

**PENERAPAN GAYA ART DECO PADA INTERIOR
HOTEL LENORA BANDUNG**



PERANCANGAN

oleh:

Samala Taman Bunga

NIM 2112416023

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



ABSTRAK

Kota Bandung merupakan salah satu kota wisata yang terkenal, nampak pada daya tarik yang kuat secara fisik dan budayanya. Hal ini ditinjau melalui julukan “Mutiarra Art Deco” sebagai kota dengan warisan bangun Art Deco terbanyak, menjadikan bentuk identitas budaya dalam perkembangan pariwisata di Kota Bandung. Minat wisatawan untuk pergi berlibur memiliki alasan erat yang berkaitan yaitu mengunjungi situs wisata populer untuk merasakan pengalaman yang ditawarkan pada suatu daerah tersebut. Hotel Lenora merupakan hotel bintang 2 (dua), yang terletak di Jalan Kopo No.20, Bandung Selatan. Hotel Lenora menjual gaya desain utama modern minimalis, dimana ditemukan bahwa konsep gaya utama hotel ini tidak senada pada area *cafe & bar* dengan tema dan gaya yang berbeda. Metode Perancangan yang digunakan mengacu pada metode Rosemary Kilmer dengan pendekatan *eco-cultural* yang diintegrasikan ke dalam desain melalui penerapan gaya Art Deco pada interior Hotel Lenora Bandung. Pendekatan *eco-cultural* diterapkan melalui implementasi elemen Art Deco, stilasi bentuk Bunga Patrakomala, dan pengenalan lokalitas Bandung, serta pemilihan material eco setempat yang berkontribusi dalam segi kemudahan *maintenance* desain. Maka desain hotel yang dirancang meliputi aspek-aspek pendukung seperti kenyamanan, pengalaman, dan interaksi antara pengunjung dengan hotel tersebut atas kaitannya terhadap ikonik Bandung sebagai Ibu Kota Jawa Barat.

Kata kunci: interior hotel, Art Deco, *eco-cultural*, Jawa Barat, hotel Bandung

ABSTRACT

Bandung City is one of the famous tourist cities, seen from its strong physical and cultural appeal. This is reviewed through the nickname "The Pearl of Art Deco" as a city with the most Art Deco heritage, making a form of cultural identity in the development of tourism in Bandung City. Tourists' interest in going on vacation have closely related reasons for visiting popular sites to experience what is offered in an area. Hotel Lenora is a 2 (two) star hotel, located at Jalan Kopo No.20, South Bandung. Hotel Lenora sells a modern minimalist main design style, where it is found that the concept of the main style of this hotel is not matched in the cafe & bar area with different themes and styles. The design method used refers to Rosemary Kilmer's method with an eco cultural approach that is integrated into the design through the application of Art Deco style in the interior of Hotel Lenora Bandung. The eco cultural approach is applied through the implementation of Art Deco elements, the stilation of Patrakomala Flower shapes, and the introduction of Bandung locality, as well as the selection of local eco materials that contribute to the ease of design maintenance. The hotel design includes supporting aspects such as comfort, experience, and interaction between visitors and the hotel in relation to the iconic Bandung as the capital city of West Java.

Keywords: interior hotel, Art Deco, eco-cultural, Jawa Barat, Bandung hotel

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PENERAPAN GAYA ART DECO PADA INTERIOR HOTEL LENORA BANDUNG diajukan oleh Samala Taman Bunga, NIM 2112416023, 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 18 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



Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A.

NIP 19900826 202103 2 004

NIDN 0026089008

Koodinator 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
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP 19701019 199903 1 001

NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Samala Taman Bunga
NIM : 2112416023
Tahun lulus : 2025
Program studi : 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, 17 Juni 2025



Materai Rp 10.000

Samala Taman Bunga

NIM 2112416023

KATA PENGANTAR

Dengan menghaturkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir Perancangan interior dengan judul “Penerapan Gaya Art Deco pada Interior Hotel Lenora Bandung” ini dapat saya selesaikan dengan baik. Karya tulis penugasan akhir ini disusun sebagai syarat meraih gelar Sarjana S-1 Program Studi Desain Interior dari Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tidak terlepas dari usaha dan dukungan yang diberikan dalam proses penyelesaian tugas akhir, capaian ini tidak semata diraih melalui usaha sendiri namun juga pihak-pihak sekitar yang memberi dukungan sehingga sampai ke tahap ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih atas dukungan dan doa, serta bimbingan yang diberikan sehingga saya dapat mencapai ke tahap ini diantaranya kepada:

1. Allah SWT
2. Papa, Mama, Ati, dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan semangat, serta doanya yang menemani selama mengerjakan tugas akhir.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. dan Ibu Mutia Nurdina, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan arahan, kritik, dan saran yang membangun dan membantu dalam proses pencapaian tugas akhir dengan baik; tanpa bimbingan Pak Mahdi dan Bu Mutia yang diberikan dalam proses pencapaian ke tahap ini mungkin tidak akan terwujud.
5. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Desain Interior yang memberikan bantuan dan dorongan dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan selama berjalannya pengerjaan tugas akhir.
6. Bapak Noerhadi dan seluruh tim RDMA yang telah membantu, serta mendukung penulis dalam memperoleh dan mengumpulkan data proyek, serta mengizinkan penggunaan objek Hotel Lenora Bandung sebagai proyek tugas akhir.
7. Teman-teman seperjuangan Sudut 21 dan teman seperjuangan tugas akhir, Yohana, Qintan, Ijul, Dhatu, Amal yang telah menemani, mendukung,

menenangkan, dan membantu dalam memberikan semangat dan masukan-masukannya.

8. Wriothesley, Fuchsia, dan Heinrich yang telah menjadi penyemangat selama mengerjakan tugas akhir, melalui berbagai *ups and downs* menyertai memberikan motivasi, menghiasi sudut-sudut galeri pikiran untuk terus berkarya.
9. Teman-teman online dalam lingkup sosial media yang juga telah memberi dukungan dan dorongan, serta menghibur dan menjadi pendengar yang baik meskipun terbatas oleh kota maupun pulau yang hadir dalam keseharian berinteraksi secara online, Hima, Aumy, Amey, Cher, Ina, Anya, Clea, Nao, Val, Nanas, Rocha, Kuro, dan Kak Tea.
10. Toko Mugiharjo yang telah menjadi support utama dalam menyediakan jajanan yang telah menemani selama pengerjaan tugas akhir.
11. Semua pihak yang turut membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir Perancangan yang tidak dapat penulis sebut satu-persatu.

Tiada akhir penulis sampaikan terima kasih kepada semua yang terlibat dalam penyelesaian tugas akhir ini, baik yang telah disebutkan maupun tidak segala bentuk kontribusi sangat diapresiasi oleh penulis. Akhir kata sebagai penutup, penulis berharap semoga karya ini dapat memberi manfaat dan digunakan sebagaimana mestinya bagi semua pihak.

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. Diagram Proses Desain/Alur Pikir Perancangan	3
C. Metode Desain	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka & Referensi Desain.....	7
1. Landasan Teori	7
2. Landasan Teori Khusus	15
3. Referensi Desain.....	19
B. Program Desain (Programming)	21
1. Tujuan Desain.....	21
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	22
3. Data	23
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	48
BAB III.....	53
PERMASALAHAN DESAIN.....	53
A. Pernyataan Masalah.....	53
B. Ide Solusi Desain (Mind Map dan Sketsa Ideasi).....	53
BAB IV	63
PENGEMBANGAN DESAIN	63
A. Alternatif Desain	63
1. Alternatif Estetika Ruang	63
2. Alternatif Penataan Ruang.....	67
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	76
4. Alternatif Pengisi Ruang	82
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	85
B. Evaluasi Pemilihan Desain	88
C. Hasil Desain.....	89
BAB V.....	95

PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	100
A. Hasil Survei	100
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	101
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	102
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	106
E. Gambar Kerja.....	119



DAFTAR GAMBAR

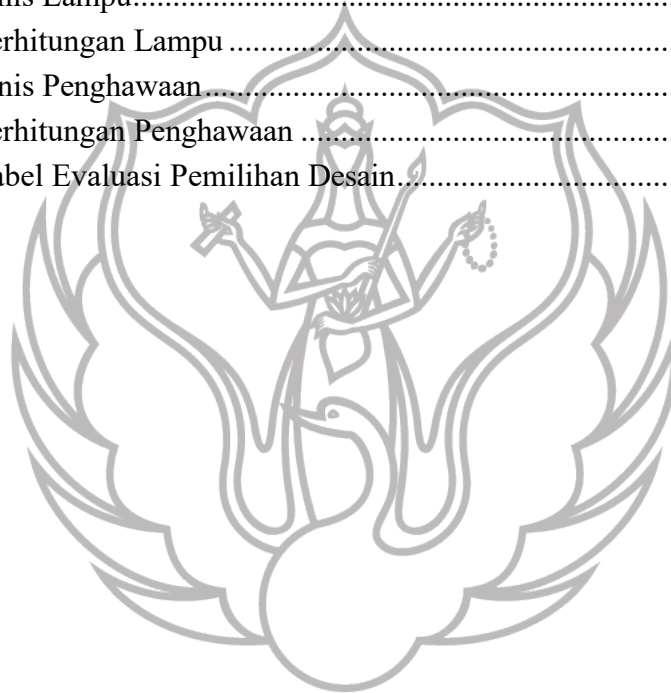
Gambar 1.1	Proses <i>Design Thinking Double Diamond</i>	4
Gambar 2.1	Bentuk Kepala Kolom	18
Gambar 2.2	Kaca Patri	18
Gambar 2.3	Motif Lantai.....	18
Gambar 2.4	Ornamen Eksterior.....	19
Gambar 2.5	Suasana Hotel Yats Colony Jogja.....	19
Gambar 2.6	Suasana Hotel Artotel Jogja.....	20
Gambar 2.7	Suasana Hotel Maison Teraskita Bandung.....	21
Gambar 2.8	Logo Perusahaan.....	23
Gambar 2.9	Lokasi Hotel Lenora	24
Gambar 2.10	Fasad Hotel Lenora Bandung	25
Gambar 2.11	Data Sirkulasi Lantai GF Hotel Lenora Bandung	27
Gambar 2.12	Data Sirkulasi Lantai 1 Hotel Lenora Bandung.....	28
Gambar 2.13	Data Sirkulasi Lantai 5 Hotel Lenora Bandung.....	28
Gambar 2.14	Data Zoning Lantai GF Hotel Lenora Bandung	29
Gambar 2.15	Data Zoning Lantai 1 Hotel Lenora Bandung	29
Gambar 2.16	Data Zoning Lantai 5 Hotel Lenora Bandung	30
Gambar 2.17	Denah Lantai GF Hotel Lenora Bandung.....	30
Gambar 2.18	Denah Lantai 1 Hotel Lenora Bandung.....	31
Gambar 2.19	Denah Lantai 5 Hotel Lenora Bandung.....	31
Gambar 2.20	Data Desain Lantai Resepsionis dan Koridor.....	32
Gambar 2.21	Data Desain Lantai Kamar Inap dan Koridor.....	32
Gambar 2.22	Data Desain Lantai <i>Cafe & Bar</i>	32
Gambar 2.23	Data Desain Dinding Kamar Inap	33
Gambar 2.24	Data Desain Dinding Tangga dan <i>Cafe & Bar</i>	33
Gambar 2.25	Data Desain Plafon Resepsionis	34
Gambar 2.26	Data Desain Plafon Kamar Inap dan Koridor.....	34
Gambar 2.27	Data Desain Plafon <i>Cafe & Bar</i>	34
Gambar 2.28	Sistem Pencahayaan Kamar Inap	37
Gambar 2.29	Sistem Pencahayaan Koridor.....	37
Gambar 2.30	Sistem Pencahayaan <i>Cafe & Bar</i>	38
Gambar 2.31	Sistem Penghawaan <i>Lobby</i> , Resepsionis, dan Kamar Hotel	38
Gambar 2.32	Sistem Penghawaan <i>Cafe & Bar</i>	39
Gambar 2.33	Sistem Mekanikal Elektrikal Area Resepsionis.....	39
Gambar 2.34	Sistem Mekanikal Elektrikal Koridor dan Kamar Inap	40
Gambar 2.35	Sistem Mekanikal Elektrikal Kamar Inap	40
Gambar 2.36	Dimensi Ergonomi <i>Receptionist</i>	41
Gambar 2.37	Dimensi Ergonomi Tempat Tidur	42

Gambar 2.38 Dimensi Ergonomi Tempat Tidur	43
Gambar 2.39 Dimensi Ergonomi Dining Area.....	44
Gambar 2.40 Dimensi Ergonomi <i>Service Aisle</i>	45
Gambar 2.41 Dimensi Ergonomi <i>Service Aisle</i>	47
Gambar 3.1 Bagan Ideasi Konsep Perancangan Hotel Lenora Bandung	54
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi <i>Concierge</i>	55
Gambar 3.3 Sketsa Ideasi <i>Receptionist</i>	55
Gambar 3.4 Sketsa Ideasi Kamar Inap	55
Gambar 3.5 Sketsa Ideasi Restoran	56
Gambar 3.6 Kombinasi Warna <i>Earth-tone</i>	57
Gambar 4.1 Moodboard Alternatif 1	63
Gambar 4.2 Moodboard Alternatif 2.....	64
Gambar 4.3 Moodboard Alternatif 3.....	64
Gambar 4.4 Komposisi Material	67
Gambar 4.5 Diagram Matrix Lantai GF.....	67
Gambar 4.6 Diagram Matrix Lantai 1.....	68
Gambar 4.7 Diagram Matrix Lantai 5.....	68
Gambar 4.8 Diagram Bubble Lantai GF.....	69
Gambar 4.9 Diagram Bubble Lantai 1.....	69
Gambar 4.10 Diagram Matrix Lantai 5.....	69
Gambar 4.11 Block Plan Lantai GF.....	70
Gambar 4.12 Block Plan Lantai 1.....	70
Gambar 4.13 Block Plan Lantai 5.....	70
Gambar 4.14 Alt. 1 Zoning & Sirkulasi Lantai GF.....	71
Gambar 4.15 Alt. 2 Zoning & Sirkulasi Lantai GF.....	71
Gambar 4.16 Alt. 1 Zoning & Sirkulasi Lantai 1.....	72
Gambar 4.17 Alt. 2 Zoning & Sirkulasi Lantai 1.....	72
Gambar 4.18 Alt. 1 Zoning & Sirkulasi Lantai 5.....	73
Gambar 4.19 Alt. 2 Zoning & Sirkulasi Lantai 5.....	74
Gambar 4.20 Layout Lantai GF	75
Gambar 4.21 Layout Lantai 1	75
Gambar 4.22 Layout Lantai 5	76
Gambar 4.23 Layout Kamar <i>Special & Connecting</i>	76
Gambar 4.24 Alternatif 1 Rencana Lantai <i>Ground Floor</i>	77
Gambar 4.25 Alternatif 2 Rencana Lantai <i>Ground Floor</i>	77
Gambar 4.26 Alternatif 1 Rencana Lantai 1.....	77
Gambar 4.27 Alternatif 2 Rencana Lantai 1.....	78
Gambar 4.28 Alternatif 1 Rencana Lantai 5.....	78
Gambar 4.29 Alternatif 2 Rencana Lantai 5.....	78
Gambar 4.30 Alternatif Rencana Dinding Kamar Inap.....	79

Gambar 4.31 Alternatif Rencana Dinding Kamar Inap.....	79
Gambar 4.32 Alternatif Rencana Dinding <i>Stage Cafe & Bar</i>	79
Gambar 4.33 Alternatif Rencana Dinding <i>Cafe & Bar</i>	80
Gambar 4.34 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai <i>Ground Floor</i>	80
Gambar 4.35 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai <i>Ground Floor</i>	80
Gambar 4.36 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 1	81
Gambar 4.37 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 1	81
Gambar 4.38 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 5	81
Gambar 4.39 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 5	82
Gambar 4.40 <i>Furniture Custom</i>	82
Gambar 4.41 Perspektif render <i>Entrance Lobby Lift</i>	89
Gambar 4.42 Perspektif render <i>Concierge</i>	89
Gambar 4.43 Perspektif render <i>Main Stairs</i>	90
Gambar 4.44 Perspektif render <i>Receptionist & Waiting Area</i>	90
Gambar 4.45 Perspektif render <i>Lobby Lift</i>	90
Gambar 4.46 Perspektif render <i>Smoking Area</i>	90
Gambar 4.47 Perspektif render Koridor	91
Gambar 4.48 Perspektif render Kamar <i>Special</i>	91
Gambar 4.49 Perspektif render Toilet Kamar <i>Special</i>	92
Gambar 4.50 Perspektif render Kamar <i>Connecting</i>	92
Gambar 4.51 Perspektif render <i>Cafe & Bar - Stage</i>	93
Gambar 4.52 Perspektif render <i>Cafe & Bar - Stage</i>	93
Gambar 4.53 Perspektif render <i>Cafe & Bar - Dining Area</i>	93
Gambar 4.54 Perspektif render <i>Cafe & Bar - Dining Area</i>	94
Gambar 4.55 Perspektif render <i>Cafe & Bar - Mini Bar</i>	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Karakteristik Tamu Hotel.....	15
Tabel 2 Daftar Aktivitas Pengguna Ruang Hotel Lenora.....	26
Tabel 3 Daftar Aktivitas Pengguna Ruang Hotel Lenora.....	35
Tabel 4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Hotel Lenora.....	48
Tabel 5 Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang Hotel Lenora	58
Tabel 6 Evaluasi Alternatif Terpilih Lantai GF	71
Tabel 7 Evaluasi Alternatif Terpilih Lantai GF	73
Tabel 8 Evaluasi Alternatif Terpilih Lantai GF	74
Tabel 9 Furniture Fabrikasi	83
Tabel 10 Tabel Equipment	84
Tabel 11 Jenis Lampu.....	85
Tabel 12 Perhitungan Lampu	86
Tabel 13 Jenis Penghawaan.....	87
Tabel 14 Perhitungan Penghawaan	88
Tabel 15 Tabel Evaluasi Pemilihan Desain.....	88



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki berbagai tempat wisata yang terkenal. Berkembangnya pariwisata di Kota Bandung telah terjadi sejak tahun 1920-an, dimana proyeksi wisata berkembang semakin pesat hingga saat ini juga. Bandung memiliki daya tarik yang kuat secara fisik dan budayanya. Hal ini diperkuat oleh Patria yang menyatakan bahwa wisata tersebut didominasi oleh warga Jakarta maupun Malaysia, dikarenakan keberagaman barang dan produk khas Bandung seperti tekstil, baju, dan kuliner yang menjadi sorotan untuk tujuan mengunjungi dan berbelanja produk lokal tersebut (Patria, 2015). Kota Bandung juga terkenal akan pariwisatanya dalam aspek lain seperti peninggalan bangunan kolonial bergaya eropa yang dilestarikan dan dijadikan identitas Kota Bandung. Hal tersebut diulas dalam laman bisnis.com (2017), ketika Ridwan Kamil berpesan saat masih menjadi wali kota Bandung bahwa, “Bangunan-bangunan baru yang ada di pusat kota, saya suruh desainnya bertema art deco. Tujuannya untuk menambah koleksi art-deco sekaligus memperkuat identitas Kota Bandung.” (Budhiman, 2017). Maka tidak mengherankan bila Kota Bandung mendapat julukan “Mutiara Art Deco” sebagai kota dengan warisan bangunan Art Deco terbanyak sehingga memberikan bentuk identitas budaya dalam perkembangan pariwisata di Kota Bandung. Hal ini menggambarkan tingginya potensi pengunjung yang datang baik dalam lingkup domestik maupun mancanegara.

Dalam berdirinya area wisata, perkembangan zaman sangat berperan besar dalam perkembangan fasilitas penginapan. Fasilitas tersebut memiliki berbagai macam jenisnya seperti *homestay*, *resort*, *villa*, atau hotel, dipengaruhi oleh penyediaan fasilitas dan pelayanan yang diberikan. Ada pula kebutuhan tersebut dipengaruhi oleh kebutuhan masing-masing pengguna yang disesuaikan oleh kebutuhan biaya, kebutuhan fasilitas, banyaknya pengguna fasilitas tersebut, dan sebagai lainnya. Hal ini dapat

terlihat dari ragam wisatawan yang memiliki berbagai macam jenis, jumlah, dan kebutuhannya, seperti keluarga, anak-anak, maupun turis. Kaitan antara pengunjung dengan wisatawan ini kembali kepada minat wisatawan untuk pergi berlibur, alasan erat yang berkaitan yaitu mengunjungi situs wisata populer untuk merasakan pengalaman yang ditawarkan pada suatu daerah tersebut. Konsep hotel yang menarik wisatawan dapat diraih melalui desain unik dan menarik, juga dapat memberikan poin tambahan dalam menyajikan pengalaman dan pengenalan budaya lokal daerah tersebut.

Hotel Lenora merupakan hotel bintang 2 (dua) sebuah bangunan baru yang didirikan sejak tahun 2017, dan mulai beroperasi sejak tahun 2019, terletak di Jalan Kopo No.20, Bandung Selatan. Hotel Lenora memiliki bangunan setinggi enam lantai dengan gaya desain utama modern minimalis. Sedangkan pada *Level Six Cafe* yang berada di lantai 5 menyuguhkan jenis desain yang cenderung mengarah ke gaya Art Deco. Hotel Lenora juga dilengkapi berbagai fasilitas seperti meja teller, tempat parkir, area merokok, bar, restoran, dan tentunya kamar inap bagi pengunjung. Hotel ini juga sering menerima pengunjung berupa keluarga atau turis yang menginap untuk liburan dan singgah sementara.

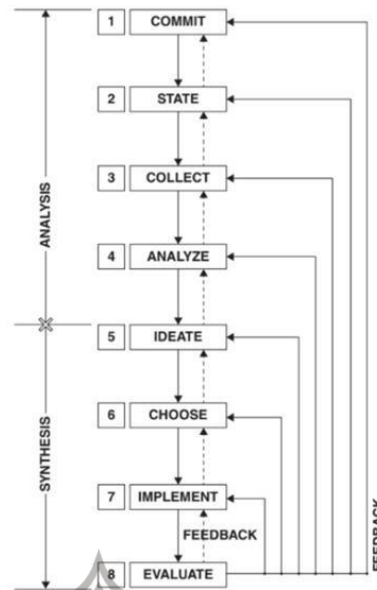
Ditinjau dalam pengamatan tersebut, ditemukan bahwa konsep gaya modern minimalis yang dijadikan konsep utama hotel ini kurang senada dengan area *cafe & bar* dengan tema dan gaya yang berbeda. Hal ini dinilai kurang memberikan definisi yang jelas dari identitas desain yang digunakan pada bangunan dan interior hotel yang sebaiknya berkesinambungan. Identitas visual yang baik dapat memudahkan konsumen membedakan suatu brand (Tami, 2018). Sebagaimana sebuah desain yang dapat menggambarkan identitas suatu hotel dinilai melalui visualisasi yang berkesan, pengamat akan langsung menyadari ciri khas dari karakteristik desain tersebut. Dikemukakan pula oleh Sean Adam pengajar branding dan brand identity di Art Center College of Design, bahwa *branding* adalah proses memperoleh gagasan besar dalam mengkomunikasikan pesan unik perusahaan melalui elemen-elemen *branding* seperti logo, *wordmark*, ikon,

dan palet warna untuk menceritakan kisah suatu merek (Adam, 2018) Maka dari itu berdirinya sebuah hotel sangat diperlukan untuk memunculkan suatu identitas, hal ini dapat dicapai dimulai berdasarkan ciri khas *brand* hotel, instansi, maupun lokasi setempat tempat hotel tersebut berdiri.

Terkait uraian di atas, Hotel Lenora sebagai objek perancangan tugas akhir dirasa menarik untuk dilakukannya penempatan desain Art Deco, sekaligus penggambaran ikonik identitas gaya Art Deco Kota Bandung. Selain itu dalam perangan ini juga menawarkan pengalaman eksplorasi desain yang dapat mempengaruhi daya tarik pariwisata pada budaya dan ikonik Kota Bandung. Perancangan berupa alternatif desain yang dipilih melalui pilihan gaya, tema, dan konsep yang memberikan kesan yang relevan dan mendukung segmen pengunjung Hotel Lenora Bandung. Tidak terlepas dari fungsi hotel yang digunakan sebagai tempat menginap, berkumpul, bekerja, dan melakukan sebuah perayaan, terlebih dalam menerima turis dalam sektor pariwisata. Maka desain hotel akan dirancang meliputi aspek-aspek pendukung seperti kenyamanan, pengalaman, dan interaksi antara pengunjung dengan hotel tersebut atas kaitannya terhadap ikonik Bandung sebagai Ibu Kota Jawa Barat.

B. Diagram Proses Desain/Alur Pikir Perancangan

Proses desain merupakan rangkaian tahapan desain yang pada setiap tahapannya memiliki hubungan yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Pada perancangan ini, menerapkan kerangka tahapan proses perancangan desain oleh *The Kilmer Design Proses* yang digagas oleh Rosemary Kilmer.



Gambar 1.1 Proses *Design Thinking Double Diamond*
(sumber: designcouncil.org.uk, 2024)

C. Metode Desain

Proses desain dalam buku *Designing Interiors* terbagi menjadi dua tahapan, diantaranya yaitu proses analisis dan proses sintesis. Kedua proses tersebut terbagi secara lebih runtut ke dalam delapan tahapan. Tahapan tersebut diantaranya terbagi masing-masing dalam proses analisis yang terdiri atas tahapan *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*, kemudian proses sintesis yang terdiri atas tahapan *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate* (Kilmer, 2014).

1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

a. *Commit (Accept the Problem)*

Tahapan permulaan dalam proses desain adalah *commit*, yaitu berkomitmen atas suatu masalah dan berdedikasi untuk menyelesaikan masalah dalam suatu desain. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode berupa penyusunan timeline kerja dengan prioritas fokus desain.

b. *State (Define the Problem)*

Dalam tahap ini dilakukan identifikasi terhadap masalah desain yang ditemukan. Tahap ini dapat ditelusuri dengan melakukan identifikasi dan analisis atas daftar permasalahan

Hotel Lenora Bandung yang harus diselesaikan guna mencapai solusi desain yang maksimal.

c. *Collect (Gather the Facts)*

Tahap collect atau disebut juga tahap pengumpulan data atau informasi relevan dengan objek yang didesain, berupa data fisik maupun non fisik, tahap ini juga dikenal sebagai *programming*. Pengumpulan data tersebut dapat dilakukan dalam berbagai proses penelitian, wawancara, dan survey guna memperoleh informasi yang diperlukan.

d. *Analyze*

Selanjutnya tahap analisis merupakan tahap di mana desainer melakukan peninjauan terhadap data dan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Hal ini dilakukan dengan mendatanya ke dalam daftar kebutuhan yang relevan dan berpengaruh terhadap solusi akhir dalam masalah desain.

2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain

a. *Ideate*

Tahap ideate merupakan tahap dilakukannya pembuatan alternatif desain dengan mengarahkan segala pikiran inovatif dan kreatif yang relevan dengan permasalahan yang diangkat. Tahap ini dilakukan dengan melakukan penyusunan mind map dan moodboard sebagai penggambaran bentuk ide dan referensi dari desain yang akan diimplementasikan.

3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

a. *Choose*

Tahap selanjutnya meliputi pemilihan opsi alternatif terbaik berdasarkan ketentuan-ketentuan yang harus terpenuhi, sekaligus keinginan dan tujuan klien, sesuai dengan anggaran yang tersedia, juga mampu memenuhi solusi tidak hanya melalui nilai estetis namun juga nilai fungsionalnya.

b. *Implement*

Tahap ini dilakukan pembuatan bentuk realisasi ideasi terpilih sehingga dapat dipresentasikan kepada klien. Bentuk presentasi ini memuat ideasi desain yang sudah memiliki tampilan visual berupa render 3D, gambar kerja, maupun video.

c. *Evaluate*

Setelah dilakukan tahap sebelumnya, maka desainer akan melakukan penilaian dengan meninjau poin-poin penting yang kemudian akan dievaluasi melalui tahap ini. Desain akhir yang dihasilkan harus memberikan pemecahan masalah dan solusi sehingga dapat dinilai apabila desain tersebut sudah berhasil dan memenuhi permasalahan yang diangkat. Namun, apabila belum memenuhi perihal-perihal tersebut maka akan dilakukan perbaikan kembali melalui tahap implementasi hingga tercapai desain yang dituju.

