

**PERANCANGAN INTERIOR CERATIVE HOTEL
DENGAN KONSEP BANDUNG LAUTAN API**



SKRIPSI

Oleh:

Tressia Febri Syuhada

NIM 2112434023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

ABSTRAK

Bandung dikenal sebagai Parijs van Java karena memiliki sejarah, budaya, dan karakter kota yang khas. Identitas tersebut menjadi potensi yang dapat diangkat dalam perancangan *interior hospitality*, khususnya pada *boutique* hotel yang mengutamakan pengalaman ruang yang unik dan berkarakter. Namun, penerjemahan nilai historis dan lokalitas Bandung ke dalam desain interior sering kali dilakukan secara literal sehingga kurang mampu menciptakan pengalaman yang mendalam bagi pengguna. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan menciptakan interior *boutique* hotel yang kontekstual dan berkarakter melalui pendekatan *storytelling* sebagai jembatan dalam mentransformasikan identitas Bandung ke dalam ruang. Narasi Bandung Lautan Api dipilih sebagai representasi lokalitas yang kuat dan historis, kemudian diterjemahkan melalui pembagian tema ruang berdasarkan kronologi peristiwa, simbol, dan atmosfer yang terkandung di dalamnya. Seluruh narasi tersebut dipadukan dengan gaya *vintage industrial* untuk menghasilkan pengalaman ruang yang imersif, sekaligus membuka peluang pengembangan desain yang lebih mampu memperkuat identitas lokal Bandung dan menyampaikan sejarah secara menarik kepada pengguna.

Kata kunci: desain interior, *boutique* hotel, pendekatan *storytelling*

ABSTRACT

Bandung is widely known as Parijs van Java due to its distinctive history, culture, and urban character. This identity presents significant potential to be explored within hospitality interior design, particularly in boutique hotels that emphasize unique and memorable spatial experiences. However, the translation of Bandung's historical values and local identity into interior design is often approached in a literal manner, limiting its ability to create meaningful experiences for users. Therefore, this design project aims to create a contextual and distinctive boutique hotel interior by employing a storytelling approach as a bridge for transforming Bandung's identity into spatial experiences. The narrative of Bandung Lautan Api (Bandung Sea of Fire) was selected as a strong representation of Bandung's historical and local character. This narrative is interpreted through the organization of spatial themes based on the chronology of the event, as well as the symbols and atmospheres embedded within it. The overall narrative is combined with a vintage industrial style to create an immersive spatial experience while providing opportunities for future design developments that further strengthen Bandung's local identity and communicate its history in an engaging manner.

Keywords: *interior design, boutique hotel, storytelling*

Skripsi berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR CERATIVE HOTEL DENGAN KONSEP BANDUNG LAUTAN API diajukan oleh Tressia Febri Syuhada NIM 2112434023, 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 Skripsi pada tanggal 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Ivada Ariyani, S.T., M.Des.

NUPTK 7846754655230122

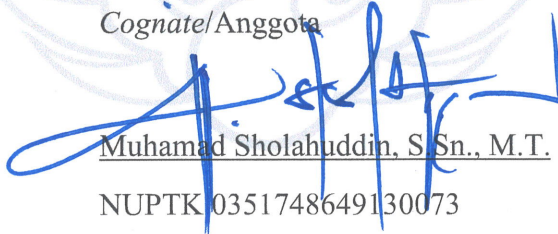
Pembimbing II/Anggota



Monica Apriliana, S.Sn., M.Ds.

NUPTK 2741770671230302

Cognate/Anggota



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

NUPTK 0351748649130073

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi
Desain Interior



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

NUPTK 0952769670130332

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT., atas segala rahmat, nikmat, dan karunia – Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Cerative Hotel dengan Konsep Bandung Lautan Api” dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S – 1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan dan perancangan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa seluruh tahapan yang telah dilalui tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih, khususnya kepada:

1. Ibu Ivada Ariyani, S.T., M.Des., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Monica Apriliana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II atas arahan, bimbingan, kritik, dan saran yang membangun dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Bapak / Ibu ... selaku dosen penguji
3. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Prodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior atas dukungan dalam perkuliahan, membantu administrasi, dan menyediakan fasilitas akademik.
6. Bapak Zumar Muzammil dan Ibu Eri Puspita selaku *Founder* dan *Principal Associated Architects* yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadikan proyek tersebut sebagai objek perancangan dalam tugas akhir ini.
7. Kedua orang tua penulis, Ayah dan Ibu tercinta, yang senantiasa memberikan do'a, kasih sayang, motivasi, serta dukungan spiritual dan material yang tiada hentinya.
8. Keluarga besar tercinta, terutama Aci dan Mama atas dukungan, do'a, dan perhatiannya.

9. Teman seperjuangan, terutama Haky yang telah banyak membantu dalam proses *rendering* serta memberikan informasi terkait administrasi, kemudian Zytka dan Intan yang senantiasa menjadi teman berbagi suka dan duka selama masa perkuliahan, bahkan tetap memberikan dukungan hingga kini.
10. Sahabat dan teman dekat penulis, khususnya Geminisya, Kepon, dan Hawari yang sudah dengan sabar menemani perjalanan perkuliahan di setiap semester dengan penuh suka dan tawa bahkan mau direpotkan selama penyusunan tugas akhir ini. Tidak lupa kepada Femi yang telah hadir dan menjadi teman berbagi keluh kesah di penghujung perjalanan.
11. Teman seperjuangan Program Studi Desain Interior angkatan 2021 dan 2022.
12. Dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, untuk bantuan, dukungan, do'a, serta kontribusi dalam berbagai bentuk sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sebagai bahan evaluasi dan pengembangan di masa mendatang.

Yogyakarta, 15 Juni 2026

Tressia Febri Syuhada
NIM 2112434023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah	4
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain	4
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain	5
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	6
a. Sejarah Berdirinya Hotel di Dunia	6
b. Definisi Hotel	6
c. Jenis – Jenis Hotel	7
d. Definisi <i>Boutique</i> Hotel	9
f. Karakteristik <i>Boutique Hotel</i>	10
g. Pintu Masuk Hotel (<i>Entrance</i>)	10
h. Restoran Hotel	11
i. Resepsionis Hotel	12
j. Tipe – Tipe Umum Kamar Hotel	12
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus	13
a. <i>Storytelling</i> dalam Desain Interior	13
b. Prinsip <i>Storytelling</i> dalam Desain Interior	13
c. Kronologi Peristiwa Bandung Lautan Api	15

B. Program Desain	20
1. Tujuan Desain	20
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	20
3. Data	20
a. Deskripsi Umum Proyek	20
b. Data Non Fisik	21
c. Data Fisik	22
d. Data Preseden	33
e. Data Literatur	41
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	48
BAB III	55
PERMASALAHAN DESAIN	55
A. Pernyataan Masalah	55
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	55
1. Konsep	56
2. Gaya	60
BAB IV	61
PENGEMBANGAN DESAIN	61
A. Alternatif Desain	61
1. Alternatif Estetika Ruang	61
2. Alternatif Penataan Ruang	66
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	75
4. Alternatif Pengisi Ruang	85
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	88
B. Evaluasi Pemilihan Desain	97
C. Hasil Desain	97
BAB V	110
PENUTUP	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	114
A. Hasil Survei	114
B. Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>)	115
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	118

D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....120
E. Gambar Kerja.....148



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bandung sebagai “Parijs van Java” dikenal sebagai kota dengan karakter kreatif, historis, dan kultural yang kuat. Pemerintahnya juga terus berupaya meningkatkan daya tarik wisata dengan meluncurkan Bandung *Calendar of Event* (COE) 2025 sebagai kegiatan tahunan yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung. Program inovatif ini diharapkan mampu mendorong pertumbuhan ekonomi lokal serta memperkuat posisi Bandung sebagai destinasi wisata unggulan di Indonesia. (Sanjaya, 2024)

Kehadiran *event* ini mendorong munculnya berbagai hotel dengan konsep inovatif dan tematik yang menawarkan pengalaman menginap berbeda. Contohnya seperti objek perancangan dalam tugas akhir ini yang merupakan hotel butik (*boutique hotel*), yaitu jenis akomodasi yang menekankan pada karakter, kontekstual, dan lokalitas daerah tempatnya berdiri. Berbeda dengan hotel konvensional yang cenderung bersifat standar dan repetitif, hotel butik memberikan peluang lebih besar kepada pengunjung untuk mengeksplorasi identitas sebuah kota/daerah, salah satunya melalui pendekatan *storytelling*. Pendekatan desain ini memanfaatkan narasi sejarah sebagai inspirasi konseptual dalam membangun identitas ruang yang diterapkan melalui interpretasi visual simbolik dan atmosferik. Dengan demikian, tamu tidak hanya menginap, tetapi juga memperoleh pemahaman kontekstual terhadap lokalitas Bandung secara lebih halus dan relevan dengan perkembangan zaman.

Hotel ini merupakan hasil ekspansi dari *brand* Kollektive Hotel yang mengalami perubahan nama dan konsep namun tetap berlandaskan visi dan misi *brand*, yaitu menjadi hotel yang bukan hanya sebagai tempat tinggal sementara, tetapi ruang yang hidup dengan tujuan. Strategi ini dilakukan untuk memperluas cakupan identitas *brand* serta mendukung peningkatan daya saing yang lebih kuat terhadap hotel butik lainnya. Ekspansi yang

hanya berjarak $\pm 6,4$ km juga didasarkan pada optimalisasi potensi kota yang sedang berkembang seiring bertumbuhnya ekonomi kreatif. Pemilik hotel melihat momentum ini sebagai peluang pasar yang menjanjikan dengan risiko yang lebih terukur dibandingkan ekspansi ke kota baru. Selain itu, membuka cabang di kota yang sama memberikan keuntungan dalam hal efisiensi operasional dan manajemen, seperti kemudahan pengawasan, pemanfaatan sumber daya manusia, dan jaringan *supplier* yang telah terbentuk.

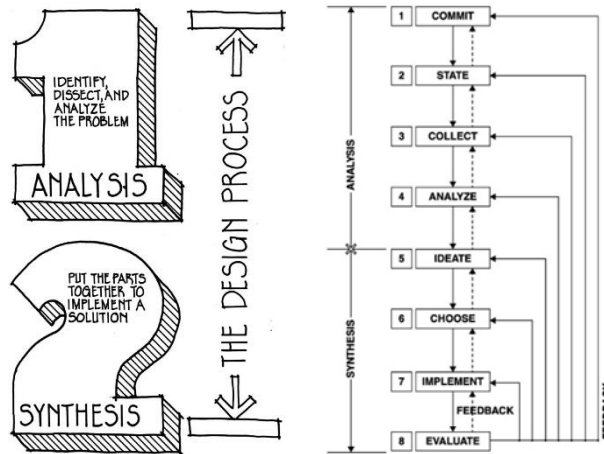
Secara strategis, keberadaan dua hotel dalam satu lini *brand* yang sama di satu kota akan mendukung strategi dominasi pasar lokal serta memungkinkan penguasaan lokasi strategis dengan karakter kawasan yang berbeda. Properti kedua juga dapat berfungsi sebagai ruang eksperimen konsep dan inovasi layanan. Di sisi lain, ekspansi ini berkaitan dengan maksimalisasi nilai aset dan investasi, baik melalui pemanfaatan lahan strategis maupun peningkatan valuasi bisnis hotel secara keseluruhan.

Tantangan perancangan terletak pada bagaimana menghadirkan identitas Kota Bandung melalui narasi *storytelling* pada hotel dengan bangunan baru tanpa membuat interiornya terasa membosankan seperti sebuah museum dengan tetap memperhatikan fungsi ruang dan kenyamanan tamu. Dengan demikian, konsep tematik tidak akan mengorbankan fungsi, melainkan untuk memperkuat kualitas pengalaman ruang.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Perancangan interior Cerative Hotel menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer dari buku berjudul *Designing Interiors: Second Edition* (Kilmer & Kilmer, 2014) yang terdiri dari analisis (*programming*) dan sintesis (*designing*), yaitu:



Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain
(sumber: *Designing Interiors Second Edition*, 2014)

- a. *Commit*; mengenali masalah desain dan berkomitmen untuk menyelesaikannya.
- b. *State*; mengidentifikasi atau menyatakan masalah dengan baik agar dapat ditangani secara efektif.
- c. *Collect*; mengumpulkan informasi yang relevan dengan masalah yang ditemukan.
- d. *Analyze*; mengelompokkan semua informasi yang relevan sesuai kategori.
- e. *Ideate*; menghasilkan sebanyak mungkin ide atau alternatif untuk mencapai tujuan proyek.
- f. *Choose*; memilih opsi yang paling tepat atau "terbaik" dengan meninjau kembali bagaimana konsep yang dipilih sesuai dengan anggaran, kebutuhan, tujuan, dan keinginan klien.
- g. *Implement*; mengacu pada pelaksanaan atau pengambilan tindakan atas ide yang dipilih dan memberikannya bentuk fisik.
- h. *Evaluate*; meninjau dan melakukan penilaian kritis terhadap apa yang telah dicapai untuk melihat apakah hal itu benar – benar menyelesaikan masalah awal.

2. Metode Desain

Menggunakan metode desain yang mengacu pada metode yang dijabarkan Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer dalam bukunya berjudul *Designing Interiors: Second Edition* (Kilmer & Kilmer, 2014), yaitu:

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data & penelusuran masalah melibatkan dua tahap. Pertama, *state* untuk mengetahui status proyek sudah berada dalam proses desain yang mana, tantangan/permasalahan yang dihadapi dan hasil yang sudah dicapai. Seperti objek perancangan ini sudah memiliki data lapangan berupa *layout* sehingga dilanjutkan dengan melengkapi data guna mempersingkat waktu. Kedua, *collect* yang dikumpulkan dengan beberapa cara, seperti:

- Studi *review* melalui *website* resmi / *visitors review* untuk mendapatkan data non fisik seperti kebutuhan pengguna ruang, data aktivitas pengguna ruang, profil perusahaan, dll;
- Studi kepustakaan untuk mendapatkan data yang lebih detail mengenai *boutique* hotel, pendekatan *storytelling*, cara merealisasikan konsep desain, dan beberapa literatur lain guna mendukung perancangan;
- Studi preseden yaitu meneliti dan menganalisis desain dengan objek/konteks serupa yang sudah ada untuk mendapatkan inspirasi serta belajar dari keberhasilan dan kesalahan desain sebelumnya, lalu menerapkannya pada proyek yang dikerjakan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide & pengembangan desain hanya difokuskan pada satu tahap, yaitu *ideate*. Proses kreatif berupa pengembangan dan eksplorasi ide – ide untuk menciptakan solusi desain yang inovatif dan efektif dari *problem statement*. Menghasilkan alternatif sebanyak mungkin untuk mendapatkan solusi desain terbaik. Dimulai dengan membuat skematik desain / *brainstorming*.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain dibagi menjadi dua tahap. Pertama *choose*, yaitu memilih ide dan konsep terbaik dari hasil perbandingan beberapa ideasi dengan mempertimbangkan segala aspek pro/kontra, kemudian dikembangkan menjadi desain yang lebih matang. Serta dilakukan evaluasi berdasarkan kriteria fungsional, estetika, dan kebutuhan perancangan. Kedua *implement*, merupakan tahap akhir dimana konsep desain yang telah direncanakan dan dikembangkan diterapkan ke dalam bentuk yang lebih realistis. Semua elemen yang telah dirancang diintegrasikan untuk menghasilkan hasil yang sesuai dengan tujuan awal.

