

**REDESAIN INTERIOR HOTEL PADANG - PADANG
INN DENGAN PENDEKATAN GENIUS LOCI
SEBAGAI WADAH INTERAKSI BUDAYA BALI**



PERANCANGAN

oleh:

Ratna Tri Gustavia

NIM 2112441023

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

2025

ABSTRAK

Perancangan ulang interior Hotel Padang-Padang Inn Bali dilakukan sebagai respons terhadap penurunan kualitas pasca pandemi dan kebutuhan akan identitas visual yang lebih kuat dan berkarakter. Hotel yang terletak di kawasan wisata Pantai Padang-Padang di Bali yang memiliki potensi besar untuk berkembang sebagai boutique resort dengan menonjolkan kekayaan budaya Bali. Permasalahan utama terletak pada ketidak harmonisan antara elemen lama dan baru serta kurangnya elemen yang mencerminkan budaya lokal secara menyeluruh. Pendekatan *Genius Loci* digunakan sebagai strategi desain utama untuk menggali dan menginterpretasi karakter lokal ke dalam desain interior, melalui pemilihan material alami, gaya *Balinese Contemporary*, serta penciptaan ruang terbuka yang responsif terhadap iklim tropis. Proses desain dilakukan berdasarkan metode Rosemary Kilmer, yang melibatkan tahap analisis dan sintesis secara mendalam. Hasil desain meliputi penataan ulang zona publik, kamar tamu, dan rooftop sebagai area multifungsi yang mendukung kegiatan budaya dan rekreasi. Integrasi konsep budaya dan fungsi modern dalam perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik hotel serta memberikan pengalaman menginap yang lebih bermakna bagi wisatawan.

Kata kunci: Interior Hotel, Genius Loci, *Balinese Contemporary*

ABSTRACT

The interior redesign of Padang-Padang Inn Hotel Bali was undertaken in response to the post-pandemic deterioration and the need for a stronger and more characterful visual identity. The hotel is located in the Padang-Padang Beach tourist area in Bali which has great potential to develop as a boutique resort by highlighting the richness of Balinese culture. The main problem lies in the disharmony between old and new elements and the lack of elements that reflect the local culture as a whole. The Genius Loci approach is used as the main design strategy to explore and interpret the local character into the interior design, through the selection of natural materials, Balinese Contemporary style, and the creation of open spaces that are responsive to the tropical climate. The design process is based on Rosemary Kilmer's method, which involves in-depth analysis and synthesis. The design results include the reorganization of public zones, guest rooms, and rooftops as multifunctional areas that support cultural and recreational activities. The integration of cultural concepts and modern functions in this design is expected to increase the attractiveness of the hotel and provide a more meaningful stay experience for tourists.

Keywords: *Hotel interior, Genius Loci, Balinese Contemporary*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

REDESAIN INTERIOR HOTEL PADANG - PADANG INN DENGAN PENDEKATAN *GENIUS LOCI* SEBAGAI WADAH INTERAKSI BUDAYA BALI diajukan oleh Ratna Tri Gustavia, NIM 2112441023, 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 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

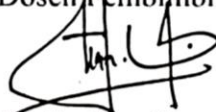
Dosen Pembimbing I



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

NIP. 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

Dosen Pembimbing II



Mutia Nurdina, S.T., M.Sc.

NIP. 19900726 202203 2 010/ NIDN 0026079005

Cognate/Penguji Ahli



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790407 200604 1 002/ NIDN 0007047904

Koordinator Program Studi Desain Interior



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

NIP. 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

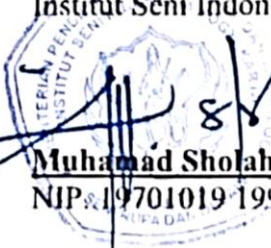
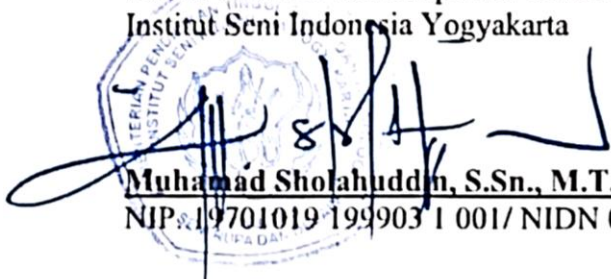
Ketua Jurusan Desain



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 : Ratna Tri Gustavia
NIM : 2112441023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S-1 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, 12 Juni 2025


Ratna Tri Gustavia
NIM 2112441023

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul "Redesain Interior Hotel Padang-Padang Inn dengan Pendekatan Genius Loci sebagai Wadah Interaksi Budaya Bali" dengan lancar.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan perancangan dan penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT
2. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moril dan materiil selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
3. Bapak Mahdi Nurcahyo , S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Mutia Nurdina , S.T., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah senantiasa membimbing sejak awal penulisan Tugas Akhir ini hingga selesai dengan berbagai masukan serta kritikan yang sangat berharga bagi penulis.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Pihak Casa Studio yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan studi pada proyek terkait, serta memberikan dukungan dalam penyediaan data dan informasi dalam proses perancangan dan penyusunan tugas akhir ini.
6. Pihak Hotel Padang–Padang Inn yang telah memberikan informasi dan data yang dibutuhkan selama proses observasi.
7. Khansa, Inu, Jennie, Nadya, Attaya, Regina, Rani serta seluruh rekan perkuliahan yang telah menjadi teman seperjuangan, rekan diskusi, dan sumber semangat selama proses penyusunan tugas akhir ini.
8. Dan juga seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir kali ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada pihFak yang telah membantu Tugas Akhir perancangan kali ini, semoga Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan bermanfaat bagi penulis serta pembaca untuk kedepannya.

Yogyakarta, 12 Juni 2025



Ratna Tri Gustavia

NIM. 2112441023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain	6
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan	17
3. Reverensi Desain	19
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	23
1. Tujuan Desain	23
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	23
3. Data	23
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	47
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	49
A. Pernyataan Masalah	49
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	49
BAB IV	55
PENGEMBANGAN DESAIN	55
A. Alternatif Desain	55
1. Alternatif Estetika Ruang	55
2. Alternatif Penataan Ruang	59
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	68
4. Alternatif Pengisi Ruang	75
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	79

B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	83
C. Hasil Desain	84
BAB V.....	97
PENUTUP.....	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain menurut Rosemary Kilmer	5
Gambar 2.1 Organisasi Ruang Terpusat	15
Gambar 2.2 Organisasi Ruang Linear	15
Gambar 2.3 Organisasi Ruang Radikal	16
Gambar 2.4 Organisasi Ruang Mengelompok	16
Gambar 2.5 Organisasi Ruang Grid	17
Gambar 2.6 Interior Hotel Indigo Seminyak, Bali	19
Gambar 2.7 Interior Hotel Indigo Seminyak, Bali	20
Gambar 2.8 Interior Hotel Andaz Bali by Hyatt Sanur, Bali	21
Gambar 2.9 Interior Hotel Andaz Bali by Hyatt Sanur, Bali	21
Gambar 2.10 <i>Swimming Pool</i> Hotel Andaz Bali by Hyatt Sanur, Bali	22
Gambar 2.11 Interior Restoran Hotel Andaz Bali by Hyatt Sanur, Bali	22
Gambar 2.12 Interior Kamar Hotel Andaz Bali by Hyatt Sanur, Bali	23
Gambar 2.13 Site Plan Hotel Padang – Padang Inn, Kuta Bali	24
Gambar 2.14 Sirkulasi dan Zoning Hotel Padang – Padang Inn Lantai 1.	27
Gambar 2.15 Sirkulasi dan Zoning Hotel Padang – Padang Inn Lantai 2 dan 3....	28
Gambar 2.16 Sirkulasi dan Zoning Hotel Padang – Padang Inn Lantai 4.	29
Gambar 2.17 Orientasi Matahari	29
Gambar 2.18 Layout <i>Furniture</i> Hotel Padang – Padang Inn Lantai 1.	30
Gambar 2.19 Layout <i>Furniture</i> Hotel Padang – Padang Inn Lantai 2 dan 3.	31
Gambar 2.20 Layout <i>Furniture</i> Hotel Padang – Padang Inn Lantai 4.	31
Gambar 2.21 <i>Elevasi</i> 1 Hotel Padang – Padang Inn.	32
Gambar 2.22 <i>Elevasi</i> 2 Hotel Padang – Padang Inn.	32
Gambar 2.23 <i>Elevasi</i> 3 Hotel Padang – Padang Inn.	32
Gambar 2.24 <i>Elevasi</i> 4 Hotel Padang – Padang Inn.	33
Gambar 2.25 Material Lantai Cement Polish	33
Gambar 2.26 Material Lantai Tegel Motif Cakra	34
Gambar 2.27 Material Lantai Grey Ceramic Tile	35
Gambar 2.28 Material Lantai Black Ceramic Tile	35
Gambar 2.29 Material Dinding Plaster <i>Finished Painted</i>	36

Gambar 2.30 Material Dinding Kayu dan <i>Wall Finish Stone White</i> Bukit.....	36
Gambar 2.31 Desain Dinding Pada <i>Restaurant</i>	37
Gambar 2.32 Desain Plafon Pada <i>Lobby</i>	38
Gambar 2.33 Desain Plafon Pada <i>Restaurant</i>	38
Gambar 2.34 Dimensi Ergonomi Receptionist	43
Gambar 2.35 Dimensi Ergonomi Ketinggian Meja dan Kursi.....	44
Gambar 2.36 Dimensi Ergonomi Jarak Antar Meja Makan	45
Gambar 2.37 Dimensi Ergonomi Bar.....	46
Gambar 3. 1 <i>Mind Map</i> Perancangan Hotel Padang – Padang Inn, Kuta Bali.....	51
Gambar 3. 2 <i>Mind Map</i> Pendekatan, Konsep, Tema, dan Gaya Perancangan.....	51
Gambar 3. 3 Sektsa Ideasi.....	52
Gambar 3. 4 Konsep Besar Desain	52
Gambar 4. 1 Interior dengan Gaya <i>Balinese Contemporary</i>	55
Gambar 4. 2 Alternatif 1 <i>Moodboard</i>	56
Gambar 4. 3 Alternatif 2 <i>Moodboard</i>	56
Gambar 4. 4 Komposisi Warna.....	57
Gambar 4. 5 Komposisi Material	59
Gambar 4. 6 Diagram Matriks Lantai 1	59
Gambar 4. 7 Diagram Matriks Lantai 4	60
Gambar 4. 8 Alternatif 1 <i>Bubble Diagram 1st Floor</i>	60
Gambar 4. 9 Alternatif 2 <i>Bubble Diagram 1st Floor</i>	61
Gambar 4. 10 Alternatif 1 <i>Bubble Diagram 4th Floor</i>	62
Gambar 4. 11 Alternatif 2 <i>Bubble Diagram 4th Floor</i>	62
Gambar 4. 12 Alternatif 1 <i>Bubble Plan 1st Floor</i>	63
Gambar 4. 13 Alternatif 2 <i>Bubble Plan 1st Floor</i>	64
Gambar 4. 14 Alternatif 1 <i>Bubble Plan 4th Floor</i>	65
Gambar 4. 15 Alternatif 2 <i>Bubble Plan 4th Floor</i>	65
Gambar 4. 16 <i>Block Plan 1st Floor</i>	66
Gambar 4. 17 <i>Block Plan 4th Floor</i>	66
Gambar 4. 18 Layout Lantai 1	67
Gambar 4. 19 Layout Lantai 4	67
Gambar 4. 20 Alternatif 1 Rencana Lantai 1	68

Gambar 4. 21 Alternatif 2 Rencana Lantai 1	68
Gambar 4. 22 Alternatif 1 Rencana Lantai 4	69
Gambar 4. 23 Alternatif 2 Rencana Lantai 4	70
Gambar 4. 24 Rencana Dinding Fasad Bangunan	71
Gambar 4. 25 Rencana Dinding <i>Lobby</i>	72
Gambar 4. 26 Rencana Dinding Rooftop.....	72
Gambar 4. 27 Alternatif 1 Rencana Dinding Bedroom.....	72
Gambar 4. 28 Alternatif 2 Rencana Dinding Bedroom.....	73
Gambar 4. 29 Rencana Plafond Lantai 1	74
Gambar 4. 30 Rencana Plafond Lantai 4	75
Gambar 4. 31 Perspektif Render Fasad.....	84
Gambar 4. 32 Perspektif Render Area Resepsionis	84
Gambar 4. 33 Perspektif Render Area <i>Waiting Seat</i>	85
Gambar 4. 34 Perspektif Render <i>Restroom Lobby</i>	85
Gambar 4. 35 Perspektif Render Area <i>Bedroom</i>	87
Gambar 4. 36 Perspektif Render <i>Restroom Bedroom</i>	87
Gambar 4. 37 Perspektif Render <i>Indoor Dining Area</i>	88
Gambar 4. 38 Perspektif Render <i>Open Kitchen Area</i>	89
Gambar 4. 39 Perspektif Render <i>Buffet dan UMKM Area</i>	90
Gambar 4. 40 Perspektif Render <i>Restroom Indoor Dining</i>	90
Gambar 4. 41 Perspektif Render <i>Restroom Indoor Dining</i>	90
Gambar 4. 42 Perspektif Render <i>Outdoor Dining Area</i>	91
Gambar 4. 43 Perspektif Render <i>Focal Point Rooftop Area</i>	91
Gambar 4. 44 Perspektif Render <i>Bar Area</i>	92
Gambar 4. 45 Perspektif Render <i>Dining Rooftop Area</i>	92
Gambar 4. 46 Perspektif Render <i>Stage Area</i>	93
Gambar 4. 47 Perspektif Render <i>Yoga Matt Storage</i>	94
Gambar 4. 48 Perspektif Render <i>Wine Storage</i>	94
Gambar 4. 49 <i>Layout 1st floor lobby area</i>	95
Gambar 4. 50 <i>Layout Bedroom Type 1 dan Bedroom Type 2</i>	95
Gambar 4. 51 <i>Layout Indoor dan Outdoor Dining</i>	95
Gambar 4. 52 <i>Layout Rooftop</i>	96

Gambar 4. 53 <i>Bar Counter</i>	96
Gambar 4. 54 <i>Focal Point</i>	96
Gambar 4. 55 <i>Open Kitchen Table</i>	96
Gambar 4. 56 <i>Pendant Lamp</i>	96



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Hotel Boutique dengan Hotel lainnya	9
Tabel 2.2 Data Pengguna Ruang.....	26
Tabel 2.3 Data Furniture Hotel Padang – Padang Inn	40
Tabel 2.4 Data Furniture Hotel Padang – Padang Inn	41
Tabel 2.5 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	47
Table 3. 1 Permasalahan dan solusi desain secara general	53
Tabel 4. 1 Kriteria Alternatif Suasana Ruang	56
Tabel 4. 2 Efek Psikologi Warna	58
Tabel 4. 3 Kriteria Bubble Diagram <i>1st Floor</i>	61
Tabel 4. 4 Kriteria <i>Bubble Diagram 4th Floor</i>	63
Tabel 4. 5 Kriteria <i>Bubble Plan 1st Floor</i>	64
Tabel 4. 6 Kriteria <i>Bubble Plan 4th Floor</i>	65
Tabel 4. 7 Kriteria Alternatif Rencana Ruang Lantai 1	69
Tabel 4. 8 Kriteria Alternatif Rencana Ruang Lantai 4	70
Tabel 4. 9 Kriteria Alternatif Rencana Dinding Bedroom.....	73
Tabel 4. 10 Daftar Non-custom Furniture.....	75
Tabel 4. 11 Daftar custom Furniture.....	77
Tabel 4. 12 Daftar Pencahayaan.....	79
Tabel 4. 13 Perhitungan Titik Lampu Pada Perancangan.....	80
Tabel 4. 14 Daftar Penghawaan Buatan yang Digunakan.....	81
Tabel 4. 15 Perhitungan AC Pada Perancangan.....	82
Tabel 4. 16 Evaluasi Pemilihan Desain.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi COVID-19 memberikan dampak signifikan terhadap industri pariwisata di Bali yang menjadi sektor utama penggerak ekonomi daerah. Pembatasan perjalanan internasional dan menurunnya jumlah wisatawan menyebabkan banyak hotel mengalami krisis finansial, bahkan terpaksa menghentikan operasional sementara. Dalam masa pemulihan pasca pandemi, hotel-hotel di kawasan wisata seperti Kuta Selatan menghadapi tantangan besar untuk kembali menarik minat wisatawan (Amrita et al., 2021). Salah satu strategi yang kini menjadi sorotan adalah inovasi dalam desain interior, yang tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga menciptakan pengalaman menginap yang lebih berkesan dan bermakna bagi pengunjung.

Salah satu hotel yang terdampak pandemi adalah Hotel Padang-Padang Inn, yang berlokasi strategis di dekat Pantai Padang-Padang, Pecatu, Kuta Selatan. Hotel ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai *boutique resort* karena lokasinya yang strategis di dekat pantai dan daya tarik alam sekitarnya. Namun, saat ini karakteristik bangunan hotel belum sepenuhnya sesuai dengan konsep *boutique resort*, yang seharusnya menampilkan desain unik, mencerminkan nilai budaya lokal, serta menawarkan pengalaman eksklusif bagi tamu. Selain itu, kondisi bangunan pasca pandemi mengalami penurunan kualitas akibat kurangnya perawatan, seperti plafon yang dipenuhi sarang burung, lantai yang kurang terawat, serta adanya lahan kosong yang belum dimanfaatkan secara optimal. Proses renovasi yang dilakukan pun belum menyeluruh, sehingga terjadi ketidakharmonisan antara desain lama dan baru, yang membuat tampilan keseluruhan hotel kurang menarik.

Data United Nations World Tourism Organization (UNWTO) yang dikutip oleh Richards dalam Yustiana (2021) menunjukkan bahwa sekitar 40% wisatawan global melakukan perjalanan dengan tujuan mempelajari keanekaragaman budaya. Selain itu, tren pariwisata menunjukkan peningkatan minat wisatawan terhadap

pengalaman yang unik dan bermakna, terutama yang berkaitan dengan kebudayaan lokal (Ardika, 2015). Berdasarkan fakta tersebut, perancangan ulang hotel ini memiliki peluang besar untuk menjadikan potensi budaya lokal sebagai elemen utama dalam memperkuat identitas serta daya tarik hotel. Hal ini menjadi semakin relevan mengingat Bali, sebagai salah satu destinasi wisata dengan kekayaan seni dan budaya yang sangat kuat, yang tercermin dalam arsitektur tradisional, kerajinan tangan, serta filosofi desain yang mengedepankan keseimbangan dan harmoni dengan alam. Pemanfaatan elemen budaya lokal, seperti penggunaan material alami, motif tradisional, serta hasil karya pengrajin lokal, dapat memberikan karakter khas pada interior hotel sekaligus memberdayakan komunitas setempat. Terlibatkan pengrajin dalam proses desain, hotel tidak hanya menciptakan lingkungan yang lebih autentik, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya dan penguatan ekorekonomi kreatif lokal.

Di sisi lain, perkembangan globalisasi dan modernisasi membawa tantangan tersendiri dalam mempertahankan identitas budaya Bali di tengah tren wisata global. Saat ini, wisatawan tidak hanya mencari pengalaman budaya, tetapi juga aktivitas modern seperti berselancar dan yoga, yang telah menjadi bagian dari gaya hidup wisatawan internasional di Bali. Hotel *boutique resort* di kawasan wisata seperti Kuta Selatan harus mampu mengakomodasi kebutuhan wisatawan modern tanpa kehilangan esensi budaya lokalnya. Dengan demikian, perancangan ulang Hotel Padang-Padang Inn perlu mengintegrasikan elemen tradisional dengan konsep desain yang lebih kontemporer dan fungsional, menciptakan ruang yang selaras dengan alam, budaya, serta gaya hidup modern wisatawan.

Melalui perancangan ulang ini, Hotel Padang-Padang Inn diharapkan dapat bertransformasi menjadi *boutique resort* yang tidak hanya berfokus pada profitabilitas, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya, pemberdayaan pengrajin lokal, dan keberlanjutan lingkungan. Pendekatan desain yang diterapkan mengacu pada prinsip *genius loci* merujuk pada “jiwa tempat,” yaitu karakter unik yang dimiliki suatu lokasi, yang diambil dari elemen budaya, alam, dan sejarahnya (Haddad, 2010), sehingga mampu menciptakan harmoni antara tradisi dan modernitas. Strategi ini tidak hanya relevan dalam menjawab kebutuhan wisatawan akan pengalaman yang autentik dan bermakna, tetapi juga menjadi solusi adaptif

bagi hotel di kawasan Kuta dalam menghadapi tantangan pascapandemi. Dengan mengangkat nilai-nilai budaya lokal dalam konsep desain, hotel ini diharapkan dapat memperkuat identitas budaya Bali dalam sektor pariwisata, menciptakan daya tarik baru yang berkelanjutan bagi wisatawan domestik maupun internasional, serta memperkuat citra Bali sebagai destinasi wisata budaya yang otentik.

B. Metode Desain

Metode desain yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada pendekatan proses desain Rosemary Kilmer dalam bukunya yang berjudul *Designing Interiors*, 2014. Kilmer membagi proses desain menjadi 2 tahap utama, yaitu proses analisis 2 dan sintesis, yang masing – masing memiliki empat tahapan. Setiap tahap memiliki tujuan dan langkah-langkah yang spesifik untuk memastikan proses desain berjalan sistematis dan efektif. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahapan:

1. Analisis

a. *Commit*

Pada tahap *Commit*, perancang harus menentukan prioritas masalah yang ada dalam proyek interior. Ini melibatkan identifikasi masalah utama yang perlu dipecahkan. Dalam konteks Hotel Kuta, Bali, perancang akan mulai dengan mengevaluasi kebutuhan ruang, mengidentifikasi tantangan desain, serta memahami harapan dan keinginan klien. Kemampuan untuk menentukan prioritas masalah ini sangat penting untuk memastikan bahwa desain akhir sesuai dengan tujuan proyek dan memenuhi kebutuhan pengguna ruang.

b. *State*

Mendefinisikan dan merumuskan permasalahan berdasarkan berbagai asumsi yang ada. Perancang mengidentifikasi tujuan dan sasaran perancangan Serena Inn untuk memberikan visualisasi dan mengorganisir informasi. Proses ini melibatkan pengumpulan perangkat survei sebagai dasar langkah berikutnya. Pernyataan masalah atau *problem statement* dirumuskan setelah analisis terhadap kondisi eksisting.

c. *Collect*

Pada tahap *Collect*, perancang mengumpulkan berbagai jenis data yang diperlukan untuk mendukung proses desain. Data ini meliputi informasi fisik seperti ukuran ruang, tata letak yang ada, serta data non-fisik seperti preferensi klien, tren desain, dan konteks budaya. Proses ini melibatkan penelitian mendalam, pengumpulan data dari berbagai sumber, dan survei untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang proyek.

d. *Analyze*

Tahap *Analyze* melibatkan analisis mendalam terhadap masalah dan data yang telah dikumpulkan. Data yang diperoleh diolah untuk mengidentifikasi pola, tren, dan insight yang relevan. Dalam konteks Hotel Kuta, Bali, perancang akan melakukan analisis terhadap informasi yang dikumpulkan untuk merancang dan merinci konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan klien.

2. Sintesis

a. *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, perancang secara kreatif menghasilkan sejumlah besar ide untuk berbagai solusi desain. Tujuannya yaitu untuk menciptakan berbagai alternatif desain yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan proyek. Proses ini melibatkan eksplorasi berbagai konsep dan pendekatan desain yang dapat diterapkan pada Hotel Kuta, Bali, dengan mempertimbangkan prinsip desain *Genius Loci* yang relevan.

b. *Choose*

Tahapan *Choose* melibatkan pemilihan alternatif desain yang paling cocok dan efektif. Proses ini dilakukan melalui penilaian pribadi, analisis komparatif, atau penilaian dari pengguna ruang. Perancang akan menilai setiap alternatif berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan memilih solusi yang paling sesuai dengan kebutuhan dan tujuan proyek. Pilihan ini kemudian akan dipertimbangkan secara mendalam untuk memastikan bahwa desain akhir memenuhi semua persyaratan.

c. *Implement*

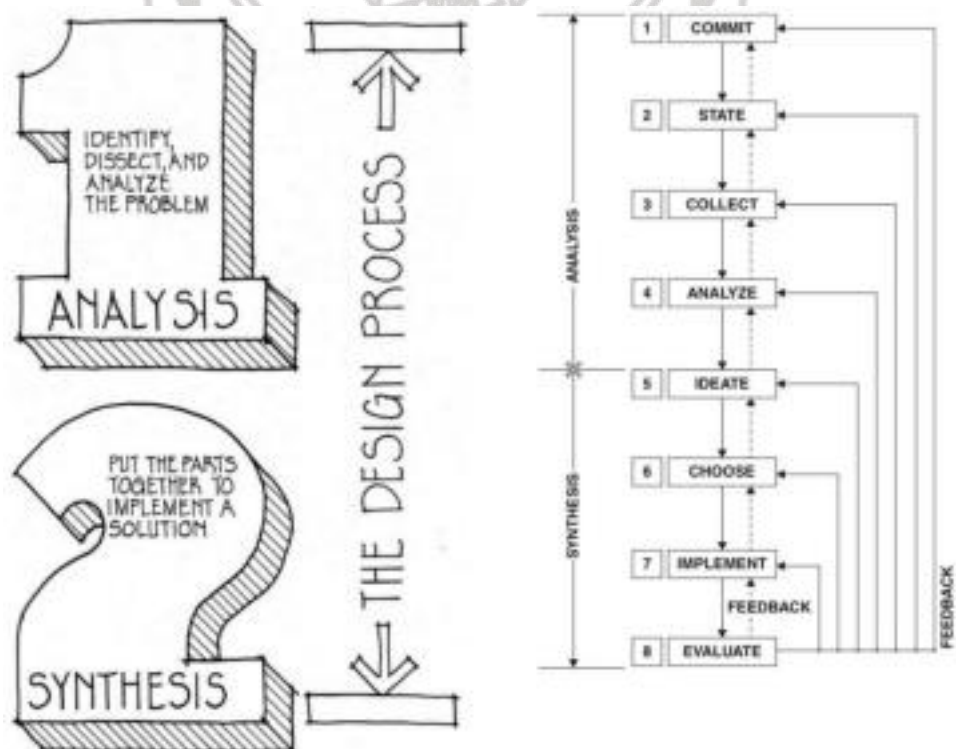
Pada tahap Implementasi, ide desain yang telah dipilih diwujudkan

dalam bentuk visualisasi 3D, gambar kerja, jadwal, dan rencana anggaran biaya (RAB). Tahap ini mencakup pembuatan dokumen desain yang mendetail dan komunikasi desain kepada pihak-pihak terkait untuk memastikan implementasi yang akurat. Perancang akan menyusun semua elemen desain dan spesifikasi yang diperlukan untuk mewujudkan konsep desain dalam bentuk nyata.

d. *Evaluate*

Tahap Evaluasi adalah proses evaluasi desain yang telah dibuat untuk menilai apakah desain tersebut telah berhasil menjawab masalah yang diidentifikasi. Evaluasi dilakukan dengan mengkaji kembali desain akhir untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan memenuhi semua kriteria desain dan tujuan proyek. Perancang juga dapat mengumpulkan umpan balik dari klien dan pengguna ruang untuk menilai efektivitas desain dan melakukan perbaikan jika diperlukan.

C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan



Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain menurut Rosemary Kilmer
(Sumber : Kilmer, Designing Interiors, 2014)