

**PERANCANGAN INTERIOR HOTEL ADMA BANDUNG
DENGAN KONSEP *COLLABONATURE***



PERANCANGAN

Oleh:

Muhamad Iqbal Aldi Ashidiqie

1912276023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

PERANCANGAN INTERIOR HOTEL ADMA BANDUNG DENGAN KONSEP *COLLABONATURE*

Abstrak

Hotel Adma adalah hotel bintang 3 yang terletak di Jl. Gegerkalong Girang, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat. Dengan lokasi yang strategis di tengah kota dan dekat dengan berbagai tempat wisata, hotel ini sangat memudahkan para wisatawan untuk singgah. Hotel Adma bertujuan untuk menyediakan ruang istirahat yang nyaman dan ruang kreatif komunal yang dapat menghubungkan pengunjung untuk saling bertukar pengalaman, menciptakan ekosistem baru bagi para traveler. Hotel ini memiliki berbagai macam fungsi ruang dengan empat bangunan terpisah. Namun, terdapat isu lingkungan yang muncul dalam proses perancangan, terutama dalam penerapan prinsip bangunan hijau yang ramah lingkungan. Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi antara aspek desain untuk mewujudkan ruang yang berkelanjutan dan efisien. Perancangan interior Hotel Adma Bandung menggunakan konsep *Collabonature*, yang mengintegrasikan prinsip Green Architecture dengan gaya *Mid-Century*. Implementasi desain ini berfokus pada elemen-elemen pembentuk ruang yang berkolaborasi dengan elemen alam, seperti penggunaan material ramah lingkungan, pencahayaan alami, ventilasi yang efisien, dan integrasi vegetasi, untuk menciptakan atmosfer yang harmonis. Diharapkan, perancangan ini akan dapat mengatasi permasalahan isu lingkungan di dalam bangunan dan memastikan fungsi ruang yang lebih maksimal serta sesuai dengan prinsip keberlanjutan. Pendekatan ini dapat meningkatkan daya tarik Hotel Adma di kalangan wisatawan, khususnya segmen *flashpacker*, yang semakin peduli terhadap keberlanjutan lingkungan dalam memilih akomodasi.

Kata kunci : *Collabonature, Hotel, Flashpacker*

Abstract

Hotel Adma is a 3-star hotel located on Jl. Gegerkalong Girang, Sukasari District, Bandung City, West Java. With its strategic location in the city center and close proximity to various tourist attractions, the hotel is highly convenient for travelers. Hotel Adma aims to provide a comfortable resting space and a communal creative space that connects guests, allowing them to exchange experiences and create a new ecosystem for travelers. The hotel consists of various functional spaces within four separate buildings. However, environmental issues have arisen in the design process, particularly in the implementation of eco-friendly building principles. Therefore, a collaboration between design aspects is necessary to create sustainable and efficient spaces. The interior design of Hotel Adma Bandung uses the *Collabonature* concept, integrating Green Architecture principles with a *Mid-Century* style. The design implementation focuses on spatial elements that collaborate with natural elements, such as the use of environmentally friendly materials, natural lighting, efficient ventilation, and the integration of vegetation to

create a harmonious atmosphere. It is expected that this design will address environmental issues within the building and ensure more efficient space functionality in line with sustainability principles. This approach is also expected to enhance the hotel's appeal among travelers, especially the flashpacker segment, who are increasingly conscious of environmental sustainability when choosing accommodations.

Keywords: *Collabonature, Hotel, Flashpacker*



Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR HOTEL ADMA BANDUNG DENGAN KONSEP *COLLABONATURE* diajukan oleh Muhamad Iqbal Aldi Ashidiqie, NIM 1912276023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

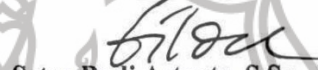
Pembimbing I/Penguji



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP. 19620528 199403 1 002/NIDN 0028056202

Pembimbing II/Penguji



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

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

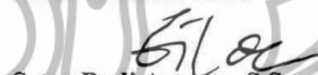
Koordinator Program Studi S-1 Desain Interior



Mahdi Nurrahvo, S.Sn., M.A.

NIP. 19910620 201903 1 014/NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhamad Iqbal Aldi Ashiqidie
NIM : 1912276023
Tahun Lulus : 2025
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah 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 di kemudian 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 bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, Januari 2025



Muhamad Iqbal Aldi Ashiqidie
NIM 1912276023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Hotel Adma Bandung dengan Konsep *Collabonature*” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang.

Pada kesempatan ini, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan masukan berharga. Secara khusus, rasa terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan ketenangan dan kejernihan berpikir dalam proses kehidupan ini.
2. Bapak, Ibu, Kakak tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan doa, mental, dan material sampai karya ini ditulis.
3. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M., dan Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan arahan, dorongan dan kepercayaan kepada penulis sampai berada pada momen ini.
4. Ibu Yayu Rubiyanti, S.Sn, M.Sn., selaku Dosen Wali atas segala masukan.
5. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

7. Bapak Adi dan Bapak Mike selaku *principal* dari RDMA DESIGN yang telah memberikan kesempatan penulis untuk mengerjakan objek dari proyek RDMA.
8. Seluruh staff prodi Desain Interior, Bapak Tambang, Bapak Gunawan, Cak Koson, Pak Udin yang turut serta memberikan akses dan momen kebersamaan dalam waktu perancangan ini.
9. Saudara-saudara terkasih pandanwangi, sampah interiort, parkirana, studio desain yang telah memberi inspirasi dan dorongan mental yang luar biasa.
10. Teman-teman seperjuangan tugas akhir yaitu ridhose, akbarse, cangse citrase, sabrinse, difase, ranise, alise, gracese, dan 2 rekan yang tertunda salamse dan japrotse.
11. Teman-teman alumni imdi parkirana dan adik tingkat yang telah turut serta dalam perjalanan menuju tugas akhir ini. Serta tak luput kepada Gupita yang telah membantu dengan sungguh-sungguh dalam proses balap liar perancangan TA gaul ini.
12. Semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Untuk kesekian kalinya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila terdapat pihak yang belum disebutkan namanya oleh penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini mampu digunakan sebagaimana semestinya dan memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 16 Januari 2025



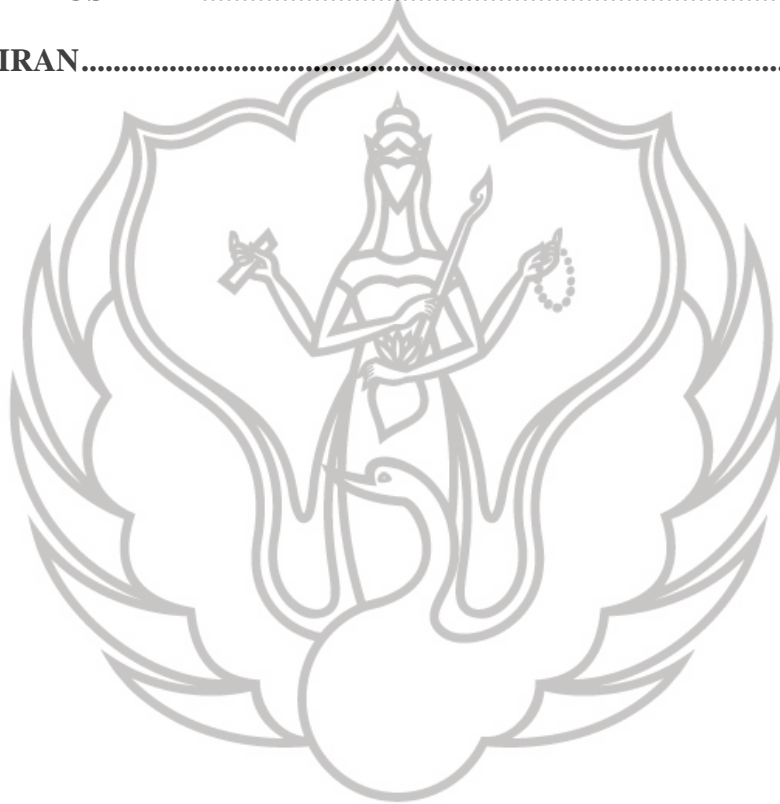
Muhamad Iqbal Aldi Ashidiqie

NIM 1912276023

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Metode Desain | 3 |
| 1. Proses Desain | 3 |
| 2. Metode Desain..... | 4 |
| BAB II PRA DESAIN..... | 8 |
| A. Tinjauan Pustaka | 8 |
| 1. Tinjauan Umum..... | 8 |
| 2. Tinjauan Khusus | 15 |
| B. Program Desain..... | 21 |
| 1. Tujuan Desain..... | 21 |
| 2. Sasaran Desain | 21 |
| 3. Data | 22 |
| BAB III PERMASALAHAN DAN SOLUSI DESAIN | 43 |
| A. Pernyataan Masalah | 43 |
| B. Ide Solusi..... | 44 |
| 1. Konsep..... | 44 |
| 2. Permasalahan, Ide & Solusi..... | 46 |
| BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN | 50 |
| A. Alternatif Desain..... | 50 |
| 1. Alternatif Estetika Ruang | 50 |
| 2. Alternatif Penataan Ruang..... | 52 |

| | |
|--|-----------|
| 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang..... | 60 |
| 4. Elemen Pengisi Ruang..... | 62 |
| 5. Alternatif Tata Kondisional Ruang | 67 |
| B. Evaluasi Pemilihan Desain | 70 |
| C. Hasil Desain..... | 72 |
| 1. Perspektif Render | 72 |
| BAB V PENUTUP..... | 72 |
| A. Kesimpulan | 83 |
| B. Saran..... | 84 |
| DAFTAR PUSTAKA | 85 |
| LAMPIRAN..... | 88 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. 1 Diagram Proses Design | 4 |
| Gambar 2. 1 Logo Hotel Adma Bandung | 22 |
| Gambar 2. 2 Lokasi dan Orientasi Matahari Hotel Adma | 24 |
| Gambar 2. 3 Layout Area Lobby & Lounge | 24 |
| Gambar 2. 4 Layout Area Lt.2 | 25 |
| Gambar 2. 5 Layout Tipe Kamar Family & Deluxe | 25 |
| Gambar 2. 7 Data Existing Lt.2 | 26 |
| Gambar 2. 6 Data Existing Lt.1 | 26 |
| Gambar 2. 8 Zoning & Sirkulasi Existing Lt.1 (Area Lobby & Bar) | 27 |
| Gambar 2. 9 Zoning & Sirkulasi Existing Lt.2 (Area Meeting Room, Breakfast in&outdoor, dan Kitchen) | 27 |
| Gambar 2. 10 Existing Lantai | 28 |
| Gambar 2. 11 Existing Dinding | 29 |
| Gambar 2. 12 Existing Plafon | 30 |
| Gambar 2. 13 Tata Kondisional Lt.1 | 31 |
| Gambar 2. 14 Tata Kondisional Lt.2 | 32 |
| Gambar 2. 15 Tata Kondisional Kamar Tipe Family & Deluxe | 32 |
| Gambar 2. 16 Existing Furniture & Equipment | 34 |
| Gambar 2. 17 Standar dan Jenis Ukuran | 35 |
| Gambar 2. 18 Standar dan Ukuran Jarak Kasur | 36 |
| Gambar 2. 19 Standar dan Ukuran Jarak Kasur | 37 |
| Gambar 2. 20 Ruang Gerak Sekitar Tempat Tidur | 38 |
| Gambar 2. 21 Ruang Gerak Sekitar Walk In Closet | 38 |
| Gambar 2. 22 Ruang Gerak Sekitar Bar | 39 |
| Gambar 2. 23 Ruang Gerak Sekitar Tempat Makan | 40 |
| Gambar 2. 24 Ruang Gerak Sekitar Lobby | 41 |
| Gambar 2. 25 Ruang Gerak Sekitar Lounge | 42 |
| Gambar 3. 1 Mindmap Ide Solusi | 44 |
| Gambar 4. 1 Moodboard Lobby Lounge | 50 |
| Gambar 4. 2 Material Scheme | 51 |
| Gambar 4. 3 Diagram Matriks | 52 |
| Gambar 4. 4 Bubble Diagram | 53 |
| Gambar 4. 5 Zooning & Sirkulasi Lobby | 54 |
| Gambar 4. 6 Zooning & Sirkulasi Lounge | 54 |
| Gambar 4. 7 Referensi Rencana Lantai | 60 |
| Gambar 4. 8 Referensi Rencana Dinding | 61 |
| Gambar 4. 9 Referensi Rencana Atap | 62 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 10 Custom Bar Table Area Co-Working..... | 63 |
| Gambar 4. 11 Custom Mini Library Area Co-Working..... | 63 |
| Gambar 4. 12 Custom Receptionist Table Area Lobby | 64 |
| Gambar 4. 13 Custom Bench Area Co-Working | 64 |
| Gambar 4. 14 Custom Dining Table Area Resto | 65 |
| Gambar 4. 15 Custom Lounge Table Area Lobby | 65 |
| Gambar 4. 16 Custom Buffet Area Resto | 66 |
| Gambar 4. 17 Custom Dinding Area Resto | 66 |
| Gambar 4. 18 Custom Divide..... | 66 |
| Gambar 4. 19 Perspektif Render Area Lobby | 72 |
| Gambar 4. 20 Perspektif Render Area Lobby | 72 |
| Gambar 4. 21 Perspektif Render Area Lobby | 73 |
| Gambar 4. 22 Perspektif Render Area Lobby | 73 |
| Gambar 4. 23 Perspektif Render Area Co-Working | 74 |
| Gambar 4. 24 Perspektif Render Area Co-Working | 74 |
| Gambar 4. 25 Perspektif Render Area Co-Working | 75 |
| Gambar 4. 26 Perspektif Render Area Co-Working | 75 |
| Gambar 4. 27 Perspektif Render Area Resto | 76 |
| Gambar 4. 28 Perspektif Render Area Resto | 76 |
| Gambar 4. 29 Perspektif Render Area Resto | 77 |
| Gambar 4. 30 Perspektif Render Area Resto | 77 |
| Gambar 4. 31 Perspektif Render Kamar Tipe Suite..... | 78 |
| Gambar 4. 32 Perspektif Render Kamar Tipe Suite..... | 78 |
| Gambar 4. 33 Perspektif Render Kamar Mandi Tipe Suite | 79 |
| Gambar 4. 34 Perspektif Render Kamar Mandi Tipe Suite | 79 |
| Gambar 4. 35 Perspektif Render Kamar Tipe Connecting | 80 |
| Gambar 4. 36 Perspektif Render Kamar Tipe Connecting | 80 |
| Gambar 4. 37 Perspektif Render Kamar Tipe Connecting | 81 |
| Gambar 4. 38 Perspektif Render Kamar Tipe Standart..... | 81 |
| Gambar 4. 39 Perspektif Render Kamar Tipe Standart | 82 |
| Gambar 4. 40 Perspektif Render Kamar Tipe Standart..... | 82 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Analisis Pengguna Ruang | 33 |
| Tabel 3. 1 Solusi Permasalahan | 46 |
| Tabel 4. 1 Jenis Lampu | 67 |
| Tabel 4. 2 Perhitungan Titik Lampu | 68 |
| Tabel 4. 3 Jenis Penghawaan | 69 |
| Tabel 4. 4 Perhitungan Penghawaan | 69 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Bandung, ibu kota Provinsi Jawa Barat di Indonesia, telah lama dikenal sebagai destinasi pariwisata yang menarik. Kota ini menawarkan beragam daya tarik wisata, dan beragam pilihan akomodasi, termasuk hotel, yang menjadikannya destinasi yang populer bagi wisatawan lokal dan mancanegara. Terletak di dataran tinggi dengan iklim sejuk, Bandung sering disebut sebagai "Kota Kembang" dan menjadi tempat yang menarik bagi mereka yang ingin melarikan diri dari kepanasan Jakarta yang berdekatan. Keindahan alamnya, seperti pegunungan, perkebunan teh, dan danau-danau yang indah, membuat Bandung menjadi destinasi yang sempurna bagi pecinta alam. Selain itu, kota ini juga menawarkan warisan budaya dan sejarah yang kaya.

Merujuk pada data dari Pemerintah Kota Bandung pada tahun 2023, terdapat peningkatan kunjungan wisatawan yang signifikan dari tahun 2020 sampai dengan akhir 2022, yaitu sekitar 300%. Tercatat pada tahun 2020 kunjungan wisatawan ke Kabupaten Bandung sebesar 2.072.697, sedangkan pada tahun 2021 mencapai 3.880.600. Peningkatan jumlah kunjungan wisatawan secara signifikan tampak terlihat sampai akhir tahun 2022, di mana Kabupaten Bandung menerima 6.550.563 wisatawan yang terdiri dari 6.548.815 wisatawan domestik serta 1.748 wisatawan mancanegara (Pemerintah Kota Bandung, 2023). Tingginya lonjakan jumlah wisatawan tersebut, kebutuhan akan fasilitas akomodasi yang tidak hanya nyaman tetapi juga berwawasan lingkungan semakin mendesak. Pertumbuhan pariwisata yang pesat ini harus diimbangi dengan upaya menjaga keseimbangan lingkungan dan keberlanjutan, mengingat dampak dari meningkatnya aktivitas manusia terhadap ekosistem setempat. Untuk itu, Kota Bandung telah menginisiasi langkah konkret melalui regulasi yang mendorong penerapan prinsip-prinsip pembangunan ramah lingkungan pada sektor properti dan perhotelan.

Upaya mewujudkan pembangunan yang ramah lingkungan di Kota Bandung telah diatur secara komprehensif melalui Peraturan Wali Kota Bandung Nomor 1023 Tahun 2016 tentang Bangunan Hijau. Peraturan ini menetapkan panduan teknis bagi bangunan komersial, termasuk hotel, untuk mengadopsi prinsip *green architecture*. Prinsip tersebut meliputi efisiensi penggunaan energi, pengelolaan air yang berkelanjutan, pengurangan emisi karbon, pemanfaatan material ramah lingkungan, serta integrasi elemen hijau dalam desain arsitektur dan interior. Implementasi aturan ini bertujuan untuk mengurangi dampak lingkungan akibat pembangunan kota yang masif, sekaligus menciptakan ruang yang mendukung kualitas hidup masyarakat dan wisatawan.

Hotel Adma Bandung sebagai salah satu fasilitas akomodasi di Kota Bandung masih belum sepenuhnya mematuhi standar yang diamanatkan dalam peraturan tersebut. Minimnya penerapan elemen bangunan hijau, seperti efisiensi pencahayaan dan ventilasi alami, penggunaan material daur ulang, serta kurangnya keberadaan vegetasi di area interior dan eksterior, menunjukkan bahwa implementasi *green architecture* di hotel ini belum optimal. Ketidakseimbangan ini tidak hanya menurunkan nilai keberlanjutan hotel, tetapi juga melemahkan daya tariknya di mata wisatawan yang kini semakin peduli terhadap isu lingkungan. Sebagai salah satu segmen pasar yang semakin berkembang, Menurut Pitanatri (2019) *flashpacker* merupakan wisatawan yang lebih memilih pengalaman perjalanan dengan anggaran yang lebih tinggi dibandingkan *backpacker*, namun tetap mengutamakan kenyamanan dan kepraktisan. *Flashpacker* biasanya terdiri dari generasi milenial dan Gen Z yang cenderung lebih sadar akan pentingnya keberlanjutan lingkungan dalam memilih akomodasi. Mereka mencari tempat menginap yang tidak hanya menawarkan fasilitas lengkap, tetapi juga mendukung prinsip ramah lingkungan, seperti efisiensi energi, pengelolaan sampah yang baik, serta penggunaan material ramah lingkungan. Oleh karena itu, orientasi rancangan interior Hotel Adma Bandung dengan konsep *Collabonature* sangat relevan dengan kebutuhan dan preferensi pasar *flashpacker*, yang menginginkan pengalaman menginap yang menggabungkan kenyamanan modern dan keberlanjutan lingkungan. Dalam hal ini, perancangan interior akan memperhatikan aspek-aspek seperti penggunaan

material daur ulang, integrasi elemen hijau dalam desain ruang, serta penciptaan atmosfer yang mendukung harmoni antara manusia dan alam.

Dengan kondisi tersebut, perancangan ulang interior Hotel Adma Bandung menjadi sangat diperlukan. Pendekatan yang berbasis pada konsep *Collabonature* akan menghadirkan sinergi antara ruang, manusia, dan alam yang sesuai dengan arahan Peraturan Wali Kota Bandung Nomor 1023 Tahun 2016. Melalui penerapan desain yang inovatif dan ramah lingkungan, Hotel Adma diharapkan dapat menjadi contoh implementasi bangunan hijau yang mendukung keberlanjutan sekaligus meningkatkan daya saingnya di sektor pariwisata Kota Bandung.

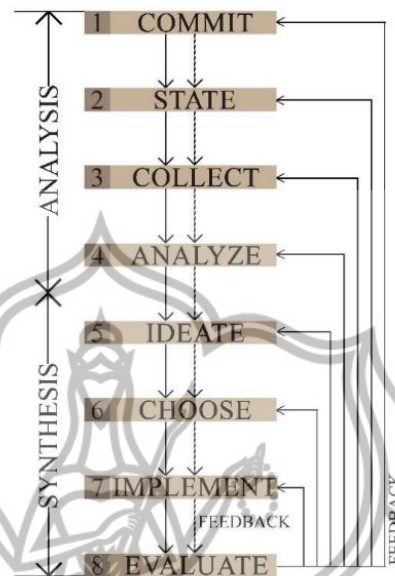
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Perancangan interior Hotel Adma akan menggunakan metodologi proses desain yang dirancang oleh Rosemary Kilmer sebagai acuan utama dalam perencanaan. Metodologi ini terdiri dari dua tahap utama, yaitu tahap analisis (*programming*) dan tahap sintesis (*designing*). Pada tahap analisis, fokusnya adalah mengamati, merumuskan, serta mengidentifikasi masalah yang ada pada objek desain. Langkah ini bertujuan untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna, kondisi eksisting, serta kendala yang dihadapi dalam desain interior Hotel Adma. Hasil dari tahap ini akan menjadi dasar yang kuat untuk merancang solusi desain yang relevan dan efektif.

Tahap kedua adalah sintesis, di mana ide-ide kreatif dan alternatif solusi dikembangkan sebagai respons terhadap masalah yang telah diidentifikasi. Menurut Kilmer, proses desain ini terbagi menjadi delapan langkah yang sistematis, yaitu *Commit* (berkomitmen pada proyek), *State* (mendefinisikan masalah), *Collect* (mengumpulkan data), *Analyze* (menganalisis informasi), *Ideate* (mengembangkan ide-ide kreatif), *Choose* (memilih solusi terbaik), *Implement* (mengaplikasikan desain), dan *Evaluate* (mengevaluasi hasil desain) (Kilmer, 2014). Langkah-langkah ini membantu memastikan bahwa proses

desain berjalan secara terstruktur dan menghasilkan solusi yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta prinsip *green architecture* yang menjadi acuan utama dalam proyek ini.



Gambar 1. 1 Diagram Proses Design
(Sumber: Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

Dalam perancangan interior Hotel Adma Bandung, penulis menggunakan metodologi desain berdasarkan tahapan yang dirumuskan oleh Rosemary Kilmer. Metodologi ini memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam menyelesaikan masalah desain melalui pendekatan analitis dan kreatif. Berikut penjabaran lengkap dari metode yang digunakan:

a. *Commit (Accept the Problem)*

Langkah pertama adalah menerima permasalahan yang ada dan memahami tujuan perancangan dengan jelas. Pada perancangan interior Hotel Adma, desainer perlu menganalisis kondisi eksisting hotel yang belum optimal dalam menerapkan prinsip *green architecture*. Masalah ini kemudian diterjemahkan menjadi sebuah perancangan yang lebih bernilai dengan pendekatan yang inovatif dan kreatif.

b. State (Define the Problem)

Tahap ini berfokus pada klarifikasi masalah untuk memastikan desain dapat diarahkan secara tepat. Permasalahan utama yang dihadapi adalah bagaimana merancang interior hotel yang unik, otentik, dan berdaya saing di sektor akomodasi, sambil tetap menerapkan konsep *green architecture*. Solusi yang diusulkan meliputi:

- 1) Membuat daftar kebutuhan dan poin-poin kritis yang harus dipertimbangkan, seperti efisiensi energi, penggunaan material ramah lingkungan, dan integrasi elemen alam.
- 2) Mengumpulkan persepsi dari pengguna hotel, karyawan, dan *stakeholder* melalui wawancara dan survei, untuk memahami kebutuhan mereka dalam menciptakan ruang yang mendukung kenyamanan dan keberlanjutan.
- 3) Membuat diagram visual berupa matriks yang memetakan tujuan desain berdasarkan aspek fisik, sosial, ekonomi, dan psikologi, sehingga memberikan panduan yang komprehensif untuk desain interior hotel.

c. Collect (Gather the Facts)

Tahap ini melibatkan pengumpulan fakta dan informasi yang relevan dengan objek desain. Metode yang digunakan meliputi:

- 1) Survei: Observasi langsung pada lokasi untuk memahami kondisi eksisting interior hotel.
- 2) Wawancara: Berkomunikasi dengan manajemen hotel, karyawan, dan tamu untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan dan preferensi mereka.
- 3) Kajian Literatur: Menggunakan referensi akademik dan studi kasus serupa yang relevan dengan konsep *green architecture*.

d. Analyze (Analyze the Facts)

Informasi yang telah dikumpulkan dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi pola, kebutuhan, dan kendala yang memengaruhi desain. Beberapa metode analisis yang digunakan meliputi:

- 1) **Sketsa Konseptual:** Menggambarkan ide-ide awal untuk solusi desain.
- 2) **Matriks:** Memetakan hubungan antara kebutuhan pengguna dan elemen desain yang akan diterapkan.
- 3) **Klasifikasi:** Mengelompokkan data berdasarkan prioritas untuk menyusun solusi desain yang paling efektif.

Metode Pencarian Ide dan Metode Pengembangan Desain

Setelah permasalahan terdefinisi dengan baik, langkah selanjutnya adalah mencari ide kreatif dan mengembangkan desain melalui tahapan berikut:

a. Ideate (Generate Ideas)

Tahap ini adalah eksplorasi ide-ide kreatif yang bertujuan untuk memecahkan masalah desain. Pendekatan yang digunakan meliputi:

- 1) **Drawing Phase:** Membuat sketsa awal yang menggambarkan elemen-elemen desain seperti tata letak ruang, penggunaan material, dan pencahayaan alami.
- 2) **Concept Statement:** Menyusun pernyataan konsep untuk merangkum visi desain yang akan diterapkan.

b. Choose (Select the Best Option)

Setelah ide-ide terkumpul, desainer akan memilih solusi terbaik berdasarkan kriteria berikut:

- 1) **Personal Judgement:** Menilai kelebihan dan kekurangan dari setiap ide berdasarkan pengalaman dan wawasan desainer.
- 2) **Comparative Analysis:** Membandingkan ide-ide yang ada dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, anggaran biaya, dan tujuan keberlanjutan.

c. *Implement (Take Action)*

Pada tahap ini, ide desain diterjemahkan ke dalam bentuk nyata melalui:

- 1) *Final Drawing*: Menghasilkan gambar kerja akhir yang detail dan presisi.
- 2) *Layout*: Menentukan tata letak ruang yang optimal untuk mendukung fungsi dan kenyamanan.
- 3) *Rendering*: Membuat representasi visual dari desain untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pihak terkait.

Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk memastikan desain telah memenuhi tujuan perancangan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Langkah-langkahnya meliputi:

a. *Evaluate (Critically Review)*

Desain yang telah dirancang ditinjau secara kritis untuk memastikan kesesuaiannya dengan konsep, kebutuhan pengguna, dan prinsip *green architecture*.

b. *Feedback*

Mengumpulkan umpan balik dari *stakeholder*, seperti manajemen hotel, pengguna, dan ahli desain, untuk mengevaluasi hasil desain secara keseluruhan. *Feedback* ini digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan desain sebelum implementasi final.

Melalui penerapan metodologi desain ini, perancangan interior Hotel Adma diharapkan dapat menghasilkan solusi yang inovatif, fungsional, dan berkelanjutan, sekaligus meningkatkan nilai hotel di sektor pariwisata.