

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR HOTEL
THE WUJIL UNGARAN DENGAN
PENDEKATAN *ECO DESIGN***



PERANCANGAN

**Robby Anddy Efendy
NIM 1011727023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR HOTEL
THE WUJIL UNGARAN DENGAN
PENDEKATAN *ECO DESIGN*

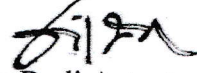


Robby Anddy Efendy
NIM 1011727023

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Interior
2017

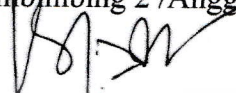
**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR HOTEL THE WUJIL UNGARAN
DENGAN PENDEKATAN ECO DESIGN.** Diajukan oleh Robby Anddy
Efendy, NIM 101 1727 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim
Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2017

Pembimbing I /Anggota



Setya Budi Astanta, M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001

Pembimbing 2 /Anggota



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Cognate / Anggota



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulyta Kodrat P., M.T.
NIP. 19770315 200212 1 005

Ketua Jurusan Desain




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

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002





PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Segala pujian tanpa batas hanya untuk Allah azza wa jalla Yang Maha Kuasa, atas segala karunia rahmat-Nya serta atas nikmat sehat, kesempatan dan iman.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah untuk baginda Rasulullah Muhammad Shalallahu'alaihi wa salam, serta teruntuk keluarga beliau.

Karya Desain ini kupersembahkan kepada keluargaku, Ibuk dan Pak'e, Adikku tercinta dan Istriku yang sangat kucintai.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim, dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah, puji syukur kehadiran *Allah azza wa Jalla* atas segala nikmat yang tercurahkan, yang selalu menyertai setiap langkah penulis hingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik. Pada kesempatan kali ini dengan sepenuh cinta, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
2. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Desain.
3. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku ketua Program Studi S-1 Desain Interior.
4. Bapak Ismail Setiawan M.Sn selaku dosen wali
5. Bapak Styu Budi Astanto SS.n., M.Sn selaku pembimbing pertama, yang telah memberikan bimbingan, saran, kritik, serta waktu yang telah diberikan hingga tuntasnya penulisan TA ini.
6. Mbak Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II, atas segala saran, kritik, bimbingan, dan waktu yang telah diberikan.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Prodi Desain Interior atas segala bantuannya.
8. Istriku yang sangat kusayangi yang tak hentinya membantu dan mendukung dalam penyelesaian tugas akhir ini.
9. Keluargaku di Jepara dan di Grobogan, ayahku tercinta Bapak Sapuan, Bapak Slamet, Ibuku yang paling kucinta Ibu Sayem, Ibu Murni, mas dan

adik-adikku serta seluruh keluarga besarku. Terima kasih atas segala doa dan dukungannya sepanjang hidupku.

10. Sahabat-sahabat yang telah membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhirku; Ijad yang selalu siap membantu kapan saja, Doni Fin sang desainer poster andalan, Endra Taman Kecil yang membantu tanpa lelah dan Andi sang animator hebat, tanpamu ku taka da film.

11. Mas Bangun yang rela pen tab dipinjamkan.

12. Mas Dudung sang guru 3d visual.

13. Saudara-saudaraku Keluarga Mahasiswa Islam, kalian adalah keluarga walau tidak secepat, saudara walau kita tidak sedarah, yang senantiasa mendo'a, mengajak, dan mengingatkan akan kebaikan, Allahu Akbar.

14. Teman-teman angkatan 2010 Jurusan Desain Interior "SANGKAR LABIRIN"

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya tulis ini hanyalah pameran kebodohan, beberan celah keterbatasan yang jauh dari sempurna, baik dari segi penyusunan, bahasan, ataupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik ataupun saran bagi penulis.

Yogyakarta, 13 Juli 2017

Robby Anddy Effendy

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| BAB 1 | |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Metode Desain | 2 |
| BAB II | |
| A. 1 Tinjauan Pustaka Objek | 6 |
| 1. Pengertian Hotel | 6 |
| 2. Pengertian Hotel Menurut Ahli | 7 |
| 3. Produk Hotel | 8 |
| 4. Pendapatan Hotel | 9 |
| 5. Klasifikasi Hotel | 9 |

| | |
|--|----|
| 6. Restoran | 13 |
| 7. Lobby | 14 |
| A. 2 Tinjauan Pustaka Teori | 16 |
| 1. Pengertian <i>Eco-design</i> | 16 |
| 2. Prinsip-prinsip <i>Sustainable Design</i> | 17 |
| 3. Makna <i>Wujil</i> | 19 |
| 4. Batik Semarang..... | 20 |
| 5. Definisi Taman Vertikal..... | 24 |
| 6. Definisi <i>Green Wall</i> | 24 |
| 7. Pembuatan Taman Vertikal..... | 27 |
| 8. Struktur Taman Vertikal..... | 29 |
| 9. Sistem Pengairan Taman Vertikal..... | 30 |
| 10. Fotovoltaik..... | 32 |
| 11. Bangunan Dengan Fotovoltaik Terintegrasi..... | 36 |
| B. PROGRAMING | 40 |
| 1. Tujuan Desain | 40 |
| 2. Sasaran Desain | 40 |
| 3. Data | 40 |
| a. Diskripsi umum proyek | 40 |
| b. Data Non Fisik | 41 |

| | |
|---------------------------|----|
| c. Data Fisik | 42 |
| d. Data literatur | 45 |
| e. Daftar Kebutuhan | 75 |

BAB III

| | |
|---------------------------|----|
| PERMASALAHAN DESAIN | 82 |
|---------------------------|----|

| | |
|-----------------------------|----|
| A. Pernyataan Masalah | 82 |
|-----------------------------|----|

| | |
|-------------------------------------|----|
| 1. Berdasarkan Karakter Ruang | 82 |
|-------------------------------------|----|

| | |
|---|----|
| 2. Berdasarkan Aktvitas Pengguna dan Penataan Ruang | 82 |
|---|----|

| | |
|-------------------------|----|
| B. Ide dan Solusi | 82 |
|-------------------------|----|

| | |
|------------------------------------|----|
| 1. Gaya dan Tema perancangan | 82 |
|------------------------------------|----|

| | |
|---------------|----|
| a. Gaya | 82 |
|---------------|----|

| | |
|---------------|----|
| b. Tema | 87 |
|---------------|----|

| | |
|-----------------------------|----|
| 2. Konsep Perancangan | 90 |
|-----------------------------|----|

BAB IV

| | |
|---------------------------|-----|
| PENGEMBANGAN DESAIN | 102 |
|---------------------------|-----|

| | |
|--|-----|
| A. Alternatif Desain (<i>schematic design</i>) | 102 |
|--|-----|

| | |
|------------------------------------|-----|
| 1. Alternatif Estetika Ruang | 102 |
|------------------------------------|-----|

| | |
|------------------------------------|-----|
| 2. Alternatif Penataan Ruang | 111 |
|------------------------------------|-----|

| | |
|--|-----|
| 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang | 116 |
|--|-----|

| | |
|-----------------------------------|-----|
| 4. Alternatif Pengisi Ruang | 118 |
|-----------------------------------|-----|

| | |
|--|-----|
| 5. Alternatif Tata Kondisi Ruang | 123 |
|--|-----|

| | |
|------------------------------------|-----|
| B. Evaluasi Pemilihan Desain | 124 |
| C. Hasil Desain | 129 |
| BAB V | |
| PENUTUP | 136 |
| A. Kesimpulan | 136 |
| B. Saran | 138 |
| DAFTAR PUSTAKA | 139 |
| LAMPIRAN | 143 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| 1.1 Skema Metode Desain Rosemary Kilmer..... | 3 |
| 2.1 <i>The Eco Design Strategy Wheel</i> | 19 |
| 2.2 Motif batik yang ditemukan oleh Pepin Van Roojen | 21 |
| 2.3 Motif batik Tugu Muda | 22 |
| 2.4 Motif batik Lawang Sewu | 22 |
| 2.5 Motif batik Wewe Gombel | 23 |
| 2.6 Motif batik Asem arang | 23 |
| 2.7 Motif batik Urang Jinejer Tahu | 23 |
| 2.8 <i>Vertical Garden Indoor</i> | 24 |
| 2.9 Aplikasi <i>Green Wall</i> | 25 |
| 2.10 Media Tanam <i>Green Wall</i> | 25 |
| 2.11 Sistem <i>Green Wall</i> | 26 |
| 2.12 Sistem <i>Green Wall 2</i> | 26 |
| 2.13 Pembuatan <i>Green Wall</i> | 27 |
| 2.14 Sistem <i>Green Wall</i> | 28 |
| 2.15 Kantong <i>Vertical garden</i> | 29 |
| 2.16 Struktur <i>Vertical garden</i> | 29 |
| 2.17 Skema irigasi <i>vertical garden</i> | 30 |
| 2.18 Pipa PE | 31 |
| 2.19 Sketsa instalasi pipa pengairan | 32 |
| 2.20 Cara kerja sel fotovoltaik | 34 |
| 2.21 Sel <i>Monocrystalline silicon</i> | 35 |
| 2.22 Sel <i>Polycrystalline silicon</i> | 35 |
| 2.23 Sel <i>Thin Film</i> | 36 |

| | | |
|------|---|----|
| 2.24 | Ilustrasi <i>Stand alone</i> dan <i>Hybrid system</i> | 37 |
| 2.25 | Ilustrasi <i>Grid connected system</i> | 38 |
| 2.26 | Ilustrasi <i>Curtain wall</i> | 39 |
| 2.27 | Ide perancangan solar sel pada hotel <i>The Wujil Ungaran</i> | 39 |
| 2.28 | Diagram pengaliran listrik dari <i>grid connected system</i> | 40 |
| 2.29 | Logo Hotel <i>The Wujil</i> | 41 |
| 2.30 | Denah lokasi <i>The Wujil Ungaran</i> | 41 |
| 2.31 | Standarisasi Resepsionis 1..... | 66 |
| 2.32 | Standarisasi Resepsionis 2..... | 66 |
| 2.33 | Standarisasi Tempat Duduk Sofa..... | 68 |
| 2.34 | <i>Circular Receptionist's Workstation</i> | 68 |
| 2.35 | <i>Reception Room Seating</i> | 69 |
| 2.36 | <i>Diameter Circular Table for Four / Optimum Seating</i> | 69 |
| 2.37 | <i>Diameter Circular Table for Four / Minimum Scheme</i> | 70 |
| 2.38 | <i>Service Aisle / Clearance Between Table Corners</i> | 70 |
| 2.39 | <i>Minimum Chair Clearance / No Circulation</i> | 71 |
| 2.40 | <i>Minimum Clearance Behind Chair in Place</i> | 71 |
| 2.41 | <i>Minimum Dinning Area Width</i> | 72 |
| 2.42 | <i>Minimum Clearance for Two Behind Extended Chair</i> | 72 |
| 2.43 | <i>Tables / Clearance for Waiter Service and Circulation</i> | 73 |
| 2.44 | <i>Service Aisle / Clearance Between Chair</i> | 73 |
| 2.45 | <i>Bar and Back-Bar</i> | 74 |
| 2.46 | <i>Bar / Section</i> | 74 |
| 2.47 | <i>Bar / Clearance Public Side</i> | 75 |
| 2.48 | <i>Cabinet Reach Comparations</i> | 75 |

| | |
|---|-----|
| 3.1 Interior Resort in House / ALPES Green Design & Build..... | 86 |
| 3.2 VTN architects' 'bamboo house'..... | 86 |
| 3.3 Interior Chesapeake Bay Green House..... | 87 |
| 3.4 Interior Lobby Parkroyal on Pickering..... | 88 |
| 3.5 Interior Living room Green Vilage Bali..... | 89 |
| 3.6 Aquarium Bedroom, Mesmerizing Bambu Inda Resort, Bali | 89 |
| 3.7 Motif Batik Urang jinejer Tahu dan sketsa pecahan motif | 93 |
| 3.8 Motif Batik Asem Tanggung..... | 94 |
| 3.9 Interior Lobby Parkroyal on Pickering-Singapore..... | 94 |
| 3.10 Moodboard perancangan Lobby | 95 |
| 3.11 Moodboard perancangan Meeting Room | 97 |
| 3.12 Moodboard perancangan Restoran | 101 |
| 4.1 Rancangan suasana interior Lobby alternatif I | 103 |
| 4.2 Rancangan suasana interior Lobby alternatif 2 | 103 |
| 4.3 Rancangan suasana interior Meeting Room alternatif 1 | 104 |
| 4.4 Rancangan suasana interior Meeting Room alternatif 2 | 104 |
| 4.5 Rancangan suasana interior Restoran alternatif 1 | 105 |
| 4.6 Rancangan suasana interior Restoran alternatif 2 | 105 |
| 4.7 Transformasi Bentuk batik | 106 |
| 4.8 Komposisi warna | 107 |
| 4.9 Komposisi Material | 108 |
| 4.10 Buble Diagram | 109 |
| 4.11 Diagram Matrix | 110 |
| 4.12 Zoning dan Sirkulasi Lobby alternatif 1 | 112 |
| 4.13 Zoning dan Sirkulasi Lobby alternatif 2 | 112 |

| | |
|---|-----|
| 4.14 Zoning dan Sirkulasi Meeting Room alternatif 1 | 113 |
| 4.15 Zoning dan Sirkulasi Meeting Room alternatif 2 | 113 |
| 4.16 Zoning dan Sirkulasi Restoran alternatif 1 | 114 |
| 4.17 Zoning dan Sirkulasi Restoran alternatif 2 | 114 |
| 4.18 Layout alternatif 1 | 115 |
| 4.19 Layout alternatif 2 | 115 |
| 4.20 Elemen Pembentuk Ruang Lobby | 116 |
| 4.21 Elemen Pembentuk Ruang Meeting Room | 116 |
| 4.22 Elemen Pembentuk Ruang Restoran | 117 |
| 4.23 Pengisi Ruang Lobby Alternatif 1 | 119 |
| 4.24 Pengisi Ruang Lobby Alternatif 2 | 119 |
| 4.25 Pengisi Meeting Room Alternatif 1 | 120 |
| 4.26 Pengisi Meeting Room Alternatif 2 | 120 |
| 4.27 Pengisi Ruang Restoran Alternatif 1 | 121 |
| 4.28 Pengisi Ruang Restoran Alternatif 2 | 121 |
| 4.29 Pengisi Ruang Oleh-oleh Alternatif 1 | 122 |
| 4.30 Pengisi Ruang Oleh-oleh Alternatif 2 | 122 |
| 4.31 Tata Kondisional Ruang Alternatif 1 | 123 |
| 4.32 Tata Kondisional Ruang Alternatif 2 | 123 |
| 4.33 Perspektif 3D Lobby | 129 |
| 4.34 Perspektif 3D Meeting Room | 130 |
| 4.35 Perspektif 3D Restoran | 130 |
| 4.36 Perspektif 3D Oleh-oleh Corner | 130 |
| 4.37 Perspektif 3D Oleh-oleh Corner | 131 |
| 4.38 Perspektif 3D Standard Room | 132 |

| | | |
|------|--|-----|
| 4.39 | Perspektif 3D VIP Room | 132 |
| 4.40 | Layout Ruang | 133 |
| 4.41 | Desain Resepsionis | 133 |
| 4.42 | Desain Meja Bar | 134 |
| 4.43 | Desain Sofa Lounge | 134 |
| 4.44 | Desain Backdrop Resepsionis | 134 |
| 4.45 | Desain <i>Decorative Pattern</i> | 135 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| 2.1 Penggolongan Kelas Hotel..... | 46 |
| 2.2 WTO Minimum Hotels Standards..... | 53 |
| 2.3 Aktivitas dan Jenis Ruang Lobby, Lounge..... | 57 |
| 2.4 Aktivitas dan Jenis Ruang Pengelola <i>Function Area</i> | 58 |
| 2.5 Aktivitas dan Jenis Ruang Pengelola <i>Guestroom</i> | 58 |
| 2.6 Jenis Sumber dan Kontrol <i>Noise</i> | 64 |
| 2.7 Metode dan Karakteristik Material untuk Kontrol Akustik..... | 65 |
| 2.8 Daftar Kebutuhan..... | 81 |
| 3.1 Daftar Kebutuhan Ruang Resepsionis..... | 62 |
| 3.2 Daftar Kebutuhan Ruang Tunggu (Lounge)..... | 63 |
| 3.3 Daftar Kebutuhan Ruang Oleh-oleh Corner..... | 64 |
| 3.4 Daftar Kebutuhan Meeting Room..... | 68 |
| 3.5 Daftar Kebutuhan Ruang Makan | 70 |
| 3.6 Daftar Kebutuhan Ruang Kasir..... | 71 |
| 3.7 Daftar Kebutuhan Ruang Makan VIP..... | 72 |
| 4.1 Evaluasi Pemilihan Desain | 129 |

ABSTRAK

Hotel The Wujil Ungaran merupakan jenis hotel budget dengan dilengkapi resaurant dan convention yang berada di kawasan kota atas Semarang yaitu jalan Semarang-Bawen dengan pemandangan alam ke arah gunung Ungaran. Sebagai hotel budget yang memiliki fasilitas lebih yang berlokasi di daerah pedesaan dan namanya sendiri yang mengusung nama makanan pokok local yaitu padi, maka penting untuk menunjukkan identitas lokal. Untuk memanfaatkan lokasinya yang berada di kota atas yang damai dan kaya akan material alami, maka diterapkan perancangan dengan pendekatan *eco design* ke dalam desain interior. Perancangan ini bertujuan untuk menuangkan keinginan klien dan solusi desain ke dalam desain interior *lobby*, restoran dan *meeting room*.

Kata kunci: perancangan interior, *eco design*, *budget* hotel



BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kota Semarang adalah ibukota Provinsi Jawa Tengah, sekaligus kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia sesudah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Sebagai salah satu Kota paling berkembang di Pulau Jawa, Kota Semarang mempunyai jumlah penduduk yang hampir mencapai 2 juta jiwa dan siang hari bisa mencapai 2,5 juta jiwa. Bahkan, Area Metropolitan Kedungsapur (Kendal, Demak, Ungaran Kabupaten Semarang, Kota Salatiga, dan Purwodadi Kabupaten Grobogan) dengan penduduk sekitar 6 juta jiwa, merupakan Wilayah Metropolis terpadat keempat, setelah Jabodetabek (Jakarta), Gerbang Kertosusilo (Surabaya), dan Bandung Raya.

Letak geografis Kota Semarang dibagi menjadi 2 yaitu daerah dataran rendah dan daerah dataran tinggi. Daerah dataran rendah di Kota Semarang sangat sempit, yakni sekitar 4 kilometer dari garis pantai. Dataran rendah ini dikenal dengan sebutan kota bawah. Kawasan kota bawah seringkali dilanda banjir, dan di sejumlah kawasan, banjir ini disebabkan luapan air laut (*rob*). Di sebelah selatan merupakan dataran tinggi, yang dikenal dengan sebutan kota atas, di antaranya meliputi Kecamatan Candi, Mijen, Gunung Pati, Tembalang dan Banyumanik.

Pusat pertumbuhan di Semarang sebagai pusat aktivitas dan aglomerasi penduduk muncul menjadi kota kecil baru, seperti di Semarang bagian atas tumbuhnya daerah Banyumanik sebagai pusat aktivitas dan aglomerasi penduduk Kota Semarang bagian atas menjadikan daerah ini cukup padat.

Hotel The Wujil Ungaran ini dibangun di daerah kota atas sehingga kedepannya nanti diharapkan mampu menunjang kemajuan Kota Semarang yang

lebih baik. Letak lokasi Hotel The Wujil Ungaran juga sangat strategis karena berada di Jalan Semarang-Bawen dengan pemandangan alam ke arah Gunung Ungaran.

Oleh karena itu, Perancangan interior Hotel The Wujil merupakan hal yang penting sehingga perlu untuk dipikirkan dan dikerjakan lebih detail agar bisa menjadi persinggahan favorit bagi mereka yang datang dari luar kota. Pengelola ingin menawarkan konsep perancangan dengan pendekatan prinsip - prinsip *eco design* dengan tema natural yang menonjolkan kearifan lokal. Kearifan lokal yang bisa diangkat adalah ragam hias dan material alami yang akan digunakan dalam perancangan interior Hotel The Wujil Ungaran. Natural dalam interior dapat diterjemahkan dengan memberikan suasana alami atau rasa dekat pada alam yang dapat disimbolkan dengan alam itu sendiri, seperti tumbuhan, air, dan batu-batuan alam (Solehuddin, 2009).

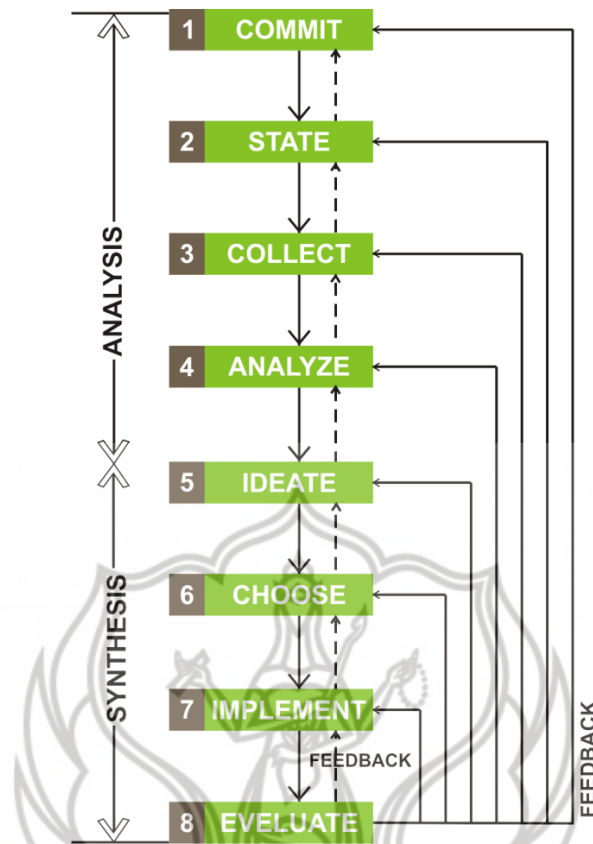
Mengingat keadaan kota Semarang yang memiliki suhu cukup panas maka perancangan ini diharapkan mampu memberikan kenyamanan dan kesejukan ruang meskipun berada di daerah yang panas dan kering.

Dalam tugas akhir karya ini ruangan yang akan didesain adalah lobby, restoran, dan *meeting room* dengan pertimbangan keluasan area yang dirancang dan ruangan tersebut merupakan ruangan yang paling banyak digunakan.

B. Metode Desain

Metode desain yang digunakan dalam merancang interior Hotel The Wujil Ungaran metode desain Rosemary Kilmer. Menurut (kilmer, 2014) metode

desain dapat dipecah menjadi delapan langkah, meliputi: *commit*, *state*, *collect*, *analyze*, *ideate*, *choose*, *implement*, *evaluate*.



Gambar 1.1
Skema Metode Desain Rosemary Kilmer
Sumber : (kilmer, 2014)

1. *Commit* (menerima masalah)

Proses dalam mendesain tak terlepas dari komitmen untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan deadline yang dapat dilakukan dengan membuat jadwal waktu. Pada langkah ini, proses yang dilakukan adalah Survey lokasi, Mencari desain Hotel pembanding, dan Membuat urutan kerja.

2. *State* (mendefinisikan masalah)

Mendefinisikan masalah apa saja yang ada dalam perancangan interior Hotel The Wujil Ungaran. Pada step ini, proses yang dilakukan adalah

Mengumpulkan semua data gambar kerja, Mengamati ruang di lapangan, dan menyimpulkan masalah.

3. *Collect*

Pada langkah ini secara umum mengacu pada “*Programming*” dan melibatkan pengumpulan data yang dikategorikan & ditampilkan secara tertulis. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui penelitian, wawancara dan survei. Pada langkah ini, proses yang dilakukan adalah mencari pembanding hotel yang bertema dan gaya yang sama dengan perancangan, Melakukan wawancara dan Mencari literatur yang berkaitan dengan objek.

4. *Analyze*

Melihat keseluruhan dari informasi yang telah digabungkan mengenai masalah dan mengaturnya dalam kategori yang berhubungan. Menyelidiki melalui data yang telah dikumpulkan dan mencatat hal yang utama tersebut untuk solusi akhir. Teknik dalam menganalisis dapat dilakukan dengan diagram matriks, diagram konseptual, dan lain-lain. Pada langkah ini, proses yang dilakukan adalah Membuat pemetaan data dan Membuat diagram konseptual.

5. *Ideate*

Membuat alternatif desain untuk mendapatkan solusi. Terdiri dari dua fase, yaitu fase penggambaran skematik dan penjelasan konsep. Teknik dalam menganalisis dapat dilakukan dengan Membuat skema desain, Menentukan kalimat permasalahan, Menyusun konsep, Membuat moodboard dan Membuat alternative zoning, layout, dan denah.

6. *Choose*

Memilih alternatif desain yang terbaik dengan kembali melihat bagaimana konsep dipilih sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan keinginan klien. Setelah terpilih satu, kemudian dibuat gambar kerja dan detail-detail. Pada langkah ini, proses yang dilakukan adalah Presentasi alternatif desain yang telah dibuat kepada klien, Meminta pendapat klien, Mengarahkan klien dan Membuat keputusan.

7. *Implement*

Pada langkah ini mengkomunikasikan ide melalui gambar akhir, rencana, rendering, dan bentuk lain, seperti: Membuat draft FFE (Furniture, Furnishing & Equipment), Membuat rencana mechanical electrical, Membuat RAB (Rencana Anggaran Biaya), Membuat gambar kerja ruang dengan Autocad, Membuat animasi ruang dan file presentasi ruang dengan Pano2VR.

8. *Evaluate*

Proses meninjau desain dan membuat penilaian kritis dari apa yang telah dicapai untuk melihat apakah itu memang memecahkan situasi permasalahan. Pada langkah ini, proses yang dilakukan adalah Melakukan presentasi di depan klien, Meminta pendapat klien, dan Membuat perubahan yang dibutuhkan sesuai yang dibutuhkan klien.