

**Perancangan Interior Voco Hotel Bandung
dengan Pendekatan *Neuroarchitecture***



PERANCANGAN

oleh:

Putri Intan Setyani

NIM 2112427023

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

ABSTRAK

Voco Hotel merupakan merek hotel premium dari jaringan InterContinental Hotels Group (IHG) yang mengedepankan pengalaman yang unik dan penuh perhatian dan memiliki ciri khas gaya desain yang unik serta memberikan sensasi berbeda kepada pengguna di setiap penginapannya. Cabang barunya yang dibuka di Bandung berada di Jl. Dr. Setiabudi, Kota Bandung, juga hendak memberikan pengalaman menginap berbeda yang merepresentasikan kekhasan lokasi dibangunnya. Pada perkembangan industri ini, kebutuhan tempat menginap menjadi penting untuk mobilisasi yang nyaman. Perancangan Voco Hotel Bandung ini menggunakan metode desain yang dikenal sebagai *Design Thinking*. Hasil perancangan dengan judul *Bandung Highland Breeze* ini menerapkan tema besar Tangkuban Perahu yang terinspirasi dari bentang alam dan legenda Kota Bandung. Tema ini didukung dengan gaya desain modern kontemporer yang memungkinkan penggunaan garis minimalis, material alam, pola, tekstur, dan fixture *lighting* yang khas. Hasil desain yang dihadirkan mampu memberikan pengalaman untuk lima panca indera manusia. Selain itu, penulis akan menampilkan perancangan dengan kebutuhan terkait ruang, sirkulasi, *planning*, dan navigasi yang mengacu pada konsep *Neuroarchitecture* dan tetap selaras dengan *branding* dari Voco Hotel itu sendiri.

Kata kunci: Hotel bisnis, *Neuroarchitecture*, Modern kontemporer

ABSTRACT

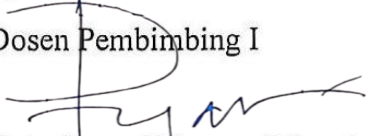
Voco Hotel is a premium hotel brand of the InterContinental Hotels Group (IHG) network that emphasizes a unique and attentive experience and is characterized by a unique design style and provides a different sensation to users in each of its lodgings. The new branch opened in Bandung, located at Jl. Dr. Setiabudi, Bandung City, also aims to provide a different lodging experience that represents the uniqueness of the location where it was built. In this industry development, the need for a place to stay is important for comfortable mobilization. The design of Voco Hotel Bandung uses a design method known as Design Thinking. The design with the title Bandung Highland Breeze applies the big theme of Tangkuban Perahu which is inspired by the landscape and legends of Bandung. This theme is supported by a contemporary modern design style that allows the use of minimalist lines, natural materials, patterns, textures, and distinctive lighting fixtures. The design results presented are able to provide experiences for the five human senses. In addition, the author will present the design with the needs related to space, circulation, planning, and navigation that refers to the concept of Neuroarchitecture and remains in line with the branding of Voco Hotel itself.

Keywords: *Business hotel, Neuroarchitecture, Contemporary modern*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

Perancangan Interior Voco Hotel Bandung dengan Pendekatan *Neuroarchitecture* diajukan oleh Putri Intan Setyani, NIM 2112427023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I


Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arch., Ph.D.
NIP 19701017200501 1 001 / NIDN 0017107004

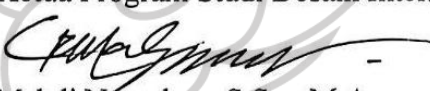
Dosen Pembimbing II


Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A.
NIP 19900826 202203 2 004 / NIDN 0026089008

Cognate/Penguji Ahli


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

Ketua Program Studi Desain Interior


Mahdi Nurcahyo, 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


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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Intan Setyani
NIM : 2112427023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S1 - Desain Interior
Fakultas : 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, 23 Juni 2025



2112427023

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior Voco Hotel Bandung dengan Pendekatan *Neuroarchitecture*” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini jauh kata sempurna sehingga kritik serta saran yang membangun sangat diharapkan untuk pengembangan penelitian dan perancangan selanjutnya.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih dengan hormat dan segenap kerendahan hati kepada pihak-pihak yang telah dengan sabar dan tulus telah membimbing serta memberikan masukan yang membangun terutama kepada :

1. Allah SWT
2. Keluarga penulis yang telah memberikan semangat, dukungan moral serta material
3. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arch., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen Pembimbing Akademik dan Ibu Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bantuan, dorongan, bimbingan, nasehat, semangat, kritik serta saran yang membangun selama penyusunan tugas akhir ini berlangsung
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut seni Indonesia Yogyakarta
6. Ibu Dara Setyohadi selaku *Creative Director* PT. Global Akselerasi Services yang telah membantu penulis dalam mendapatkan proyek tugas akhir Voco Hotel Bandung ini

7. Kak Dinda dan senior ARDS Studio lainnya yang membantu penulis atas informasi, ilmu, dan arahan yang dibagikan seputar proyek yang dikerjakan
8. Teman-teman seperjuangan Sudut 2021
9. Teman-teman kontrakan 289, yaitu Desi dan Ayesha yang telah menjadi teman perjalanan, pendukung, pemberi masukan, dan pendengar yang baik selama perkuliahan
10. Teman-teman bondol, yaitu Bening, Mizyal, Zadi, Ayesha, Desi, Jujur, dan Viona yang telah ikut memberikan semangat serta keseruan dalam perjalanan perkuliahan ini
11. Teman-teman seperjuangan tugas akhir, yaitu Hanida, Qintan, Afiya, Thania, dan Haky serta teman perkuliahan lainnya yang telah berperan mendukung, membantu, dan memberi masukan selama pengerjaan tugas akhir ini
12. Semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Pada akhirnya, ucapan terimakasih dan syukur tidak pernah cukup dihaturkan kepada semua pihak yang telah terlibat baik yang telah disebutkan atau belum disebutkan. Akhir kata penulis semoga penulisan Tugas akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat untuk semua.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Landasan Teori Umum.....	6
1.1 Pengertian Hotel.....	6
1.2 Sejarah Hotel	6
1.3 Jenis-jenis Hotel	7
1.4 Hotel Bisnis dan Kebutuhannya	9
2. Landasan Teori Khusus.....	11
2.1 Konsep <i>Neuroarchitecture</i>	11
B. Program Desain (Programming).....	13
1. Tujuan Desain	13
2. Sasaran Desain	13
3. Data	14
a. Deskripsi Umum Proyek	14
b. Data Non Fisik	18
c. Data Fisik.....	20
d. Data Literatur	28
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	35
BAB III.....	39
PERMASALAHAN DESAIN	39
A. Pernyataan Masalah.....	39
B. Ide Solusi Desain (Ideation)	39

BAB IV	45
PENGEMBANGAN DESAIN.....	45
A. Alternatif Desain	45
1. Alternatif Estetika Ruang	45
2. Alternatif Penataan Ruang	49
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	55
4. Alternatif Pengisi Ruang	62
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	64
B. Evaluasi Pemilihan Desain	67
C. Hasil Desain	68
1. Perspektif <i>rendering</i>	68
2. <i>Layout</i>	76
3. Gambar detail	77
BAB V.....	78
PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82
A. Hasil Survei	82
B. Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>).....	85
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	87
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	91
E. Gambar Kerja.....	100

DAFTAR GAMBAR

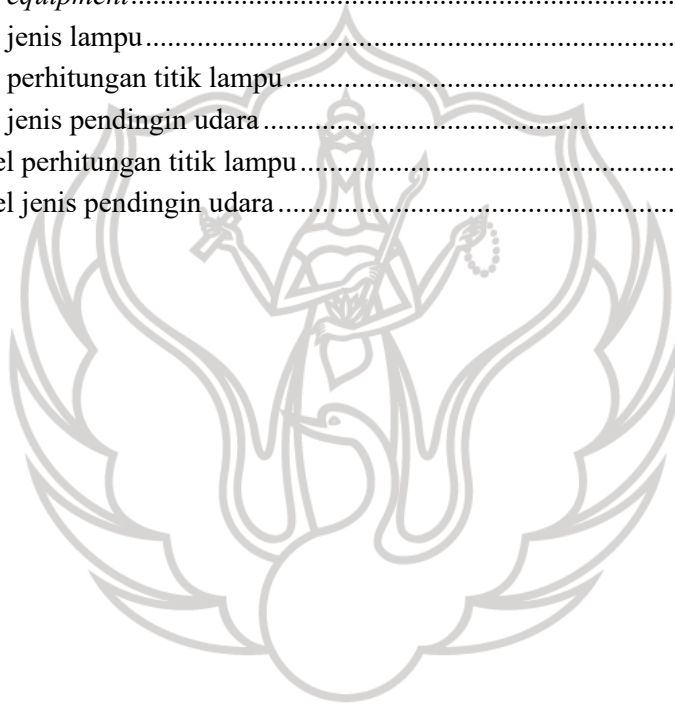
Gambar 2.1 Logo Voco Hotel.....	15
Gambar 2.2 Material lantai pada <i>lobby</i> utama Voco Hotel Seminyak.....	15
Gambar 2.3 Material lantai area kamar Voco Hotel Seminyak	16
Gambar 2.4 Contoh relief Bali di <i>lobby</i> utama	16
Gambar 2.5 Dekoratif dinding material metal di <i>lobby</i> utama.....	16
Gambar 2.6 Aksen warna cat dinding	16
Gambar 2.7 Plafon utama hotel.....	17
Gambar 2.8 Kanopi area <i>void</i>	17
Gambar 2.9 <i>Exposed</i> plafon area <i>bar & lounge</i>	17
Gambar 2.10 Lokasi Perancangan.....	18
Gambar 2.11 Analisis arah datang matahari	20
Gambar 2.12 <i>Layout</i> sirkulasi <i>Ground floor</i>	21
Gambar 2.13 <i>Layout</i> sirkulasi <i>1st floor</i>	21
Gambar 2.14 Motif <i>carpet lobby</i>	22
Gambar 2.15 Travertine area <i>All Day Dining</i> dan <i>custom carpet</i>	22
Gambar 2.16 Gambar tampak potongan <i>lobby</i>	22
Gambar 2.17 Gambar tampak potongan <i>all day dining</i>	23
Gambar 2.18 Gambar tampak potongan <i>meeting area</i>	23
Gambar 2.19 Bentuk plafon <i>lobby, lounge, dan bar</i>	23
Gambar 2.20 Bentuk plafon <i>All Day Dining area</i>	24
Gambar 2.21 RCP <i>Kids Club area</i>	24
Gambar 2.22 Bentuk plafon <i>ballroom</i>	24
Gambar 2.23 Dinding dan <i>void</i> kaca.....	25
Gambar 2.24 Pencahayaan buatan <i>lobby area</i>	25
Gambar 2.25 Analisis penghawaan dan kebisingan bangunan	25
Gambar 2.26 Jenis furnitur area kamar, <i>lounge & bar</i>	26
Gambar 2.27 Jenis furnitur dan <i>equipment</i> area <i>boardroom</i> dan <i>ballroom</i>	26
Gambar 2.28 <i>Wall parametric</i> dan mozaik <i>pattern</i>	27
Gambar 2.29 Suasana modern dengan dominasi warna krem dan aksen material biru dan kuning	27
Gambar 2.30 Penggunaan rotan sistetis, lukisan, dan <i>animal statue</i>	28
Gambar 2.31 Kriteria mutlak hotel bintang	28
Gambar 2.32 Standarisasi ukuran dan jarak dudukan area <i>lounge</i>	31
Gambar 2.33 Standarisasi ukuran dan jarak untuk sirkulasi	31
Gambar 2.34 Standarisasi ukuran area <i>bar</i> dengan bentuk <i>angular</i>	32
Gambar 2.35 Standarisasi jarak area dalam <i>bar</i>	32
Gambar 2.36 Standarisasi ukuran meja konferensi bundar.....	33
Gambar 2.37 Standarisasi umum jarak duduk meja konferensi.....	33
Gambar 2.38 Jarak pandang <i>meeting room</i> dengan kapasitas 49 pengguna	34

Gambar 2.39 Standarisasi jarak sirkulasi untuk area kamar	34
Gambar 3.1 Diagram <i>mind map</i> prinsip dan penerapan <i>neuroarchitecture</i>	41
Gambar 3.2 <i>Mind map</i> perancangan Voco Hotel Bandung	42
Gambar 3.3 Pendekatan, konsep, tema, dan gaya perancangan	42
Gambar 3.4 Ideasi ruang Voco Hotel Bandung	43
Gambar 4.1 Alternatif 1 <i>Moodboard</i>	45
Gambar 4.2 Alternatif 2 <i>Moodboard</i>	45
Gambar 4.3 Alternatif 1 skema warna	46
Gambar 4.4 Alternatif 2 skema warna	46
Gambar 4.5 Alternatif 1 skema material	47
Gambar 4.6 Alternatif 2 skema material	47
Gambar 4.7 Interior berbagai ruang bergaya modern kontemporer	48
Gambar 4.8 Dari kiri : iconic spot bentuk perahu, kanan : proses terbaliknya Tangkuban Perahu	49
Gambar 4.9 <i>Adjacencies matrix</i>	49
Gambar 4.10 <i>Bubble diagram Ground Floor</i>	50
Gambar 4.11 <i>Bubble diagram First Floor</i>	50
Gambar 4.12 Alternatif 1 <i>block plan</i> dan sirkulasi <i>Ground Floor</i>	51
Gambar 4.13 Alternatif 2 <i>block plan</i> dan sirkulasi <i>Ground Floor</i>	51
Gambar 4.14 Alternatif 1 <i>block plan</i> dan sirkulasi <i>First Floor</i>	52
Gambar 4.15 Alternatif 2 <i>block plan</i> dan sirkulasi <i>First Floor</i>	52
Gambar 4.16 <i>Layout lobby area Ground Floor</i>	53
Gambar 4.17 <i>Layout Meeting room area First Floor</i>	54
Gambar 4.18 <i>Layout Guest room area First Floor</i>	54
Gambar 4.19 Alternatif 1 rencana lantai <i>ground floor</i>	55
Gambar 4.20 Alternatif 2 rencana lantai <i>ground floor</i>	55
Gambar 4.21 Alternatif 1 rencana lantai <i>meeting area first floor</i>	56
Gambar 4.22 Alternatif 2 rencana lantai <i>meeting area first floor</i>	56
Gambar 4.23 Alternatif 1 rencana lantai <i>guest room first floor</i>	57
Gambar 4.24 Alternatif 2 rencana lantai <i>guest room first floor</i>	57
Gambar 4.25 Alternatif 1 dinding A <i>ground floor</i>	58
Gambar 4.26 Alternatif 2 dinding A <i>ground floor</i>	58
Gambar 4.27 Alternatif 1 dinding B <i>ground floor</i>	58
Gambar 4.28 Alternatif 2 dinding B <i>ground floor</i>	58
Gambar 4.29 Alternatif 1 dan 2 dinding <i>guest room first floor</i>	58
Gambar 4.30 Alternatif 1 RCP <i>ground floor</i>	59
Gambar 4.31 Alternatif 2 RCP <i>ground floor</i>	59
Gambar 4.32 Alternatif 1 RCP <i>meeting area first floor</i>	60
Gambar 4.33 Alternatif 2 RCP <i>meeting area first floor</i>	60
Gambar 4.34 Alternatif 1 RCP <i>guest room first floor</i>	61
Gambar 4.35 Alternatif 2 RCP <i>guest room first floor</i>	61
Gambar 4.36 Alternatif furnitur <i>custom concierge table</i>	62
Gambar 4.37 Alternatif furnitur <i>custom receptionist table</i>	62

Gambar 4.38 Sketsa ideasi <i>lounge chair</i>	62
Gambar 4.39 Perspektif <i>render</i> area resepsionis.....	68
Gambar 4.40 Perspektif <i>render concierge area</i>	68
Gambar 4.41 Perspektif <i>render lounge area</i>	68
Gambar 4.42 Perspektif <i>render bar area</i>	69
Gambar 4.43 Perspektif <i>render attractive</i>	69
Gambar 4.44 Perspektif <i>render private lounge area</i>	69
Gambar 4.45 Perspektif <i>render lobby lift ground floor</i>	70
Gambar 4.46 Perspektif <i>render lobby lift first floor</i>	70
Gambar 4.47 Perspektif <i>render prefunction area</i>	70
Gambar 4.48 Perspektif <i>render meeting room 48 pax</i>	71
Gambar 4.49 Perspektif <i>render meeting room 24 pax</i>	71
Gambar 4.50 Perspektif <i>render board room</i>	72
Gambar 4.51 Perspektif <i>render standard room double</i>	72
Gambar 4.52 Perspektif <i>render toilet standard room double</i>	73
Gambar 4.53 Perspektif <i>render difabel room</i>	73
Gambar 4.54 Perspektif <i>render toilet difabel room</i>	74
Gambar 4.55 Perspektif <i>render king suite city view</i>	74
Gambar 4.56 Perspektif <i>render toilet king suite city view</i>	75
Gambar 4.57 <i>Layout ground floor lobby area</i>	76
Gambar 4.58 <i>Layout meeting area first floor</i>	76
Gambar 4.59 <i>Layout guest room</i>	77
Gambar 4.60 <i>Iconic spot</i> (replika perahu).....	77
Gambar 4.61 Desain gawangan	77
Gambar 4.62 <i>Backdrop</i> resepsionis	77
Gambar 4.63 Desain <i>cover</i> kolom.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Aktivitas Pengguna.....	19
Tabel 2.2 Kriteria tidak mutlak hotel bintang lima.....	28
Tabel 2.3 Tabel daftar kebutuhan dan kriteria	35
Tabel 3.1 Permasalahan dan solusi desain secara general	44
Tabel 4.1 Tabel kriteria alternatif suasana ruang.....	46
Tabel 4.2 Tabel kriteria alternatif warna.....	47
Tabel 4.3 Tabel kriteria alternatif material	48
Tabel 4.4 Tabel kriteria <i>Block Plan</i> dan sirkulasi <i>Ground Floor</i>	51
Tabel 4.5 Tabel kriteria <i>Block Plan</i> dan sirkulasi <i>Ground Floor</i>	53
Tabel 4.6 Tabel <i>equipment</i>	63
Tabel 4.7 Tabel jenis lampu.....	64
Tabel 4.8 Tabel perhitungan titik lampu.....	64
Tabel 4.9 Tabel jenis pendingin udara.....	66
Tabel 4.10 Tabel perhitungan titik lampu.....	66
Tabel 4.11 Tabel jenis pendingin udara.....	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi menjadi bagian penting dari sektor pariwisata suatu daerah di Indonesia sehingga informasi mengenai suatu daerah tersebar secara masif, termasuk Kota Bandung. Dikenal dengan kenyamanan kotanya yang identik dengan keteduhan menjadikan banyak masyarakat menyukai dan berkunjung ke kota satu ini. Hotel adalah salah satu alternatif paling efektif yang akan dipilih masyarakat untuk menginap di luar daerah tinggalnya, tentunya dengan berbagai kemudahan akses serta kelengkapan fasilitas yang memadai. Dikutip dari data BPS Kota Bandung yang diperbarui pada 2022, jumlah hotel bintang yang termasuk dalam asosiasi perhotelan di Kota Bandung sudah mencapai 199 hotel.

Pada awalnya hotel dibangun hanya sebagai penginapan sederhana yang mengakomodasi kebutuhan tinggal sementara untuk para pengunjung dalam perjalanan jauh dan perlu untuk beristirahat. Namun, seiring kebutuhan manusia yang beragam, hotel menyesuaikan dirinya untuk kebutuhan tambahan lainnya, seperti kebutuhan bisnis atau keperluan rekreasi lainnya. Voco Hotel sebagai bagian dari produk InterContinental Hotel Group (IHG), menjadi salah satu wajah yang menarik untuk dikaji karena visinya yang hendak menawarkan nuansa lokal, sentuhan pribadi, dan sikap santai untuk menciptakan momen yang bertahan lama pada memori. Voco sendiri berasal dari bahasa Latin yang membawa arti 'mengundang' dan 'memanggil bersama', ingin mewakili sifat penuh perhatian, tidak kaku, dan menawan. Sebagai hotel baru dan masih dalam proses pembangunan, implementasi karakter dan identitas pada desain hotel ini seharusnya bukan menjadi masalah besar dan justru perlu dikonsep secara global dan menyeluruh. Berdiri di Kota Bandung yang strategis, yakni di Jalan Jl. Dr. Setiabudi, Bandung, Voco Hotel sangat potensial sebagai sebuah hotel bisnis dalam kategori *city hotel*. Terlebih saat ini Bandung sudah dipandang sebagai kota

dengan potensi bisnis yang besar dan memungkinkan berbagai kegiatan bisnis yang akan dilakukan di kota ini. Dilansir dari *website* resmi BPS Kota Bandung, jumlah perusahaan di Kota Bandung mencapai angka 701 dengan nilai produksi mencapai Rp51.422.389.180,00. Dengan begitu, kebutuhan tempat menginap, baik bagi wisatawan maupun bagi para pelaku bisnis ini pun semakin meningkat sehingga perancangan yang menonjolkan ciri khas sangat berperan penting untuk menarik minat pengunjung sebagai salah satu tolak ukur kesuksesan hotel tersebut.

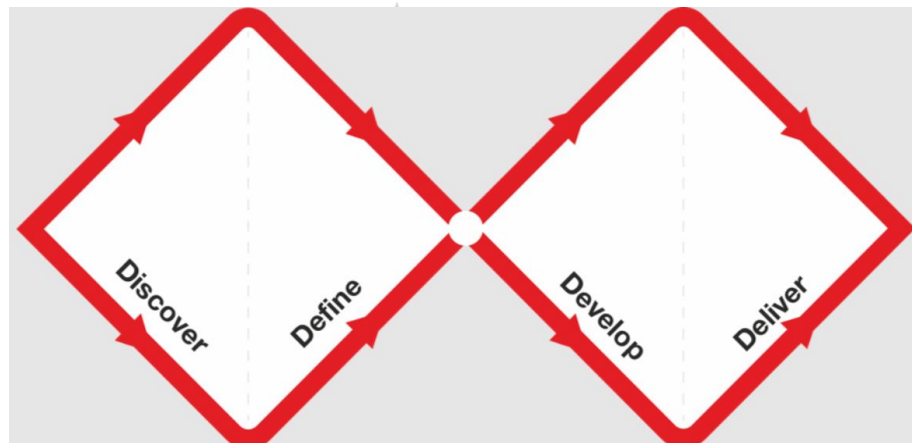
Desain yang dapat digunakan berbagai kalangan mungkin sudah banyak dibahas sebagai isu desain abad ini dan menjadi sinyal baik bahwa interior akan bergerak bukan hanya mencukupi kebutuhan masyarakat kelas tertentu, tetapi juga menuju ke arah pekerjaan sosial yang peduli terhadap semua kalangan. Pembahasan dalam perancangan kali ini ingin berfokus pada konsep *neuroarchitecture*. Dalam konteks desain interior, *neuroarchitecture* berfokus pada cara ruang mendukung kebutuhan individu dengan berbagai macam kondisi neurologis dan cara otak merespon sebuah ruang dengan lingkungan yang kondusif. Sebuah *design-guidelines* yang berdasar pada preferensi sensoris dan kebutuhan spasial, serta keefektifannya jika diaplikasikan pada dunia nyata dibutuhkan untuk merespon keragaman dan perbedaan kebutuhan pada individu sehingga dihasilkan sebuah ruang yang dapat memberikan kenyamanan baik fisik maupun mental pengguna dengan mengadaptasi konsep *neuroarchitecture*.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang interior Voco Hotel Bandung yang tidak meninggalkan kekhasan identitas brand-nya, namun tetap menonjolkan keunikan Voco Hotel Bandung sebagai sebuah karya interior yang menunjukkan sisi sosialnya. Tentu diharapkan sejalan untuk mewujudkan visinya yang tidak kaku dan penuh perhatian. Selain itu, belum banyaknya literatur mengenai keterhubungan antara *neurodiversity* dengan desain interior yang mengadopsi konsep *neuroarchitecture* sehingga diharapkan perancangan ini dapat memperkaya khazanah perancangan interior.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Secara umum metode desain yang digunakan mengacu pada konsep *Double Diamond* yang dikemukakan oleh British Design Council pada 2004 sebagai adaptasi dari Divergen-Konvergen model yang diusulkan oleh Béla H. Bánáthy pada 1996. Diagram *double diamond* ini telah diterima secara universal untuk menggambarkan cara sederhana terkait langkah-langkah yang diambil dalam setiap proyek desain dan inovasi. *Design Thinking framework* ini terdiri atas proses *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*.



Gambar 1.1. *Double diamond* oleh Design Council
(Sumber : <https://www.designcouncil.org.uk>, 2024)

Pada tahap *discover* berfokus pada pengumpulan data mendalam dari sumber terpercaya, termasuk dengan orang yang terpengaruh dengan objek yang sedang dirancang sehingga membantu pemahaman terhadap objek yang dikerjakan. Tahap *define* memungkinkan penulis mendefinisikan masalah dari wawasan dan data yang telah dikumpulkan pada fase sebelumnya. Dari identifikasi masalah tersebut kemudian memasuki tahap *develop* yang merupakan tahap pengembangan desain atas permasalahan yang telah ditetapkan, mulai dari pencarian inspirasi, *brainstorming*, hingga alternatif solusi desain. Tahap terakhir adalah *deliver* dimana alternatif desain dilakukan evaluasi terhadap beberapa parameter dan dipilih solusi yang terbaik dan memperbaiki solusi yang kurang berfungsi dengan baik.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data (*Discover*)

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan data historis yang mengacu pada data-data yang telah dibuat dan ada sebelumnya dari berbagai metode dan berbagai sumber referensi, seperti:

1. Studi *review* pada *website* resmi dalam bentuk *design guideline* ataupun *visitors review* untuk mendapatkan data non fisik seperti keinginan klien, kebutuhan pengguna ruang, pengalaman dalam menggunakan ruang, dll;
2. Observasi secara langsung pada objek dengan jenis dan kelas yang sama terkait data nonfisik, seperti aktivitas pengguna dan kebutuhan ruang;
3. Pengumpulan dokumen melalui produk digital *fast-messaging* untuk mendapatkan data profil perusahaan, data eksisting, data fisik, serta gambar kerja arsitektural yang didapat dari pihak perusahaan arsitektur yang terkait, dan juga;
4. Studi kepustakaan untuk mendapatkan data mengenai keadaan *neurodiversity*, kebutuhan desain yang sesuai dengan konsep *neuroarchitecture*, juga literatur lain yang mendukung perancangan.

b. Penelusuran Masalah (*Define*)

Metode yang digunakan untuk penelusuran masalah adalah *content analysis*. Proses analisis konten data diperlukan untuk memilih item data yang telah dikumpulkan melalui proses reduksi yang selektif (Robinson, 2023). Kemudian memutuskan target analisis yang disesuaikan dengan teori yang akan digunakan. Kemudian data-data tersebut dituangkan pada data-data visual seperti sketsa konseptual, matriks, dan juga diagram. Hal ini memungkinkan penulis untuk menganalisis data teks dan visual secara sistematis untuk mengungkap keterhubungan antar data untuk kemudian disimpulkan menjadi sebuah *problem statement*.

c. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain (*Develop*)

Pembangkitan ide dan pengembangan desain dalam menentukan ide desain dimulai dari tahap *brainstorming*. Metode *brainstorming* memungkinkan desainer untuk mengekspresikan isi pikirannya secara spontan dan inovatif dengan cara informal sehingga menghasilkan ide dan alternatif sebanyak mungkin. Metode ini menstimulasi desainer untuk memberikan semangat dan antusiasme pada masalah yang hendak diselesaikan. Dari banyaknya ide yang sudah dituangkan, nantinya akan dibandingkan dan diseleksi ulang mana ide yang paling relevan, solutif, dan tentunya unik untuk proses desain berikutnya.

d. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih (*Deliver*)

Dalam pemilihan desain dan evaluasi digunakan metode *comparative analysis* dimana menentukan pro dan kontra pada tiap-tiap ide yang telah dimunculkan. Kemudian, dapat dibuat perangkingan berdasar kriteria dan parameter yang telah didapat dari pendekatan yang digunakan sehingga penentuan desain dapat diputuskan secara objektif berdasarkan perolehan poin terbesar yang artinya paling efektif dan relevan dalam memecahkan masalah interior yang dihadapi. Metode ini juga cukup adil dan seimbang jika dibandingkan dengan metode *personal judgement* yang lebih banyak mengandalkan perasaan dan kemampuan dari desainer. Desain terpilih kemudian dibuat *prototype*-nya melalui aplikasi 3D *modelling* dengan output visual dua dimensi ataupun animasi.