

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
LOBBY RESTORAN DAN LOUNGE
HOTEL AUROMATRIX BANGALORE
KARNATAKA INDIA**



KARYA DESAIN

Winta Sekundatia Adhimena

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
LOBBY RESTORAN DAN LOUNGE
HOTEL AUROMATRIX BANGALORE
KARNATAKA INDIA**



KARYA DESAIN

Winta Sekundatia Adhimena

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
LOBBY RESTORAN DAN LOUNGE
HOTEL AUROMATRIX BANGALORE
KARNATAKA INDIA**



KARYA DESAIN

**Winta Sekundatia Adhimena
011 1232 023**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S- 1 dalam bidang
Desain Interior
2008

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR LOBBY RESTORAN DAN LOUNGE HOTEL AUROMATRIX BANGALORE INDIA, diajukan oleh Winta Sekundatia Adhimena, NIM 011 1232 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 29 Juli 2008

Pembimbing I/Anggota



Drs. Ismael Setiawan, MM
NIP 132 087 538

Pembimbing II/Anggota



Yulyta Kodrat P., ST, MT
NIP 132 255 311

Cognate/Anggota



Drs. Hartoto Indra S., MSn
NIP 131 908 825

**Ketua Program Studi/Anggota
Desain Interior**



Drs. Hartoto Indra S., MSn
NIP 131 908 825


Ketua Jurusan Desain/ Ketua



Drs. A. Hendro Purwoko
NIP 131 284 654



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Rupa Yogyakarta,



Dr. M. Agus Burhan., MMHum
NIP 131 567 129

KATA PENGANTAR

Mengucap puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang empunya kehidupan, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam 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 Bapa, terjadilah kepadaku menurut kehendak-Mu.
2. Terpujilah nama Yesus, Maria dan Santo Yosef atas penyertaannya selama proses pelaksanaan Tugas Akhir ini.
3. Bpk. Drs. Ismail Setiawan, MM. selaku Dosen Pembimbing I dan
4. Ibu Yulyta Kodrat, ST .selaku Dosen Pembimbing II .
5. Bapak Drs. Hendro Purwoko selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bpk. Drs. Hartoto Indra M. Sn, selaku cognate dan Ketua Program Studi S-1 Desain Interior.
7. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Seluruh staf pengajar Program Studi Desain Interior, atas bimbingan yang pernah diberikan.
10. Bpk. Drs. A. Siswanto, M.Sc selaku Ayahku, terimakasih atas kritik-kritik pedas dan acc proposal yang diajukan. Ibuku, Dra. Endang Pudimartini atas dukungan dan kepeduliannya, serta saudara-saudaraku Guspara, Satwika, Wardhana, dan Skolastika yang telah banyak membantu. Terimakasih semua atas doa dan dukungannya.

11. Seluruh keluarga besar Pirus, Alm. Eyang Sastro Surip dan Alm. Eyang Paldjono atas dukungan doa yang luar biasa
12. Seluruh Civitas Akademika Desain Interior ISI YK yang telah banyak mengeluarkan keringat untuk membantuku. Andry Chan atas *project* dan sekapursirihnya, Yulendra atas desain grafisnya. Adit, Dimas, Sabath atas AutoCADnya. Rofiq, Rizal, Halim atas maketnya. Fuad 'Plontho' atas rendering manualnya. Jepang atas konsultasi pengalaman bisnis dan skema bahannya. Agus 'Monica' atas jasa nge-scan'nya. Yuan atas seperangkat komputernya. Tidak lupa terimakasih Adi 'Jabrik' karena telah bersusahpayah kerepotan membantu sejak awal perjalanan TA kami. Maaf jika banyak merepotkan.
13. Para laskar TA generasi akhir 2001, Teresa, Marvaiv, Kumala, MyMila, Pongky, Arya, dan Ardo, *Finally we make it!!* Juga untuk para laskar TA 2002, Arum, Vicka, Yayuuk, Syarifah, Rivan, thanks atas sinergi positifnya selama ini.
14. Seluruh teman-teman dari semua angkatan yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih telah menemani 7 tahun kehidupanku di ISI dan memberiku suka duka yang tidak terlupakan.
15. MyMila, terimakasih telah memahami, mempercayai dan melengkapi segala kekuranganku selama ini. *Thank's Luv. You're rock!!*

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Agustus 2008

Penulis

Winta Sekundatia Adhimena

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	x
Abstraksi	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	4
A. DESKRIPSI PROYEK	4
1. Tujuan dan Sasaran Perancangan	4
2. Permasalahan Perancangan.....	4
3. Lingkup dan Cakupan Tugas	5
4. Data Lapangan.....	7
1. Fisik.....	7
2. Non Fisik	10
B. PROGRAM PERANCANGAN.....	13
1. Pola Pikir Perancangan	13
2. Standarisasi Hotel	14
3. Konsep Hotel	15
4. Standarisasi Perancangan Lobby.....	17

5. Standarisasi Perancangan Restaurant.....	18
6. Standarisasi Perancangan Lounge.....	19
7. Standarisasi Perancangan Perabot.....	20
C. DATA LITERATUR	32
1. Hotel	32
2. Lobby	32
3. Zoning	38
4. Sirkulasi	38
5. Perabot	38
6. Elemen Pembentuk Ruang	39
7. Tata Kondusional	40
8. Estetis dan Aksesoris	41
9. Psikologis Warna	42
BAB III PERMASALAHAN PERANCANGAN	45
A. Pembentukan Karakter Ruang dan Elemen Desain	45
B. Perencanaan Ruang Publik	46
1. Organisasi ruang	46
2. Perencanaan spasial	50
3. Tata kondisional	50
4. Perabot	51
5. Elemen estetis	51
6. Perabot	52
BAB IV KONSEP DESAIN	53
A. KONSEP PROGRAM PERANCANGAN	53
1. Tema dan Gaya Perancangan	53

1. Tema dan Gaya Perancangan	53
a. Tema Perancangan	53
b. Intepretasi Tema	53
c. Gaya Perancangan	53
2. Pencapaian dan Penerapan Suasana	57
a. Berdasarkan Lokasi	57
b. Berdasarkan Pola Interaksi	58
c. Beradasarkan Mitologi	59
B. KONSEP PROGRAM PERENCANAAN DAN	
PERANCANGAN.....	59
1. Lobby	59
2. Restaurant	63
3. Lounge and Bar	64
4. Hubungan Antar Ruang	66
5. Program Kebutuhan Furniture dan Fasilitas.....	67
C. KONSEP RANCANGAN FISIK.....	67
Lihat pada lampiran	
 BAB V PENUTUP	 68
A. KESIMPULAN	68
B. SARAN	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Peta lokasi proyek.....	3
Gambar 2.2. View geografis daerah suburban kota bangalore.....	3
Gambar 2.3. Rencana siteplan.....	9
Gambar 2.4. Landscape rencana pembangunan hotel.....	9
Gambar 2.5. Denah rencana pembangunan hotel.....	9
Gambar 2.6. Logo hotel.....	10
Gambar 2.7. Pola pikir perancangan.....	13
Gambar 2.8. Contoh <i>city-resort</i> di India.....	16
Gambar 2.9. Karakter heritage bangunan di kota bangalore.....	17
Gambar 2.10. Standarisasi resepsionis.....	20
Gambar 2.11. Standarisasi tempat duduk sofa.....	22
Gambar 2.12. Standarisasi lounge.....	23
Gambar 2.13. Standarisasi meja makan persegi.....	24
Gambar 2.14. Standarisasi meja makan bundar.....	25
Gambar 2.15. Standarisasi jarak bersih kursi area makan.....	25
Gambar 2.16. Standarisasi kedalaman meja makan.....	26
Gambar 2.17. Standarisasi kedalaman meja makan.....	27
Gambar 2.18. Standarisasi jarak antar kursi jalur pelayanan.....	28
Gambar 2.19. Standarisasi jarak sirkulasi dan tempat duduk makan.....	29
Gambar 2.20. Standarisasi bar.....	30
Gambar 2.21. Standarisasi kepadatan meja bar.....	31
Gambar 2.22. Standarisasi jarak bersih dan meja <i>cocktail</i>	32

Gambar 2.23. Image <i>lobby</i>	34
Gambar 2.24. Contoh restoran dengan sistem servis <i>a'la carte</i>	35
Gambar 2.25. Contoh restoran dengan sistem servis buffet.....	36
Gambar 2.26. Contoh lounge dalam nuansa kultur India.....	37
Gambar 4.1. Image Shukra dalam jajaran navagraha.....	54
Gambar 4.1. Implementasi lotus sebagai elemen estetis ruang.....	55
Gambar 4.1. Image eklektik.....	56
Gambar 4.1. Image <i>ghummat</i>	58
Gambar 4.1. Susunan inlay pada lantai atrium.....	61
Gambar 4.1. Mekanisme kerja 'The Spinning Mandala'.....	61
Gambar 4.1. 'Smartech' digital water pond.....	62
Gambar 4.1. Corak karpet.....	63
Gambar 4.1. Metoda pengaplikasian <i>green wall</i>	65
Gambar 4.1. Image Baithak.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standarisasi hotel berbintang.....	14
Tabel 2.2 Kebutuhan ruang berdasarkan lokasi.....	15
Tabel 2.3 Karakteristik hotel menurut kapasitas kamar.....	17
Tabel 2.4 Syarat minimum keluasan lobby berdasarkan jumlah kamar....	18
Tabel 2.5 Tipikal kebutuhan ruang pada lobby pada kepadatan 250 kamar.....	18
Tabel 2.6 Standarisasi fasilitas makan dan minum.....	18
Tabel 2.7 Standarisasi kapasitas kebutuhan ruang.....	19
Tabel 2.8 Karakteristik restoran.....	19
Tabel 2.9 Standarisasi fasilitas lounge dan bar.....	20
Tabel 4.1 Pemograman kebutuhan antar ruang.....	66
Tabel 4.2 Program kebutuhan furnitur dan fasilitas lobby.....	67
Tabel 4.1 Program kebutuhan furnitur dan fasilitas restoran dan lounge	67

ABSTRAKSI

Salah satu daerah di India yang mempunyai nilai lebih sebagai tujuan wisata adalah kota Bangalore dimana Bangalore merupakan ibukota Karnataka yang telah menjadi salah satu kota yang tercepat perkembangannya di Asia.

Predikat Bangalore sebagai "*Garden City Of India*" sangat menarik minat wisatawan baik dalam maupun luar negeri, terlebih didukung dengan iklim, lingkungan serta daya pesona yang menyenangkan dan karismatik. Besarnya potensi Bangalore telah menjadi pemicu utama tingginya minat wisatawan untuk berkunjung serta mendorong para investor dalam menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan, terlebih lagi dengan banyaknya wisatawan yang kemudian datang dan menginap di daerah tersebut. Sebagai kawasan *silicon valley*, pengunjung pun secara tidak langsung terkerucutkan, yaitu *high-end travellers* sebagai segmen yang dituju. Segmentasi pengunjung ini akan menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikaji dalam perancangan karena karakteristik dan kebutuhan segmen yang lebih terfokus dan menjadi nilai jual tersendiri.

Menyikapi hal tersebut, Hotel Auromatrix memiliki misi untuk memposisikan dirinya sebagai hotel di kota Bangalore yang menerapkan konsep *city resort*. Konsep ini didesain mengusung karakteristik kota Bangalore yang sarat dengan perkembangan teknologinya tanpa melupakan karakteristik India sebagai ruang lingkup yang lebih besar. Kedua hal tersebut menjadi nilai utama dan nilai tambah bagi Hotel Auromatrix yang memadukan modernitas dan *heritage* dalam mengukuhkan kehadirannya sebagai hotel terdepan di Bangalore maupun di India.

Perencanaan dan perancangan interior Hotel Auromatrix Bangalore Karnataka India yang meliputi *Lobby*, *Restaurant*, dan *Lounge* dengan tema salah satu dewi dalam jajaran Navagraha (susunan sembilan planet dalam religi India), yaitu Shukra (Venus) yang berarti bersih, murni atau terang dan kejernihan dalam bahasa Sansekerta. Tema ini diangkat untuk merepresentasikan kekayaan arsitektural kebudayaan India dalam suatu bentuk kesatuan proses yang autentik dalam perancangan karena sesuai dengan segmentasi pasar hotel, yaitu *high-end travellers*.

Kata kunci: India, City-resort, Modernitas-Orisinalitas

BAB I

PENDAHULUAN

B. LATAR BELAKANG

India merupakan negara yang memiliki populasi terbesar kedua di dunia yang memiliki keunikan kebudayaan di setiap daerahnya. Dengan adanya keunikan kebudayaan tersebut, India meluncurkan program kampanye pariwisata, "*INCREDIBLE INDIA*", yang bertujuan mengangkat *local indigenious* sebagai daya tarik para wisatawan untuk datang berkunjung ke India. Salah satu daerah di India yang mempunyai nilai lebih sebagai tujuan wisata adalah kota Bangalore dimana Bangalore merupakan ibukota Karnataka yang telah menjadi salah satu kota yang tercepat perkembangannya di Asia.

Predikat Bangalore sebagai "*Garden City Of India*" sangat menarik minat wisatawan baik dalam maupun luar negeri, terlebih didukung dengan iklim, lingkungan serta daya pesona yang menyenangkan dan karismatik. Selain itu, populasi berpendidikan Bangalore telah menjadikan kota ini sebagai *silicon valley* India dimana hampir semua jaringan multinasional teknologi informasi di India berpusat di Bangalore. Besarnya potensi Bangalore telah menjadi pemicu utama tingginya minat wisatawan untuk berkunjung serta mendorong para investor dalam menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan, terlebih lagi dengan banyaknya wisatawan yang kemudian datang dan menginap di daerah tersebut. Tak mengherankan sarana akomodasi seperti hotel dengan berbagai kelebihan dalam menyediakan fasilitas didalamnya

mulai banyak dibangun di kota Bangalore. Penanaman modal investor (baik dalam sarana maupun prasarana) dan kuantitas peningkatan masuknya wisatawan mempengaruhi secara langsung keoptimalan pembangunan hotel-hotel di Bangalore. Keunikan telah menjadi satu jawaban besar untuk persaingan dalam bisnis hotel di kawasan tersebut.

Sebagai kawasan *silicon valley*, pengunjung pun secara tidak langsung terkerucutkan, yaitu *high-end travellers* sebagai segmen yang dituju. Segmentasi pengunjung ini akan menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikaji dalam perancangan karena karakteristik dan kebutuhan segmen yang lebih terfokus dan menjadi nilai jual tersendiri.

Menyikapi hal tersebut, Hotel Auromatrix memiliki misi untuk memosisikan dirinya sebagai hotel di kota Bangalore yang menerapkan konsep *city resort*. Konsep ini didesain mengusung karakteristik kota Bangalore yang sarat dengan perkembangan teknologinya tanpa melupakan karakteristik India sebagai ruang lingkup yang lebih besar. Kedua hal tersebut menjadi nilai utama dan nilai tambah bagi Hotel Auromatrix yang memadukan modernitas dan *heritage* dalam mengukuhkan kehadirannya sebagai hotel terdepan di Bangalore maupun di India.

Di lain pihak, keberadaan Hotel Auromatrix inipun begitu penting bagi visi kota Bangalore yaitu sebagai kota masa depan India. Oleh karena itu, penanganan perencanaan interior akan menjadi salah satu kunci bagi keberhasilan visi dan misi Hotel Auromatrix.

Karena itulah, sebagai usaha untuk memberi solusi bagi Hotel Auromatrix yang mendukung citra hotel dengan tujuan yang akan dicapai, Proyek Perencanaan dan Perancangan Lobby, Restoran, dan Lounge Hotel Auromatrix diangkat sebagai Tugas Akhir Karya Desain.

