

**PENDEKATAN EKOLOGIS UNTUK PERANCANGAN
INTERIOR HOTEL SRIWEDARI
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh:

Muh Wisnu Aji Prasetya

NIM 1612063023

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

2021

NO.	9.915/H/S/2023
KLAS	D1/Pra/p/2021
.....	22-06-2023

**PENDEKATAN EKOLOGIS UNTUK PERANCANGAN
INTERIOR HOTEL SRIWEDARI
YOGYAKARTA**



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta
Pendekatan Ekologis Untuk Pera...

KT20239915

PERANCANGAN

Oleh:

Muh Wisnu Aji Prasetya

NIM 1612063023



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

2021

ABSTRAK

SriWedari Hotel & Business merupakan sebuah hotel bintang 3 dengan bangunan bertema resort yang terletak di Jl. Laksda Adisucipto Km. 6 No. 6, Caturtunggal Depok Sleman, Yogyakarta. Dengan luas 2 hektar dan tumbuhan cagar di dalamnya. Tujuan perancangan desain interior SriWedari Hotel & Business Yogyakarta adalah memugar citra menjadi lebih baru dengan nuansa alam pada interior hotel dengan cara memanfaatkan potensi di Yogyakarta dari segi SDM, SDA, dan budaya ke dalam ruang agar memberikan suasana tenang dari penggabungan elemen tradisional Jawa dan alam yang menyegarkan untuk para pengunjung hotel. Proses desain yang digunakan dalam perancangan interior ini adalah dengan menggunakan metode analitis yang mengacu pada metodologi desain (Jones, 1971) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan berpikir sebelum menggambar “thinking before drawing” dengan melewati enam tahap pra desain yaitu penetapan masalah, pendataan lapangan, literature, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, serta melakukan skematik desain, penyusunan konsep dan pewujudan desain.. Konsep dari desain interior ini adalah *vernacular design* dengan tema SriWedari yang dikemas dengan gaya tropis dan kontemporer. Penerapan konsep ini diharapkan mampu meningkatkan jumlah kunjungan tamu hotel serta memberikan suasana yang berbeda dari kebanyakan *city hotel* di Yogyakarta.

(Kata Kunci ; Interior, Alam, Potensi, Refresh)

ABSTRACT

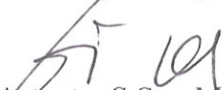
SriWedari Hotel & Business is a 3-star hotel with a resort-themed building located on Jl. Laksda Adisucipto Km. 6 No. 6, Caturtunggal Depok Sleman, Yogyakarta. With an area of 2 hectares and plant reserves in it. The purpose of designing the interior design of SriWedari Hotel & Business Yogyakarta is to restore the image to a newer one with natural nuances in the hotel interior by utilizing the potential in Yogyakarta in terms of human resources, natural resources, and culture into space to provide a calm atmosphere from the combination of traditional Javanese and natural elements. refreshing for hotel guests. The design process used in interior design is to use an analytical method which refers to the design methodology (Jones, 1971) as a formulation of what is called thinking before drawing "thinking before drawing" by going through six pre-design stages, namely problem determination, field data collection, literature, typology, programming analysis, synthesis, and through schematic design, drafting and embodiment of design. The concept of this interior design is vernacular design with the theme SriWedari which is packaged in tropical and contemporary styles. The application of this concept is expected to increase the number of hotel guest visits and provide a different atmosphere from most city hotels in Yogyakarta.

(Keywords; Interior, Nature, Potential, Refresh)

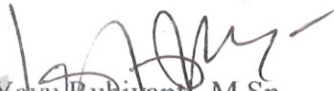
Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan yang berjudul:

PENDEKATAN EKOLOGIS UNTUK PERANCANGAN INTERIOR HOTEL SRIWEDARI YOGYAKARTA diajukan oleh Muh Wisnu Aji Prasetya, 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 pada Tanggal 12 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Dosen Pembimbing I


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

Dosen Pembimbing II


Yayu Rubiyanti, M.Sn.
NIP: 19860924 201404 2 001
NIDN: 0024098603

Cognate


Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP: 19620528 199403 1 002
NIDN: 0028056202

Ketua Program Studi Desain Interior



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP: 19730830 200501 1 001
NIDN: 0030087304

Ketua Jurusan Desain


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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Dr. Timbul Kaharjo, M.Hum.
NIP: 19691108 19w9303 1 001
NIDN: 000811690614

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh Wisnu Aji Prasetya
 NIM : 1612063023
 Tahun lulus : 2021
 Program Studi : S-1 Desain Interior
 Fakultas : Seni Rupa

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

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya aau pendapaa yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Januari 2021



Muh Wisnu Aji Prasetya

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “**PENDEKATAN EKOLOGIS UNTUK PERANCANGAN INTERIOR HOTEL SRIWEDARI YOGYAKARTA**” yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan bimbingan dan bantuan pihak lain sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kemudahan dan rahmat yang telah dilimpahkan
2. Orang tua yang selalu setia menemani dan memberikan dukungan tiada henti
3. Pak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan kemudahan selama proses pengerjaan tugas akhir
4. Yuyu Rubiyanti, S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan masukan selama pengerjaan tugas akhir dan menampung keluh kesah penulis
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku Kaprodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku dosen wali
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan
9. Seluruh teman-teman satu angkatan Guratan yang telah mengisi hari-hari selama menuntut ilmu di Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Seluruh jajaran teman-teman kontrakan yang saling menyemangati dan saling membantu selama proses pengerjaan tugas akhir

11. Terimakasih kepada kawan seperjuangan Abdillah Nur Farkhansyah yang senantiasa membantu dan mengingatkan selama pengerjaan tugas akhir

12. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir perancangan ini jauh dari kata sempurna, bagi penyusunan bahasa maupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun demi perbaikan dimasa mendatang.

Yogyakarta, 12 Januari 2021



Müh Wisnu Aji Prasetya

NIM: 1612063023



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	5
a. Problem	5
b. Pengumpulan Data	5
c. Analisis Programing	6
d. Sintesis.....	6
e. Konsep Desain.....	6
f. Skematik Desain.....	7
g. Produk Desain	7
BAB II. PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka Umum	8
a. Pengertian Hotel	8
b. Jenis-Jenis Hotel.....	9
c. Klasifikasi Hotel.....	10
2. Tinjauan Pustaka Khusus	11

a. Kajian Pengertian <i>Cootage</i>	12
b. Kajian Bangunan Ekologis.....	12
c. Arsitektur Vemakular	15
B. Program Desain	16
1. Tujuan Desain.....	16
2. Fokus / Sasaran Desain.....	16
3. Data Proyek	16
4. Daftar Kebutuhan	33
C. Data Literatur	37
BAB III. PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	41
A. Perumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	41
B. Ide Solusi Desain.....	44
BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN	45
A. Skematik Desain.....	45
1. Estetika Ruang.....	45
2. Penataan Ruang	57
3. Elemen Pembentuk Ruang	68
4. Pencahayaan Ruang.....	78
B. Hasil Desain	85
BAB V. PENUTUP	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR GAMBAR

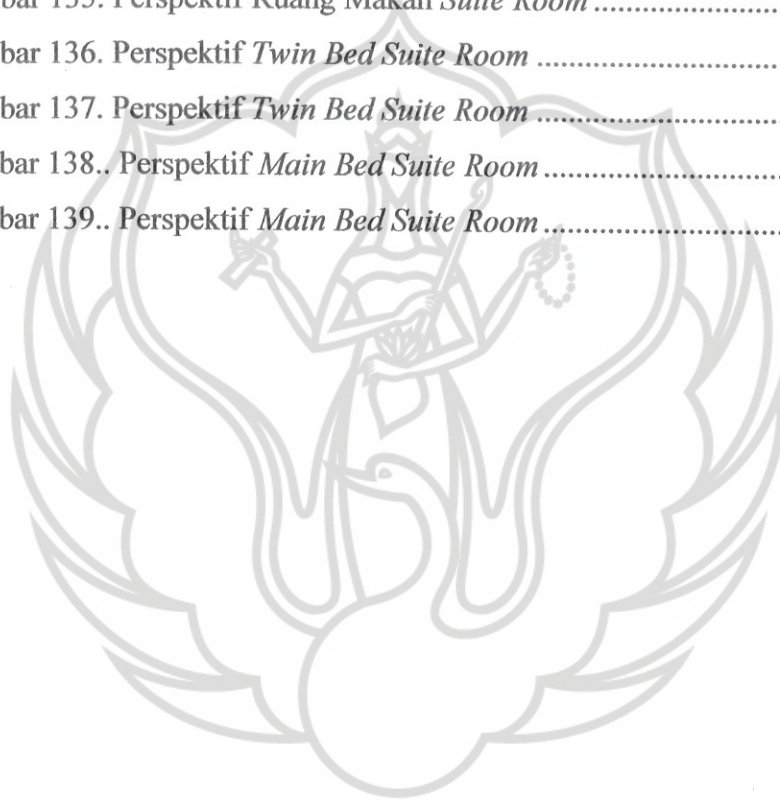
Gambar 1. Skema Perancangan Metode Analisis.....	4
Gambar 2. Logo Hotel SriWedari.....	17
Gambar 3. Peta Lokasi Hotel Sriwedari	19
Gambar 4. <i>Lobby</i> Hotel Sriwedari.....	18
Gambar 5. Restoran Dewi Sri.....	20
Gambar 6. Restoran Dewi Sri.....	20
Gambar 7. <i>Family Suite Room</i>	20
Gambar 8. Tampak Depan Family Suite Room	20
Gambar 9. <i>Suite Room</i>	21
Gambar 10. Suasana Sekitar Bangunan.....	21
Gambar 11. Suasana Sekitar Bangunan.....	21
Gambar 12. Suasana Sekitar Bangunan.....	21
Gambar 13. <i>Restaurant</i>	22
Gambar 14. Kamar <i>Suite</i>	22
Gambar 15. Tampak Fasad dari Jalan Raya	22
Gambar 16. Site Hotel Sri Wedari dan Sekitarnya.....	22
Gambar 17. Denah Hoel Sri Wedari.....	22
Gambar 18. Detail <i>site Lobby</i> dan Restoran Hotel SriWedari dan Sekitarnya. 22	
Gambar 19. Data iklim Kota Yogyakarta Bulan November 2019	23
Gambar 20. Pintu Masuk Depan Hotel.....	23
Gambar 21. Pintu Masuk Belakang Sriwedari	23
Gambar 22. Fasad Lobby Hotel Sri Wedari	24
Gambar 23. Fasad Kamar Cootage.....	24
Gambar 24. Fasad Restaurant Hotel Sri Wedari	24
Gambar 25. Suasana Hotel Sriwedari.....	24
Gambar 26. Suasana Hotel Sriwedari.....	24
Gambar 27. Suasana Hotel Sriwedari.....	24
Gambar 28. Suasana Hotel Sriwedari.....	24
Gambar 29. <i>Layout Eksisting Lobby</i>	26

Gambar 30. Potongan A-A dan A'-A' Eksisting <i>Lobby</i>	26
Gambar 31. Potongan B-B dan B'-B' Eksisting <i>Lobby</i>	27
Gambar 32. Elevasi <i>Lobby</i>	27
Gambar 33. <i>Layout</i> Eksisting Restoran.....	28
Gambar 34. Potongan A-A dan A'-A' Eksisting Restoran	29
Gambar 35. Potongan B-B dan B'-B' Eksisting Restoran	29
Gambar 36. <i>Site Plan</i> Restoran.....	30
Gambar 37. Elevasi Restoran	30
Gambar 38. Elevasi Restoran	31
Gambar 39. <i>Layout</i> Eksisting <i>Suite Room</i>	28
Gambar 40. Potongan Eksisting <i>Suite Room</i>	29
Gambar 41. Elevasi <i>Suite Room</i>	31
Gambar 42. <i>Dinning Table Set</i>	32
Gambar 43. Ergonomi Meja.....	32
Gambar 44. <i>Bar Table</i>	32
Gambar 45. <i>Dinning Table Set</i>	33
Gambar 46. Ergonomi Ketinggian.....	33
Gambar 47. Sirkulasi Udara	33
Gambar 48. Ergonomi Dimensi Ruang Manusia.....	34
Gambar 49. Ergonomi <i>Dimention of The Human Figure</i>	34
Gambar 50. Ergonomi Posisi Wastafel	40
Gambar 51. Ergonomi Antropometri.....	41
Gambar 52. Ergonomi Antropometri.....	42
Gambar 53. Ergonomi Antropometri.....	42
Gambar 54. <i>Moodboard Lobby</i>	45
Gambar 55. <i>Moodboard Restaurant</i>	46
Gambar 56. <i>Moodboard Suite Room</i>	48
Gambar 57. <i>Mindmap</i> Hotel Sri Wedari.....	49
Gambar 58. <i>Mindmap</i> Konsep Gata dan Tema	49
Gambar 59. <i>Moodboard Plafon</i>	51
Gambar 60. <i>Moodboard Dinding</i>	52
Gambar 61. <i>Moodboard Lantai</i>	53

Gambar 62. Sketsa Penerapan Ide	53
Gambar 63. Sketsa Penerapan Ide	54
Gambar 64. Sketsa Penerapan Ide	54
Gambar 65. Sketsa Penerapan Ide	54
Gambar 66. Sketsa Penerapan Ide	55
Gambar 67. Skema Warna.....	55
Gambar 68. Skema Material.....	56
Gambar 69. Diagram Matrix	57
Gambar 70. Alternatif 1 Diagram <i>Bubble Lobby</i> (terpilih)	58
Gambar 71. Alternatif 2 Diagram <i>Bubble Lobby</i>	58
Gambar 72. Alternatif 1 Zoning <i>Lobby</i> (terpilih).....	59
Gambar 73. Alternatif 2 Zoning <i>Lobby</i>	59
Gambar 74. Alternatif 1 Layout <i>Lobby</i>	60
Gambar 75. Alternatif 2 Layout <i>Lobby</i> (terpilih)	60
Gambar 76. Alternatif 1 Diagram <i>Bubble Restoran</i> (terpilih).....	61
Gambar 77. Alternatif 2 Diagram <i>Bubble Restoran</i>	61
Gambar 78. Alternatif 1 Zoning Restoran (terpilih).....	62
Gambar 79. Alternatif 2 Zoning Restoran.....	62
Gambar 80. Alternatif 1 <i>Layout Restoran</i>	63
Gambar 81. Alternatif 2 <i>Layout Restoran</i> (terpilih)	64
Gambar 82. Alternatif 1 Diagram <i>Bubble Suite Room</i> (terpilih).....	65
Gambar 83. Alternatif 2 Diagram <i>Bubble Suite Room</i>	65
Gambar 84. Alternatif 1 Zoning <i>SuiteRoom</i> (terpilih)	66
Gambar 85. Alternatif 2 Zoning <i>SuiteRoom</i>	66
Gambar 86. Alternatif 1 Layout <i>Suite Room</i>	67
Gambar 87. Alternatif 2 Layout <i>Suite Room</i> (terpilih).....	67
Gambar 88. Alternatif 1 Lantai <i>Lobby</i> (terpilih)	68
Gambar 89. Alternatif 2 Lantai <i>Lobby</i>	68
Gambar 90. Alternatif 1 Plafon <i>Lobby</i> (terpilih)	68
Gambar 91. Alternatif 2 Plafon <i>Lobby</i>	68
Gambar 92. Alternatif 1 Dinding <i>Lobby</i> (terpilih)	69
Gambar 93. Alternatif 2 Dinding <i>Lobby</i>	69

Gambar 94. Alternatif 1 Lantai Restoran (terpilih)	69
Gambar 95. Alternatif 2 Lantai Restoran	69
Gambar 96. Alternatif 1 Dinding Restoran	70
Gambar 97. Alternatif 2 Dinding Restoran	70
Gambar 98. Alternatif 1 Lantai <i>Suite Room</i> (terpilih)	71
Gambar 99. Alternatif 1 Lantai <i>Suite Room</i> (terpilih)	71
Gambar 100. Alternatif 1 Dinding <i>Suite Room</i>	72
Gambar 101. Alternatif 2 Dinding <i>Suite Room</i> (terpilih)	72
Gambar 102. Daftar Furnitur <i>Lobby</i>	73
Gambar 103. Daftar Furnitur Restoran	74
Gambar 104. Daftar Furnitur Restoran	75
Gambar 105. Daftar Furnitur <i>Suite Room</i>	76
Gambar 106. Daftar Furnitur <i>Suite Room</i>	77
Gambar 107. <i>Layout Lobby</i>	85
Gambar 108 Rencana Lantai <i>Lobby</i>	86
Gambar 109. Rencana Plafon <i>Lobby</i>	86
Gambar 110. Perspektif <i>Lobby</i>	87
Gambar 111. Perspektif <i>Lobby</i>	87
Gambar 112. Perspektif <i>CoffeeBar</i>	88
Gambar 113. Perspektif Toilet Wanita	88
Gambar 114. Perspektif Toilet Pria	89
Gambar 115. Perspektif Lorong	89
Gambar 116. Perspektif <i>Smoking Room</i>	90
Gambar 117. <i>Layout Restoran</i>	90
Gambar 118. Rencana Lantai Restoran	91
Gambar 119. Rencana Plafon Restoran	91
Gambar 120. Perspektif Restoran	92
Gambar 121. Perspektif Toilet Restoran	92
Gambar 122. Perspektif Toilet Restoran	93
Gambar 123. Perspektif Ruang Rias Restoran	93
Gambar 124. Perspektif <i>Staff Room</i>	94
Gambar 125. Perspektif Ruang Manager	94

Gambar 126. Perspektif Restoran.....	95
Gambar 127. Perspektif Restoran.....	95
Gambar 128. Perspektif Restoran.....	95
Gambar 129. Layout <i>Suite Room</i>	96
Gambar 130. Rencana Lantai <i>Suite Room</i>	96
Gambar 131. Rencana Plafon <i>Suite Room</i>	97
Gambar 132. Perspektif Teras <i>Suite Room</i>	97
Gambar 133. Perspektif Ruang Keluarga <i>Suite Room</i>	98
Gambar 134. Perspektif Ruang Keluarga <i>Suite Room</i>	98
Gambar 135. Perspektif Ruang Makan <i>Suite Room</i>	98
Gambar 136. Perspektif <i>Twin Bed Suite Room</i>	99
Gambar 137. Perspektif <i>Twin Bed Suite Room</i>	99
Gambar 138.. Perspektif <i>Main Bed Suite Room</i>	100
Gambar 139.. Perspektif <i>Main Bed Suite Room</i>	100



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kebutuhan Ruang.....	33
Tabel 2. Identifikasi Permasalahan.....	42
Tabel 3. Penggunaan Lampu	78



BAB 1

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Pada era ekonomi kreatif ini, dunia sudah dikemas dalam satu genggam sebagai dampak berkembangnya teknologi digital. Banyak segmen dalam kehidupan sehari-hari yang sudah terkena dampak dari digitalisasi seperti pemesanan alat transportasi umum, perpustakaan, perdagangan, Pendidikan, dan lain-lain. Hal ini merupakan respon dari kebutuhan manusia pada saat ini. Sehubungan dengan Era Ekonomi Kreatif, banyak orang bekerja hanya melalui layar laptop bahkan hanya dengan telepon genggam tanpa perlu berpakaian rapi layaknya pekerja kantor. Sehingga pada era ekonomi kreatif ini, sangat memungkinkan kita untuk pergi berlibur tanpa harus meninggalkan pekerjaan. Yogyakarta menjadi salah satu dari tiga kota yang menjadi pusat pertumbuhan industri kreatif selain Kota Jakarta dan Kota Bandung. (Kemenkraf dalam Koestantia, 2014). Selain itu, Yogyakarta merupakan salah satu kota di pulau Jawa yang menjadi favorit untuk dikunjungi. Bahkan kunjungan di Kota Yogyakarta hampir mencapai 2 ribu orang, tepatnya 1.859.888 orang. Dari jumlah tersebut jumlah wisatawan manca negara sebanyak 113.993 orang dan wisatawan nusantara sebanyak 1.745.895 orang (Dispar Kota Yogyakarta, 2018).

Oleh karena itu Kota Yogyakarta perlu memfasilitasi banyaknya pengunjung dengan menyediakan tempat singgah yang aman, nyaman, dan memberi kesan unik kepada pengunjungnya. Kemudian juga cukup untuk mewadahi pengunjung yang hanya bertujuan untuk liburan, ataupun liburan sambil bekerja (*pekerja lepas*). Namun hampir tidak ada tempat singgah, yang bisa mendorong pengunjungnya saling berinteraksi satu sama lain untuk sekedar bertukar pikiran. Hal tersebut dibutuhkan agar dapat *refresh* pikiran para pengunjung. Dengan begitu semua wisatawan akan merasa terfasilitasi dan mendapatkan pengalaman berkesan yang lebih.

Sehingga sangat memungkinkan untuk mereka kembali berkunjung ke Kota Yogyakarta.

Maka disusunlah sebuah perancangan interior yang berjudul “PENDEKATAN EKOLOGIS UNTUK INTERIOR HOTEL SRIWEDARI”. Karya ini bertujuan untuk menguatkan nuansa yang sudah mengakar sekaligus menjadi nuansa baru untuk perhotelan di Yogyakarta. Hotel merupakan bangunan yang mudah ditemukan di kota-kota besar di Indonesia. Namun masih sangat sedikit hotel yang mempertahankan citra hasil dari merespon lingkungan di sekitarnya. Sehingga di kota manapun nuansa hotel akan tetap sama saja. Padahal ada dua jenis pengunjung jaman sekarang yaitu; masyarakat kota dan mancanegara ingin ke desa, dan masyarakat desa ingin ke kota. Paham masyarakat awam terhadap hotel, selalu identik dengan *highress building*. Padahal sebuah bangunan bisa diakui sebagai hotel dilihat dari jumlah kamar dan fasilitasnya. Dari masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan dalam menanggapi masalah tersebut adalah dengan membentuk ruang-ruang yang dapat menjadi pusat berkumpul dan berinteraksi, ruang harus bisa memfasilitasi pekerja lepas dan juga wisatawan yang ingin bersantai. Ruang yang diciptakan harus merepresentasikan kota Yogyakarta.

Hotel Sriwedari berlokasi di Jl. Laksda Adisucipto Km. 6 No. 6, Caturtunggal Depok Sleman, Yogyakarta. Berdiri sejak tahun 1975, dibangun di atas lahan seluas \pm 2 hektar. Berbeda dengan hotel zaman sekarang, Hotel Sriwedari tetap mempertahankan konsep bangunan *cottage* atau bangunan satu lantai. Setiap bangunan terdiri dari 2 hingga 6 kamar, ada juga bangunan *ballroom*, *office*, *joglo restaurant*, dan bangunan depan yang berisikan *lobby*, *office*, kamar, toilet, *meeting room* dan juga *tenant*. Adapula area parkir yang cukup luas dan juga kolam renang. Dengan konsep bangunan *cottage* dan lahan seluas 2 hektar ini diharapkan *Hotel SriWedari* dapat memfasilitasi serta mendukung perkembangan jumlah wisatawan, serta bisa berdiri sebagai ikon hotel di Kota Yogyakarta. Salah satu misi yang dilakukan adalah mendesain interior Hotel Sriwedari dengan

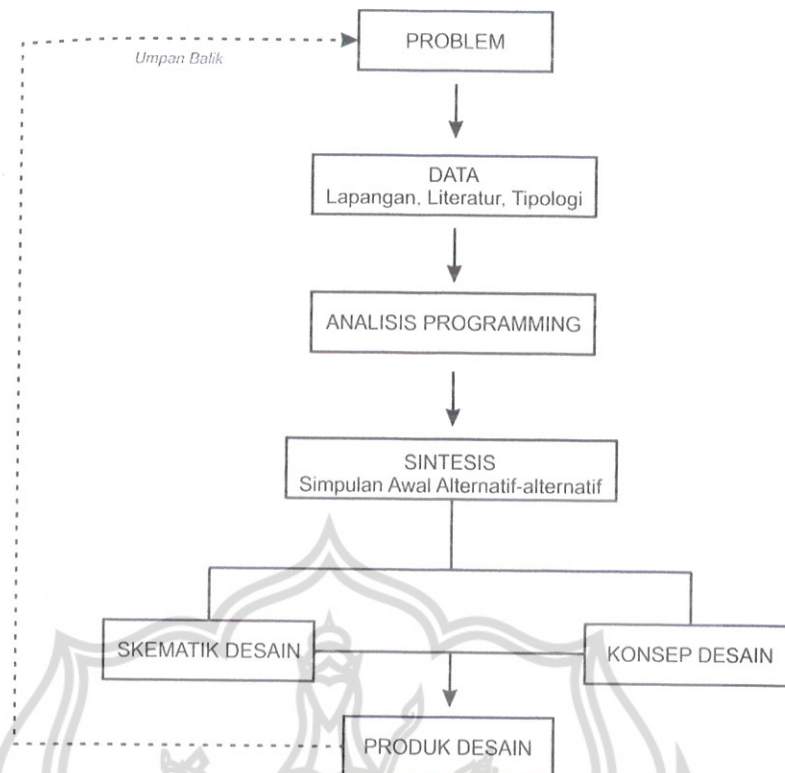
unsur budaya lokal sekaligus memanfaatkan lahan dan kondisi alam untuk menghidupkan nuansa Yogyakarta didalamnya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam proses perancangan interior adalah memahami tentang skema perancangan atau pentahapan-pentahapan dalam perancangan. Karena perancangan interior pada umumnya memiliki kompleksitas permasalahan yang relatif tinggi, maka metode yang paling banyak digunakan adalah metode analitis (*analytical method*). Hal ini mengacu pada metodologi desain (Jones, 1971) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan berpikir sebelum menggambar "*thinking before drawing*".

Metode ini merupakan metode dasar yang didalamnya dapat dipilah lagi dalam metode pendekatan yang lebih spesifik yang akan diuraikan dalam pembahasan selanjutnya. Dalam metode analitis ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literature, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan pewujudan desain.



Gb.1. Skema Perancangan Metode Analitis
(sumber: google.com)

Thinking before drawing menyatakan adanya suatu disiplin dari perancang dalam aktivitas merancang, dan ini mengarah ke suatu pertimbangan akan perlunya suatu strategi dalam perancangan. Para ahli teori menyatakan bahwa pembentukan suatu strategi, yang mereka istilahkan proses, akan tidak saja memberi perancang suatu kerangka yang tertib yang bisa diandalkan, tetapi juga akan membuat suatu tim perancang bekerja dengan lebih efisien. Semua proses ini bersandar pada suatu prosedur kerja yang bertahap-tahap, secara linier atau melingkar, dengan atau tanpa umpan balik (Jones, 1971 & Broadbent, 1973 dalam Mark I. Aditjipto, 2002).

Dalam morfologi penyelesaian masalah, Jaques menjelaskan bahwa masalah merupakan penyelesaian itu sendiri. Masalah-masalah yang mendasar dalam tiap-tiap bidang perancangan pada dasarnya telah berulang kali diselesaikan dan telah dikenali dengan baik. Hal ini memungkinkan terjadinya akumulasi pengetahuan terhadap cara penyelesaian masalah yang mengakibatkan adanya landasan untuk

memunculkan versi penyelesaian masalah yang baru berangkat dari hal-hal yang telah sering dilakukan (Jaques dalam Evans, 1982).

Dalam hal nilai, Jaques menjelaskan bahwa orang harus ditunjukkan apa yang semestinya diinginkan. Desainer memiliki persepsi dan kepekaan yang lebih tinggi terhadap nilai-nilai sosial dan budaya melampaui apa yang dimiliki orang awam. Hal ini merupakan tanggung jawab para desainer untuk mengembangkan dan menanamkan nilai-nilai tersebut bagi kepentingan masyarakat. Hal ini membutuhkan keteguhan dalam penciptaan hasil akhir dan cara hidup yang orang awam tidak akan tahu bahwa mereka sesungguhnya membutuhkannya hingga mereka sungguh-sungguh mengalaminya sendiri. Hal tersebut merupakan tugas para desainer untuk memberikan kepada masyarakat apa yang mereka tidak pernah impikan bahwa mereka dapat memilikinya, oleh karena itu akan ada gunanya untuk memberikan konsultasi kepada mereka (Jaques dalam Evans, 1982).

2. Metode Desain

a. Problem

Permasalahan disini akan selalu dikaitkan dengan faktor manusia sebagai penggunanya, yang menghadapi kendala-kendala dalam merespon keberadaan suatu ruang tertentu, baik itu disadari maupun tidak. Untuk kendala yang dapat disadari oleh penggunanya, maka pengguna itu sendiri menetapkan permasalahan; sedangkan untuk kendala yang tidak disadari maka desainer sebagai seorang yang menguasai teori dan aplikasi rancangan akan dapat memiliki kepekaan untuk menemukan kendala-kendala tersebut.

b. Pengumpulan Data,

Pendataan dapat dilakukan setidaknya dari lapangan, yaitu kondisi objek yang akan dirancang meliputi data fisik (unsur pembentuk dan pengisi ruang, ukuran-ukuran, material, kondisi udara, suara, cahaya dan lain-lain) dan data non-fisik (lingkungan sosial, ekonomi, budaya, psikologis, dan lain-lain).data lainnya adalah data literatur. Data literatur sangat penting untuk dijadikan tolok ukur

perancangan. Data disusun berdasarkan tingkat kebutuhannya untuk menilai hasil pendataan fisik dan non fisik, data dapat disusun secara tekstual maupun tidak. Apabila literatur-literatur itu bersifat umum dan formalistik maka tidak perlu dicantumkan dalam pendataan, karena mudah secara umum. Literatur yang spesifik yang berkaitan dengan permasalahan utama perancangan penting untuk dicantumkan secara mendetail dalam proses pendataan. Jenis data ketiga adalah data tipologi, yaitu berupa data lapangan diambil dari lokasi berbeda namun memiliki tipe yang sama dengan data lapangan yang menjadi objek perancangan. data tipologi juga dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk membangun kasus-kasus perancangan yang sulit dicari literaturnya.

c. Analisis Programming

yaitu membuat program-program kebutuhan desasin berdasarkan hasil-hasil analisis. Semakin data yang dihimpun lengkap maka hasil analisis pun dapat semakin tuntas sehingga program-program kebutuhan yang dimunculkan akan dapat menjadi acuan yang dapat dipenuhi.

d. Sintesis

Hasil analisis program merupakan dasar dalam menarik sintesis berupa simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternatif-alternatif arah perancangan. Dari sinilah proses perancangan dapat dipecah menjadi dua jalur yaitu membuat skema-skema pemecahan masalah perancangan atau skematik desain dan disisi lain mulai memformulasikan konsep desain yang dijadikan pengikat arah perancangan.

e. Konsep Desain

Konsep desain merupakan dasar pemikiran dan pertimbangan-pertimbangan semua bidang terkait (baik struktur, elemen, elektrik, dan/atau bidang keahlian lain bila diperlukan) yang melandasi perwujudan gagasan rancangan yang menampung semua aspek, kebutuhan, tujuan, biaya, dan kendala proyek.

f. Skematik Desain

Membuat beberapa sketsa-sketsa alternatif ide awal berupa penataan denah ruang, penataan rencana pola lantai, plafon, perabot dan sketsa-sketsa awal perspektif ruang untuk menunjukkan suasana ruang yang ingin diciptakan dalam perancangan yang dibuat secara bertahap, sesuai dengan tema atau konsep perancangan yang dibuat..

g. Produk Desain

Dalam tahap ini, merupakan tahap akhir dari proses mendesain, dengan menghasilkan produk berupa gambar kerja secara rinci, lengkap dengan keterangan ukuran, matererial, finishing sesuai dengan standar gambar kerja yang dapat dimengerti oleh pekerja di bidang interior seperti desainer interior, mandor, dan tukang. Kemudian gambar perspektif sebagai media untuk menampilkan nuansa konsep yang akan diterapkan, dan 3D sebagai penunjang produk desain agar lebih presentatif. Produk desain ini juga perlu dievaluasi berdasarkan program-program yang ditetapkan dalam analisis pemrograman melalui sebuah proses umpan balik (*feedback*).