan *self-healing* pengunjung di Serena Inn. Selain melakukan *self-healing*, perancangan *art therapy* di Serena Inn diharapkan memberi pengalaman baru dan unik bagi para pengunjung. Perancangan ini juga diharapkan sebagai daya tarik bagi Serena Inn kepada masyarakat yang ingin berlibur ke Uluwatu, Bali.

B. Metode Penelitian

1. Proses Desain

Perancangan Serena Inn ini menggunakan proses desain Rosemary Kilmer dalam bukunya yang berjudul *Designing Interiors* (2014), Kilmer membagi 2 proses dalam desain, yaitu proses analisis

dan sintesis. Dalam pembagiannya tersebut, terdapat langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Proses Desain Rosemary Kilmer
(Kilmer, *Designing Interiors*, 2014)

Berdasarkan gambar di atas, proses analisis dibagi menjadi *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*. Sedangkan analisis dibagi menjadi *ideate*, *choose*, *implement* dan *evaluate*.

2. Metode Desain

a) Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1. Commit

Menerima, mengenali, dan berkomitmen pada masalah yang didapatkan dari perancangan Serena Inn. Peneliti memasukkan masalah ke dalam daftar prioritas adalah metode yang peneliti gunakan. Metode ini bersangkutan dengan waktu yang diperkirakan untuk memecahkan masalah agar perancangan dapat berjalan dengan lancar (Kilmer, 2014).

2. *State*

Mendefinisikan dan menyatakan masalah yang didapatkan dari berbagai asumsi yang ada. Metode yang dilakukan oleh peneliti yaitu mendata tujuan dan sasaran masalah dalam pada perancangan Serena Inn untuk memberi visualisasi perancangan dan mengatur informasi. Kedua hal tersebut termasuk dalam pengumpulan perangkat survey untuk peneliti melanjutkan langkah berikutnya. Menyatakan masalah atau *problem statement* akan diformasikan setelah menganalisis site dengan mempertimbangkan eksisting Serena Inn.

3. *Collect*

Penelitian untuk mendapatkan informasi-informasi yang dilakukan melalui survey. Survey dilakukan dengan melakukan:

1. Observasi terkait pada kondisi lingkungan Serena Inn di Pecatu, Kuta Selatan, Kab. Badung, Bali, melibatkan diri dan memiliki pengalaman dengan project, mengambil dokumentasi berupa penglihatan secara empirik dengan pengalaman konkret, menulis catatan, mengambil foto, ataupun membuat video
2. *Interview* pada pihak yang bersangkutan, yakni arsitek dari Bada Studio
3. *Literature Searching* sebagai studi literatur yaitu; buku/jurnal/berita yang bersangkutan dengan data statistik, literatur *boutique resort*, dan penerapan *Art Therapy* pada interior.

4. *Analyze*

Menganalisis, meneliti permasalahan yang didapat dan mengelompokkannya dalam kategori yang berhubungan untuk memudahkan perancangan. Data-data tersebut

dibandingkan dengan divisualisasikan secara sederhana,, yakni meliputi:

1. Denah eksisting
2. Zoning dan sirkulasi
3. Pengisi ruang
4. Elemen pembentuk ruang
5. Furnitur dan *equipment*
6. Tata kondisi ruang
7. Estetika ruang dan *sign-system*

b) Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1. *Ideate*

Tahap pencarian ide dan pengembangan desain dimulai dengan mencari ide sebanyak-banyaknya dalam mencari solusi permasalahan Serena Inn tanpa memikirkan kualitas dan mencari perbedaan dalam setiap ide berupa *sketch*, *mindmapping*, ataupun *moodboard*.

Ide-ide yang telah terkumpul disusun menggunakan *generate idea* dengan membuat *concent statement* yang mendeskripsikan ide pokok dengan mempertimbangkan aspek-aspek fungsional, ergonomi, dan estetika.

2. *Choose*

Setelah membuat banyaknya ide, memilih ide terbaik berdasarkan kriteria yang akan ditetapkan. Metode yang dapat digunakan dalam pemilihan ide terbaik, yaitu:

a) *Personal Judgement*

Membuat keputusan dengan pengalaman pribadi peneliti dengan membandingkan setiap opsi dan memutuskan opsi yang paling memenuhi tujuan masalah.

b) *Comparative Analysis*

Pemilihan ide dengan membandingkan ide solusi yang telah ditetapkan dengan ide solusi-solusi lain berdasarkan penimbangan pro dan kontra, serta titik total yang didapatkan.

3. *Implement*

Ide-ide atau solusi yang telah terpilih selanjutnya dituangkan dalam bentuk visual atau fisik berupa *technical drawing*, *rendering*, dan presentasi.

c) **Metode Evaluasi / Pemilihan Alternatif Desain**

1. *Evaluate*

Melakukan peninjauan pada desain yang telah dihasilkan. Apakah desain mampu memecahkan permasalahan atau belum. Evaluasi dilakukan dengan metode *solicited opinions* yang melibatkan pihak luar seperti pengawas, konsultan, pengguna, dan sebagainya untuk mendapatkan perspektif solusi dari sudut pandang lain. Evaluasi hal yang sudah didapatkan dari pengalaman yang ada bertujuan sebagai pembelajaran untuk menyelesaikan masalah di masa depan (Kilmer, 2014).