

# PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, COFFEE SHOP DAN BAR HOTEL QUALITY SOLO

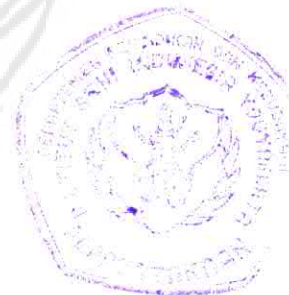
KARYA DESAIN



KOT. PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	6811/XIH/102
KLAS	728.5
TERIMA	23-9-01



Oleh:  
AGUS SOLEH  
9610821023



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  
2002

Tugas Akhir Karya ini diterima oleh Tim Jurusan Disain

Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

pada tanggal Juli 2002

Dra. BM. Susanti, MS.  
Pembimbing I / Anggota

Anom Wibisono, Ssn.  
Pembimbing II / Anggota

Drs. H. Arjon  
Cognate / Anggota

Drs. Ismael Setiawan, MM.  
Ketua P. S. Disain Interior / Anggota

Drs. M. Umarhadi, MS.  
Ketua Jurusan Disain / Ketua / Anggota

Mengetahui,

Dekan Fakultas seni rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman  
NIP : 130521245



*Kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk.....*  
Ayah tercinta **H. M. Syahlani** (Alm).



*Untuk orang-orang istimewa:*

**Bunda** – *the greatest Supporter. Syahlani Are* – *the best Motivator.*  
**Mas Ducki dan Mbak Imma** – *the Brainstormer. Mbak Umee, Mas*  
**Alee, dan Mbak Donni** – *a life time motivator. Mas Wahib dan*  
**Mbak Noor** – *for their Pray, also My Cute Yulia!* *for the most loyal*  
*companion.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur tak terhingga kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Disain. Alhamdulillah !

Disusun melalui proses panjang dengan dukungan banyak pihak, menjadikan Tugas Akhir ini berhutang budi pada banyak orang. Salah satu momen teragung dalam hidup adalah kala kata hati kita membungkuk, mengucapkan terima kasih. Untuk itu terima kasih setulus-tulusnya kepada :

1. Bpk. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bpk. Drs. Umar Hadi, M.S. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bpk. Drs. Ismael Setiawan, M.M. selaku Ketua Prgram Studi Desain Interior, Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Dra. BM. Susanti, M.S. dan Bpk. Anom Wibisono. Ssn, selaku Pembimbing I dan II atas bimbingan berupa sumbangan pikiran dan waktu yang telah diberikan.
5. Bpk. Khamid, selaku *Public Relation* dan Bpk. Yuono, selaku *Civil Engeenering* pada Hotel Quality Solo.

6. Bpk. Nawa Yanuardi dan Bpk. Kresna Aji, selaku Direktur PT. Bijak Manunggal Lestari Jakarta atas kesempatan dan bimbingan sehingga penulis mendapatkan banyak pengalaman baru selama melakukan kerja profesi.
7. Rekan-rekan dan Staff PT. Bijak Manunggal Lestari atas dukungan dan kerjasamanya.
8. Mas Adin – *the nice discussing.*
9. Ibu Merdah, Ibu Suastiwi, Ibu Hartiningsih, Pak Hartoto atas ide - idenya
10. *My Official Ari 97, Bowo, Zulian – the best team.*
11. Temen-temen Lempuyangan Ivada, mas Toro, Krisna, Ithaq dan Pak Parno.
12. Komunitas Interior 96 – *the best classmate.*
13. Rekan-rekan studio atas : Ujang, Hendria, Ocha, Rino, Vivi, Eko macan, dll
14. Pak Sardi dan Mas Gunawan atas bantuannya.
15. Tak lupa kepada seluruh staff pengajar dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta – *The best wonderfull journey in art science.*



16. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini.

Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapatkan pahala yang setimpal.

Amien.

Yogyakarta, Juni 2002

AGUS SOLEH



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	viii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. JUDUL .....	1
B. LATAR BELAKANG .....	1
C. MASALAH DAN LINGKUP DESAIN .....	2
C.1. MASALAH .....	2
C.2. LINGKUP DESAIN .....	3
D. TUJUAN DAN SASARAN DESAIN .....	4
D.1. TUJUAN .....	4
D.2. SASARAN DESAIN .....	4
E. SASARAN TUGAS .....	5
BAB II. LANDASAN TEORI .....	7
A. PENGERTIAN HOTEL .....	7
B. LANDASAN TEORI .....	8
B.1. LOBBY	
B.2. COFFEE SHOP	
B.3. BAR	
B.4. ZONING DAN ORGANISASI RUANG	
B.5. SIRKULASI	
B.6. PERAEOT	
B.7. UNSUR PEMBENTUK RUANG	
B.8. TATA KONDISIONAL	
B.9. ESTETIS DAN AKSESORIS	
C. PENGERTIAN MODERN DAN TRADISIONAL .....	26
BAB III. DATA FISIK DAN NON FISIK .....	27
A. DATA FISIK .....	27
B. DATA NON FISIK .....	29
BAB IV. ANALISIS .....	34
A. LOBBY .....	34
B. COFFEE SHOP .....	49
C. BAR .....	60



BAB V. KONSEP DESAIN DAN RAB ..... 74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. JUDUL

Perancangan Interior Lobby, Coffee shop dan Bar Hotel Quality Solo

### B. LATAR BELAKANG

Salah satu sektor yang diharapkan oleh pemerintah bisa menjadi andalan untuk meningkatkan devisa negara adalah industri pariwisata. Untuk meningkatkan industri tersebut diperlukan pengelolaan yang cermat dan kebijakan yang tepat pada sektor kepariwisataan. Di samping pembenahan tempat-tempat wisata perlu pengadaan fasilitas penginapan (akomodasi) guna menjamin kenikmatan para pendatang baik wisatawan maupun pelaku bisnis. *Hotel* antara lain menjadi salah-satu prasarana yang sangat vital keberadaannya, selain diperlukan sebagai tempat menginap sementara, juga untuk kepentingan pertemuan bisnis serta rekreasi.

*Hotel* mempunyai berbagai fasilitas baik fasilitas pokok maupun fasilitas penunjang. Salah satu fasilitas penunjang yang penting dan mampu memberikan kesan kepada pengunjung adalah pelayanan atau fasilitas saat pengunjung pertama kali memasuki *hotel* yaitu ruangan *lobby*, *coffee shop* dan *bar*. Selain itu *lobby* sebagai ruang penerimaan dan pintu gerbang bagi sebuah *hotel* akan diwujudkan dan dikembangkan dalam elemen estetis, pemilihan bahan dan

sebagainya. Demikian juga dengan *coffee shop* dan *bar* dalam sebuah *hotel* dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan budaya setempat.

*Hotel Quality* adalah *hotel* bisnis yang merupakan *hotel* berbintang empat pertama di Solo, berdiri pada tahun 1997 sebagai *owning company* adalah PT. Graha Mulya Wirastama. “Quality” dibawah naungan *Choice Internasional*, suatu jaringan manajemen *hotel* internasional yang berpusat di Amerika Serikat. Dalam menarik konsumen “Quality” mempunyai slogan yang menjadi ciri dari *hotel* tersebut yaitu “*it's the extra care that counts*”, yang artinya memberikan nilai lebih kepada para tamu yang berupa pelayanan dan perhatian. Selain sebagai tempat menginap *hotel Quality* menawarkan fasilitas berupa *lobby hotel*, *coffee shop*, *bar* dan sebagainya.

Mengingat pentingnya peranan *hotel Quality* dalam mengembangkan pariwisata di kota Solo dengan latar budaya pada lokasi berdirinya, maka patutlah perancangan *lobby*, *coffee shop* dan *bar* di *hotel Quality* Solo diangkat.

## C. MASALAH DAN LINGKUP DESAIN

### C.1. Masalah

*Lobby* menjadi awal dari aktivitas pelayanan *hotel* dan sirkulasi umum bagi tamu keluar masuk *hotel*, menuju *coffee shop* ataupun *bar* serta menghadiri pertemuan, selain itu seperti diketahui interior *lobby hotel* diharapkan pula mewakili ciri khas daerah setempat. Permasalahan inilah

yang nantinya akan diolah dengan optimal dalam mewujudkan perancangan *lobby* yang sesuai dengan yang diharapkan.

*Coffee shop* dan *bar* sebagai bagian dari fasilitas *hotel* menjadi tempat melepas lelah bagi para tamu sambil menikmati suguhan hidangan yang disediakan oleh pengelola *hotel*.

Demikian juga dengan *bar*, bertujuan untuk menghadirkan ruang musik sambil menikmati makanan dan minuman, sebagai bagian dari fasilitas *hotel*.

Permasalahan utama dalam perancangan ini adalah kebutuhan yang ditimbulkan dari aktivitas-aktivitas yang terjadi di dalamnya. Kebutuhan itu antara lain : Perlengkapan perabot utama dan penunjangnya, sistem pengelompokkan yang efisien dan efektif, dan tercapainya suasana ruang dan penampilan interior secara keseluruhan.

## C.2. Lingkup Desain

Perancangan ini dibatasi pada interior *lobby*, *coffee shop* dan *bar* yang meliputi luas ruangan  $\pm 852 \text{ m}^2$  yang terdiri dari beberapa area:

Ruang	Luas
<i>I. Lobby:</i> <i>a. Front Office</i> <i>b. Lobby lounges</i> <i>c. Duty manager</i>	$\pm 341 \text{ m}^2$

2. <i>Coffee shop:</i> a. <i>Lounge</i> b. <i>Dining area</i> c. <i>Buffet area</i> d. <i>Pembayaran (cashier)</i>	±250 m <sup>2</sup>
3. <i>Bar:</i> a. <i>Lounges</i> b. <i>Bar counter</i> c. <i>Bar lounges</i> d. <i>Pembayaran (cashier)</i>	± 261 m <sup>2</sup>
Total Area	± 852 m <sup>2</sup>

## D. TUJUAN DAN SASARAN DESAIN

### D.1. Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang interior ruang *lobby*, *Coffee shop* dan *bar Hotel Quality Solo* yang bergaya modern dengan penerapan unsur budaya tradisional Surakarta.

### D.2. Sasaran Desain

#### D.2. a. Dari segi pemakai

- Perancangan *lobby*, *Coffee shop* dan *bar Hotel Quality Solo*, ditujukan untuk wisatawan asing dan domestik, *family traveller* dan pelaku bisnis yang menempati kelas ekonomi sosial tingkat menengah keatas.



D.2. b. Dari segi hunian

- Menciptakan lingkungan *lobby*, *Coffee shop* dan *bar* yang nyaman untuk memenuhi persyaratan dan permintaan *chek in* dan *chek out* tamu, makan, minum dsb.
- Menciptakan suatu kondisi yang mendorong keramahan dan keluesanan yang serasi melengkapi *service* yang diberikan pengelola *hotel* dalam hal ini perencanaan zoning, sirkulasi gerak tata kondisional dan tata letak perabot yang menunjang kegiatan tidak saling mengganggu dan dapat merupakan satu kesatuan.

D.2. c. Dari segi operasional

- Memenuhi persyaratan praktis dengan pengoperasian yang efisien.

D.2. d. Dari segi estetik

- Penekanan cenderung pada pembentukan karakter dan suasana ruang yang menyangkut masalah:
  - Gaya
  - Karakter
  - *Point of interest*
  - *Design furniture*

**E. Sasaran Tugas**

1. Proyek yang dikerjakan

Semua aspek interior *hotel* dengan penekanan pada ruang *lobby*, *coffee shop* dan *bar*.

2. Gambar kerja mencakup:

2.1. Gambar kerja dan detail:

- |                             |            |
|-----------------------------|------------|
| a. Denah                    | 1 : 100    |
| b. Denah <i>lay out</i>     | 1 : 100    |
| c. Rencana lantai           | 1 : 100    |
| d. Rencana plafond          | 1 : 100    |
| e. Rencana titik lampu (ME) | 1 : 100    |
| f. Potongan                 | 1 : 50     |
| g. Desain <i>furniture</i>  | 1 : 10/5/2 |

2.2. Visualisasi konsep:

- a. Perspektif
- b. Maket
- c. *Colour scheme*

2.3. Rencana Anggaran Biaya

2.4. Laporan Desain