

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR HOTEL ARJUNA  
YOGYAKARTA DENGAN GAYA JAWA MODERN**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2017**

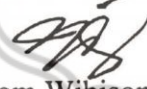
**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR HOTEL ARJUNA YOGYAKARTA DENGAN GAYA JAWA MODERN** diajukan oleh Dimas Christiantono, NIM 1111 821 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 April 2017.

↳ Pembimbing 1 / Anggota



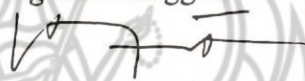
Drs. Hartoto Indra, S., M.Sn.  
NIP. 19590306 199003 1 001

Pembimbing 2 / Anggota



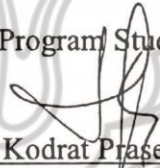
Anom Wibisono, Ssn., M.Sc.  
NIP. 19720314 199802 1 001

Cognate / Anggota



Drs. Ismael Setiawan, MM.  
NIP. 19620528199403 1 002

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulita Kodrat Prasetyaningsih, M.T.  
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



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



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Ibu, Bapak sebagai keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
3. Kakakku satu-satunya yang turut mendukung dan selalu memberikan motivasi, Ricky Christiantono.
4. Yth. Bapak Bapak Hartoto Indra S., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Yth. Bapak Anom Wibisono, SSn., M.Sc. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, SSn., M.A selaku Dosen Wali atas segala masukan dan do'anya.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Andrea Safira, yang selalu memberikan motivasi serta semangat.
10. Pimpinan serta para staf PSDI ISI Yogyakarta atas izin survey dan data-data yang diberikan.
11. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Dimas Christianto,
12. Teman-teman seperjuangan Garis (PSDI 2011).
13. Teman Kost Bu Sisworejo yang selalu memberi semangat.
14. Marendra Mukti, Windu Jati yang membantu dalam segala hal, dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
15. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Januari 2017  
Penulis

Dimas Christiantono

## ABSTRAK

Predikat Yogyakarta sebagai kota pariwisata menjadi magnet yang sangat besar untuk menarik pengunjung dari seluruh nusantara hingga mancanegara. Pelaksanaan pembangunan pariwisata dilakukan dengan membangun tempat-tempat penginapan seperti villa, bungalow, losmen ataupun hotel. Persaingan hotel-hotel di Jogjakarta ditunjukkan dengan adanya mutu pelayanan yang ditawarkan dari setiap manajemen hotel. Mulai dari fasilitas hotel, keadaan kamar, harga sewa kamar, dan bagaimana pihak hotel melayani konsumen. Hotel Arjuna dipilih oleh perancang dengan menggunakan gaya post-modern. Tema perancangan yang diterapkan pada interior Hotel ini adalah tokoh “Arjuna”. Berdasarkan wiracerita Mahabrata, penulis ingin memberikan kesan yang mencolok sesuai dengan nama hotel tersebut. Konsep ide dari tokoh Arjuna ini diterapkan pada bagian Hotel ini agar selaras dengan fungsi bangunan hotel sebagai tempat menginap dan bekerja bagi penggunanya. Diharapkan perancangan ini dapat memperbaiki fasilitas baik ruang, lobby, restaurant, bar, lounge, meeting room, bisnis center, dan bed room pada gedung Hotel. Penerapan tema dan gaya ini diharapkan dapat memberikan suasana baru dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan karyawan sehingga dapat mengoptimalkan segala aspek di dalamnya.

Kata Kunci: Interior Desain Hotel Arjuna Yogyakarta, Arjuna, Post-modern

## *Abstract*

*Predicate Yogyakarta as a tourism city becomes a magnet that is very large to attract visitors from all over the archipelago to abroad. Implementation of tourism development is done by building lodging places such as villas, bungalows, inns or hotels. The competition of hotels in Jogjakarta is shown by the quality of service offered from every hotel management. Starting from the hotel facilities, the state of the room, the price of the room rental, and how the hotel serves customers. Hotel Arjuna was chosen by the designer using a post-modern style. The design theme applied to the interior of this Hotel is the character "Arjuna". Based on the Mahabharata story, the author wants to give a striking impression in accordance with the name of the hotel. The concept of the idea of Arjuna figure is applied to this part of the hotel to be in harmony with the function of the hotel building as a place to stay and work for its users. It is expected that this design can improve the facilities of good space, lobby, restaurant, bar, lounge, meeting room, business center, and bed room at Hotel building. The application of theme and style is expected to provide a new atmosphere and provide comfort for visitors and employees so as to optimize all aspects in it.*

*Keyword: Interior Design Hotel Arjuna Yogyakarta, Arjuna, Post-modern*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. METODE DESAIN .....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Pengumpulan Data .....	4
3. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain.....	6
4. Metode Evaluasi Pemilihan Desain .....	7
<b>BAB II PRA DESAIN</b> .....	9
A. TINJAUAN PUSTAKA .....	9
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek .....	9
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	25
B. PROGRAM DESAIN .....	34
1. Tujuan Desain .....	34
2. Sasaran Desain .....	34
3. Tinjauan Desain .....	35
a. Data Non Fisik.....	35
b. Data Fisik .....	40
<b>BAB III PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	43
A. PERNYATAAN MASALAH.....	50
B. IDE DESAIN .....	51
a. Gaya Perancangan Hotel Arjuna Yogyakarta .....	51
b. Tema Arjuna.....	53

c. Warna Perancangan .....	55
d. Material Perancangan .....	57
e. Konsep Perancangan .....	59
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....</b>	<b>63</b>
<b>A. ALTERNATIF DESAIN .....</b>	<b>63</b>
1. Alternatif Estetika Ruang.....	63
a. Penerapan Gaya dan Tema .....	63
b. Suasana Ruang .....	64
c. Elemen Dekoratif .....	65
d. Komposisi Warna .....	66
e. Komposisi Bentuk .....	68
f. Komposisi Material .....	69
2. Alternatif Penataan Ruang .....	71
a. Alternatif zoning.....	71
b. Alternatif Organisasi Ruang .....	73
c. Alternatif Pola Sirkulasi .....	76
d. Alternatif Layout .....	78
3. Elemen Pembentuk Ruang.....	80
a. Alternatif Lantai .....	80
b. Alternatif Dinding .....	82
c. Alternatif Plafon .....	84
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	86
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	94
<b>B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN .....</b>	<b>96</b>
<b>C. HASIL DESAIN .....</b>	<b>104</b>
1. Hasil Persepektif .....	104
2. Layout .....	110
3. Detail-detail Khusus.....	111
4. Rencana Anggaran Biaya.....	112
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>114</b>



A. KESIMPULAN.....	114
B. SARAN.....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>116</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>118</b>
<b>DAFTAR FOTO</b>	
Foto 2.1 Fasad Hotel Arjuna Yogyakarta.....	36
Foto 2.2 Lobby Hotel Arjuna Yogyakarta.....	42
Foto 2.3 restaurant, bar, dan kolam renang .....	43
Foto 2.4 Foto lorong.....	44
Foto 2.5 Area meeting room.....	44
Foto 2.6 Kamar tidur .....	44
<b>DAFTAR TABEL</b>	
Tabel 2.1 Daftar data pengguna Hotel Arjuna Yogyakarta.....	37
Tabel 2.2 Daftar data kebutuhan Hotel Arjuna Yogyakarta.....	49
Tabel 3.1 Daftar konsep perancangan .....	59
Tabel 4.1 Rencana anggaran biaya lobby hotel.....	112
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
Gambar 1.1 Metedologi desain.....	3
Gambar 2.1 Klarifikasi literature fasilitas standard room .....	18
Gambar 2.2 Klarifikasi literature fasilitas superior room.....	19
Gambar 2.3 Klarifikasi literature fasilitas deluxe room .....	19

Gambar 2.4 Klarifikasi literature fasilitas Studio.....	20
Gambar 2.5 Klarifikasi literature fasilitas Suite room .....	21
Gambar 2.6 Klarifikasi literature fasilitas Pridential room .....	21
Gambar 2.7 Klarifikasi Jumlah ranjang Single room.....	22
Gambar 2.8 Klarifikasi Jumlah ranjang Twin room.....	23
Gambar 2.9 Klarifikasi Jumlah ranjang Double room .....	23
Gambar 2.10 Klarifikasi Jumlah ranjang Triple room .....	24
Gambar 2.11 Daftar standar tinggi meja konter .....	25
Gambar 2.12 Daftar standar meja tulis.....	25
Gambar 2.13 Daftar standar sofa duduk 2 orang pria .....	26
Gambar 2.14 Daftar standar sofa duduk 3 orang pria .....	26
Gambar 2.15 Daftar standar sofa duduk 2 orang wanita .....	26
Gambar 2.16 Daftar standar sofa duduk 3 orang wanita.....	27
Gambar 2.17 Daftar standar ukuran sofa .....	27
Gambar 2.18 Daftar standar sirkulasi meja resepsionis .....	27
Gambar 2.19 Daftar standar ruang duduk resepsionis .....	28
Gambar 2.20 Daftar standar diameter meja sirkulasi untuk 4 orang.....	28
Gambar 2.21 Daftar standar diameter sirkulasi meja lebih dari 4 orang.....	29
Gambar 2.22 Daftar standar jarak meja pojok restaurant.....	29
Gambar 2.23 Daftar standar tinggi kursi duduk restaurant .....	30
Gambar 2.24 Daftar standar jarak belakang kursi restaurant .....	30
Gambar 2.25 Daftar standar jarak pandang area kursi restaurant .....	31
Gambar 2.26 Daftar standar jarak belakang kursi restaurant 2 orang.....	31

Gambar 2.27 Daftar standar servis dan sirkulasi bagi karyawan restaurant .....	32
Gambar 2.29 Daftar standar area kursi meja bar.....	33
Gambar 2.30 Daftar standar jarak antar kursi restaurant.....	30
Gambar 2.31 Site plan Hotel Arjuna Yogyakarta .....	35
Gambar 2.21 Logo Hotel Arjuna Yogyakarta .....	35
Gambar 2.33 Layout lantai 1 Hotel Arjuna Jogjakarta .....	40
Gambar 2.34 Layout lantai 2 Hotel Arjuna Yogyakarta .....	40
Gambar 2.35 Layout lantai 3 Hotel Arjuna Yogyakarta .....	41
Gambar 2.36 Layout lantai 4 Hotel Arjuna Yogyakarta .....	41
Gambar 2.37 Tampak atas lantai 1 .....	45
Gambar 2.38 Tampak atas lantai 2.....	45
Gambar 2.39 Tampak atas lantai 3 dan 4 .....	45
Gambar 2.40 Aksonometri lantai 1 .....	46
Gambar 2.41 Aksonometri lantai 2 .....	46
Gambar 2.42 Aksonometri lantai 3 dan 4.....	47
Gambar 2.43 Tampak atas lantai 1, 2, 3 dan 4 .....	47
Gambar 3.1.Refreshni gaya post-modern.....	52
Gambar 3.2 Ilustrasi gambar tokoh Pewayangan Arjuna.....	53
Gambar 3.3 Ilustrasi gambar panah Arjuna.....	54
Gambar 3.4 .Warna perancangan .....	55
Gambar 3.5 Materal bangunan .....	57
Gambar 3.6 .Material Furniture.....	58
Gambar 4.1.Penerapan gaya dan tema .....	63

Gambar 4.2 Suasana ruang alternatif 1 dan alternatif 2 .....	64
Gambar 4.3 Elemen dekoratif .....	66
Gambar 4.4 Komposisi warna.....	66
Gambar 4.5 Komposisi bentuk .....	68
Gambar 4.6 Material bangunan .....	69
Gambar 4.7 Material Furniture.....	70
Gambar 4.8 Zoning alternatif 1 lantai 1 .....	71
Gambar 4.9 Zoning alternatif 1 lantai 2 .....	72
Gambar 4.10 Diagram bubble lantai 1 .....	73
Gambar 4.11 Diagram 1 bubble lantai 2 .....	74
Gambar 4.12 Diagram matrik.....	75
Gambar 4.13 Sirkulasi alternatif 1 lantai 1 dan 2 .....	76
Gambar 4.14 Sirkulasi alternatif 2 lantai 1 dan 2 .....	77
Gambar 4.15 Rencana layout alternatif 1 lantai 1 dan 2 .....	78
Gambar 4.16 Rencana layout alternatif 2 lantai 1 dan 2 .....	79
Gambar 4.17 Elemen pembentuk ruang pada lantai, lantai 1 .....	80
Gambar 4.18 Elemen pembentuk ruang pada lantai, lantai 2.....	81
Gambar 4.19 Elemen pembentuk ruang pada dinding, lantai 1 .....	82
Gambar 4.20 Elemen pembentuk ruang pada dinding, lantai 2 .....	83
Gambar 4.21 Elemen pembentuk ruang pada plafon, lantai 1 .....	84
Gambar 4.22 Elemen pembentuk ruang pada plafon, lantai 2 .....	85
Gambar 4.23 Aternatif pengisi ruang pada lobby area.....	86
Gambar 4.24 Aternatif pengisi ruang pada restaurant.....	87

Gambar 4.25 Aternatif pengisi ruang pada bar area.....	88
Gambar 4.26 Aternatif pengisi ruang pada lounge area .....	89
Gambar 4.27 Aternatif pengisi ruang pada bussines center .....	90
Gambar 4.28 Aternatif pengisi ruang pada meeting room .....	91
Gambar 4.29 Aternatif pengisi ruang pada koridor.....	92
Gambar 4.30 Aternatif pengisi ruang pada bed room .....	93
Gambar 4.31 Aternatif tata kondisi ruang lantai 1 .....	94
Gambar 4.32 Aternatif tata kondisi ruang lantai 2 .....	95
Gambar 4.33 Evaluasi pemilihan desain pada suasana ruang .....	96
Gambar 4.34 Evaluasi pemilihan desain pada zoning.....	97
Gambar 4.35 Evaluasi pemilihan desain pada sirkulasi .....	98
Gambar 4.36 Evaluasi pemilihan desain pada layout lantai 1 dan 2.....	99
Gambar 4.37 Evaluasi pemilihan furniture - meja resepsionis .....	100
Gambar 4.38 Evaluasi pemilihan furniture - meja lobby tamu .....	101
Gambar 4.39 Evaluasi pemilihan furniture - meja kasir restaurant.....	102
Gambar 4.40 Evaluasi pemilihan furniture – meja bar .....	103
Gambar 4.41 Render persepektif fasad depan.....	104
Gambar 4.42 Render persepektif lobby hotel Arjuna.....	104
Gambar 4.43 Render persepektif Lorong lantai 1 .....	105
Gambar 4.44 Render persepektif Restaurant.....	105
Gambar 4.45 Render persepektif Restaurant.....	106
Gambar 4.46 Render persepektif Bar .....	106

Gambar 4.47 Render persepektif area lift .....	107
Gambar 4.48 Render persepektif lounge lantai 2 .....	107
Gambar 4.49 Render persepektif bisnis center.....	108
Gambar 4.50 Render persepektif meeting room .....	108
Gambar 4.51 Render persepektif bed room.....	109
Gambar 4.52 Render persepektif bed room.....	109
Gambar 4.53 Layout lantai 1 .....	110
Gambar 4.54 Layout lantai 2 .....	110
Gambar 4.55 Detail Furniture .....	111



# **BAB I**

## **PERANCANGAN DESAIN INTERIOR HOTEL ARJUNA YOGYAKARTA DENGAN GAYA JAWA MODERN**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Yogyakarta selain dikenal sebagai kota pelajar, kota budaya, dikenal juga sebagai kota pariwisata. Banyak potensi yang dimiliki kota ini antara lain: wisata belanja yang terkenal yaitu di pasar Beringharjo dan pusat perbelanjaan di kawasan Malioboro, wisata kuliner yang sangat terkenal dengan makanan gudegnya, bakpia patuk dan masih banyak yang lainnya. Perkembangan pariwisata di kota ini semakin berkembang dan cukup menggembirakan karena tidak hanya wisata khas kota Yogyakarta tetapi juga menyajikan wisata alam di berbagai wilayah Yogyakarta. Predikat Yogyakarta sebagai kota pariwisata menjadi magnet yang sangat besar untuk menarik pengunjung dari seluruh nusantara hingga mancanegara. Pelaksanaan pembangunan pariwisata dilakukan dengan membangun tempat-tempat penginapan seperti villa, bungalow, losmen ataupun hotel.

Dewasa ini pembangunan hotel-hotel berkembang dengan sangat pesat. Fungsi hotel bukan saja sebagai tempat menginap untuk tujuan wisata namun juga tujuan lain seperti menjalankan kegiatan bisnis, mengadakan seminar atau sekedar mendapatkan ketenangan. Persaingan hotel-hotel di Jogjakarta ditunjukkan dengan adanya mutu pelayanan yang ditawarkan dari setiap manajemen hotel. Mulai dari fasilitas hotel, keadaan kamar, harga sewa kamar, dan bagaimana pihak hotel melayani konsumen. Kawasan yang terletak di pusat kota Yogyakarta biasa menjadi alternatif sebagai tempat menginap. Di kawasan Tugu dan Malioboro ini menjadi salah satu destinasi favorit, karena letaknya yang sangat strategis.

Hotel Arjuna Yogyakarta merupakan hotel bintang 3 yang terletak di kawasan Malioboro di Jl. Mangkubumi 44 Yogyakarta. Hotel arjuna dirancang sempurna dengan

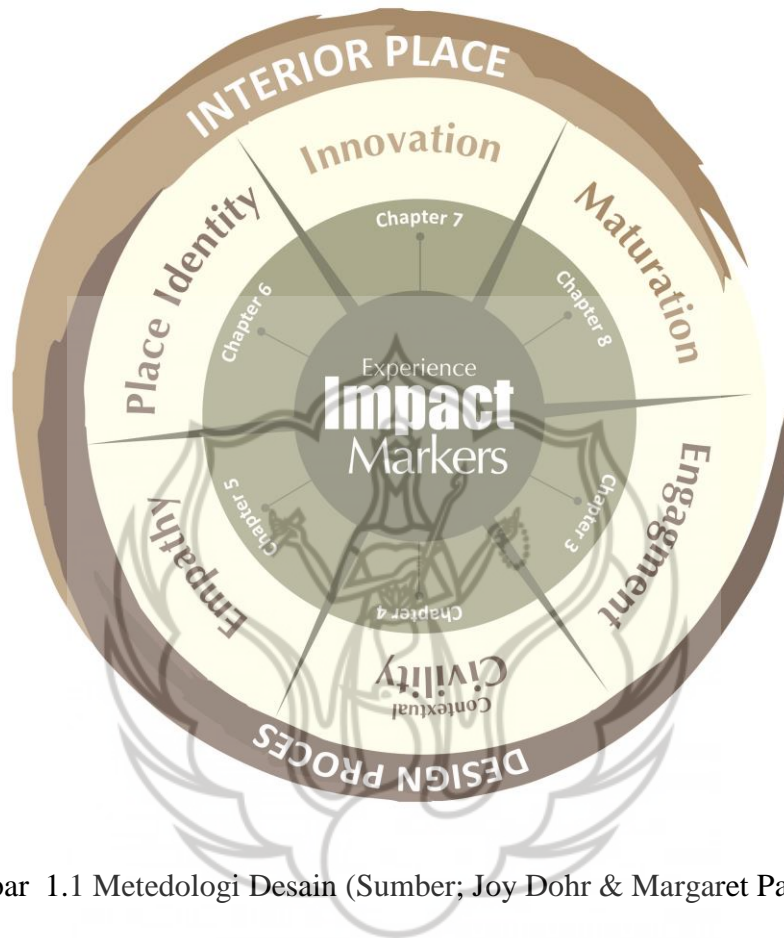
kombinasi nuansa modern dan ornament Jawa klasik. Hotel ini memiliki lokasi strategis, hanya 300 meter dari jalan Malioboro, 100 meter dari Tugu dan 200 meter dari Stasiun Tugu, dan Hotel berjarak 25 menit dari Bandara Internasional Adisucipto. Hotel ini sejatinya bernama Hotel Arjuna Plaza yang pertama kali diresmikan pada tahun 1974 tetapi baru saja mengalami renovasi pada tahun 2012 dan dirubah namanya menjadi Hotel Arjuna Yogyakarta dan mendapatkan predikat hotel ber-Bintang 3. Pemilik hotel ini bernama Bapak Yusuf Valent yang berasalkan dari kota Jakarta dan Bapak Andi Mattalatta dari kota Makassar yang sudah menetap lama di Jogjakarta, tetapi hampir sebagian dari saham hotel Arjuna Yogyakarta dimiliki oleh Bapak Andi Mattalatta. Hotel yang mengalami renovasi pada tahun 2012 ini memiliki luas tanah 3000m<sup>2</sup> dan luas per tiap lantai bangunan 655m<sup>2</sup>. pada bangunan hotel menghadap kearah barat, dibagian utara terdapat hotel Harper dan selatan gedung merupakan kantor Kedaulatan Rakyat.





## B. METODE DESAIN

### 1. PROSES DESAIN



Gambar 1.1 Metodologi Desain (Sumber; Joy Dohr & Margaret Partillo)

1. Engagement: Dimana konsumen memiliki rasa ketertarikan terhadap design yang dibuat. Bagaimana cara membuat konsumen memiliki rasa "feeling engaged: terhadap design yang ada.
2. Civility: Design yang dibuat tidak bertentangan dengan norma-norma yang ada dalam kehidupan. Design yang dibuat harus masuk kedalam kategori sopan tidak "nyeleneh"

3. Empathy: Konsumen harus bisa memiliki rasa empati terhadap design yang dibuat, dimana setelah memiliki rasa ketertarikan dan "feeling engaged" terhadap design yang ada, para konsumen pun harus bisa memiliki rasa empati yang dimaksud adalah design yang dibuat bisa mempengaruhi kondisi perasaan dan kejiwaan konsumen dengan sangat dalam. Maka para konsumen bisa memiliki rasa kenyamanan tersendiri terhadap design yang dibuat,
4. Place Identity: Design yang dibuat harus bisa menjelaskan identitas design itu sendiri. Mengenai letak geografisnya, landscape arsitekturnya. Ini menyangkut arti dan makna dari tempat tersebut terhadap para penggunanya.
5. Innovation: Para designer dituntut untuk bisa berinovasi terus menerus dan mengembangkan ide-ide segar yang mereka punya sehingga bisa menciptakan design yang inovatif dan bisa menarik konsumen lebih banyak lagi dengan design yang bagus dan bisa memvisualisasikan keinginan para klien
6. Maturation: Kondisi dimana designer sudah difase yang matang dalam artian dengan segala pengalaman yang dimiliki oleh designer, pengalaman dengan seluruh klien, bagaimana design yang dibuat memiliki kontribusi terhadap lingkungan sekitar

## **2. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah**

Pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari dua kategori yakni data primer dan data sekunder. Dalam pencarian data dari informasi primer dan sekunder, digunakan metode yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **2.1 Data Primer**

Data primer yaitu data yang diperoleh dari proses pengambilan data langsung pada lokasi. Pengumpulan data primer yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden. Jawaban responden atas semua pertanyaan dalam kuesioner kemudian dicatat/direkam

b. Observasi

Pengamatan melibatkan semua indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, pembau, perasa). Pencatatan hasil dapat dilakukan dengan bantuan alat rekam elektronik.

c. Wawancara

Pengambilan data melalui wawancara /secara lisan langsung dengan sumberdatanya, baik melalui tatap muka atau lewat telephone, teleconference. Jawaban responden direkam dan dirangkum sendiri oleh peneliti.

d. Dokumen

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

## 2.2 Data Sekunder

Data Sekunder data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder ini disebut juga dengan Data Tangan Kedua. Data Sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia. Data primer dan data sekunder, dapat pula digolongkan menurut jenisnya sebagai data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berupa kategori-kategori. Pengumpulan data sekunder yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### a. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literature yang memberikan keterangan atas data-data yang dibutuhkan. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standard ergonomi, Hotel, baik dari buku maupun internet. Data ini meliputi:

- 1) Data yang berkaitan dengan Hotel disesuaikan dengan *Local Culture*.
- 2) Yang kemudian dijadikan konsep dalam perancangan.
- 3) Penjelasan-penjelasan Hotel dalam perancangan.

#### b. Studi Banding

Studi banding memuat konsep sebagai kegiatan untuk meninjau dan melakukan evaluasi pada sebuah objek atau tempat lain. Terutama mengenai aspek-aspek kelebihan yang memiliki orientasi untuk pengembangan dan development. Secara definitif studi banding memiliki definisi sebagai riset pada bagian dari sebuah struktur secara sistmatis.

### 3. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Pencarian ide dan pengembangan desain yakni saya mengambil teknik *Brainstorming*. Dalam pencarian ide dan pengembangan desain, metode *Brainstorming* yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

**3.1 *Brainstorming*** adalah sebagai teknik untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin dalam kelompok. *Brainstorming* memiliki jenis-jenis pemecahan masalah didalamnya, meliputi:

- a) ***Verbal brainstorming*** : Saling bertukar pikiran dalam suatu grup yang dilakukan secara *verbal* dengan tatap muka dan pertemuan langsung.
- b) ***Nominal brainstorming*** : Mengeluarkan ide secara terpisah, tidak saling berinteraksi dengan menuliskan idenya di kertas atau komputer.
- c) ***Electronic brainstorming*** : Saling bertukar pikiran dalam suatu grup secara elektronik dengan menggunakan *tools* seperti *Group Support System*.

#### 4. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yakni saya mengambil teknik *Cognitive Walkthrough*. Dalam metode evaluasi pemilihan desain, metode *Cognitive Walkthrough* yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### 4.1. *Cognitive Walkthrough*

Suatu usaha yang dilakukan untuk mengenalkan teori psikologi ke dalam bentuk informal dan subjektif. Dengan kata lain, usaha ini bertujuan untuk mengevaluasi perencanaan dengan melihat seberapa besar dukungan yang diberikan ke pengguna guna mempelajari berbagai tugas yang diberikan. Pendekatan ini dikemukakan oleh Polson, dkk. *Walkthrough* dilaksanakan oleh perancang atau seorang ahli psikologi kognitif. Ahli bekerja melalui perancangan tugas tertentu, tahap demi tahap, mengidentifikasi masalah yang berpotensi pada kriteria psikologi dan kemudian dibandingkan dengan proses dimana perancangan *software* akan bekerja dengan *coding* pada kondisi yang berbeda, guna mengevaluasi untuk kerja setiap *software*

*Cognitive Walkthrough* harus menunjukkan jika dan bagaimana *interface* merujuk *user* untuk membangkitkan tujuan yang benar dari pelaksanaan tugas yang diinginkan, dan memilih aksi yang diperlukan untuk memenuhi setiap tujuan. Untuk melakukan *cognitive walkthrough* harus mempunyai informasi yang dibutuhkan.

- Deskripsi dari *interface* yang dibutuhkan itu.
- Deskripsi tugas, termasuk usaha yang benar untuk melakukannya dan struktur tujuan untuk mendukungnya.

Dengan informasi ini maka evaluator dapat melakukan langkah *walkthrough*

- Pilih tugas
- Deskripsi tujuan awal dari *user*
- Lakukan kegiatan /aksi yang tepat
- Analisis proses keputusan untuk setiap kegiatan.

*Cognitive walkthrough* berbasis formulir yang disediakan untuk merujuk evaluator melalui sekumpulan pertanyaan yang berhubungan dengan tugas dan tujuan user. *Cognitive walkthrough* merupakan metode analisis yang dapat digunakan untuk fase perancangan awal maupun untuk mengevaluasi system, berisi informasi yang berhubungan dengan kemampuan belajar (*learnability*) dari *interface*. Jika digunakan diawal perancangan maka akan dapat mengidentifikasi masalah perancangan sebelum tahap *prototype* dan langsung difokuskan pada evaluasi selanjutnya. Meskipun dirancang untuk digunakan oleh perancang sendiri tetapi juga memerlukan pengetahuan teori psikologi secara terminologi agar efektif.

