

**PERANCANGAN INTERIOR *EDGE RESORT*
YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN
*ECO-CULTURAL DESIGN***



SKRIPSI

Oleh:

Siti Nabila

NIM 2212459023

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

ABSTRAK

Meningkatnya jumlah wisatawan di Kabupaten Gunungkidul menciptakan peluang sekaligus tantangan kompetitif bagi pengembangan sektor pariwisata berkelanjutan. Kondisi ini meningkatkan kebutuhan akan sarana akomodasi berkualitas di destinasi strategis ini. Untuk menciptakan diferensiasi, perancangan desain di *Edge Resort* menerapkan konsep "*Local Wisdom*" dengan pendekatan *Eco-Cultural* yang mengintegrasikan elemen ekologis kawasan karst dan nilai-nilai budaya khas Gunungkidul. Pendekatan ini menjadikan setiap ruang interior sebagai medium pengenalan budaya Jawa yang autentik, memungkinkan wisatawan global merasakan dan memahami nilai-nilai budaya lokal secara mendalam. Perancangan ini menggunakan metode Vijay Kumar yang berfokus pada identifikasi masalah hingga pengembangan solusi desain. Area strategis yang dirancang mencakup restoran, *meeting room*, *spa room*, *pool bar*, dan kamar sebagai ruang-ruang yang mendefinisikan pengalaman menginap. Hasil perancangan menghadirkan desain *resort* yang mengoptimalkan kenyamanan fisik dengan tata letak efisien, sehingga dapat memperkuat pengalaman wisatawan sekaligus meningkatkan daya saing resort dalam industri pariwisata yang terus berkembang.

Kata kunci: *Resort, Eco-Cultural, Warisan budaya, Kabupaten Gunungkidul: Local Wisdom*

ABSTRACT

The increasing number of tourists in Gunungkidul Regency creates both opportunities and competitive challenges for the development of a sustainable tourism sector. This condition increases the need for quality accommodation facilities in this strategic destination. To create differentiation, Edge Resort applies the "Local Wisdom" concept with an Eco-Cultural approach that integrates the ecological elements of the karst region and the distinctive cultural values of Gunungkidul. This approach makes every interior space a medium for authentic introduction of Javanese culture, enabling global tourists to experience and understand local cultural values deeply. This design employs the Vijay Kumar method, which focuses on problem identification through design solution development. The strategic areas designed include restaurant, meeting room, spa room, pool bar, and guest rooms as spaces that define the guest experience. The design results present a resort that optimizes physical comfort with efficient spatial layout, thereby enhancing the tourist experience while strengthening the resort's competitiveness in the ever-evolving tourism industry.

Keywords: *Resort, Eco-Cultural, Cultural Heritage, Gunungkidul Regency: Local Wisdom*

Tugas Akhir berjudul:

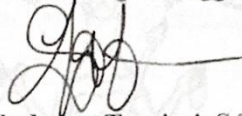
PERANCANGAN INTERIOR EDGE RESORT YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN *ECO-CULTURAL DESIGN* diajukan oleh Siti Nabila NIM 2212459023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



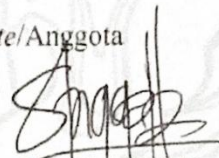
Setva Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 6461751652130042

Pembimbing II/Anggota



Shabrina Tamimi, S.T., M.Arch.
NUPTK 7157770671230293

Cognate/Anggota



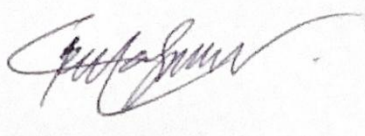
Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.
NUPTK 8461757658130143

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Program Studi
Desain Interior



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073
Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Nabila
NIM : 2212459023
Tahun lulus : 2026
Program studi : S1 - Desain Interior
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, 10 Juni 2026



Siti Nabila

NIM 2212459023

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh Rahmat dan Hidayah-Nya serta atas izinnya-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**PERANCANGAN INTERIOR *EDGE RESORT* YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN *ECO-CULTURAL DESIGN*”**. Tugas Akhir ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Interior Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan Tugas Akhir ini, Penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan, arahan, motivasi, arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT atas limpahan kesehatan, kekuatan, kesabaran, serta nikmat hidup yang luar biasa, yang telah memberikan kemampuan kepada penulis untuk menjalani proses penyusunan tugas akhir ini dengan tenang dan dimudahkan dalam menemukan solusi atas berbagai tantangan yang dihadapi hingga paripurna.
2. Terimakasih yang mendalam kepada kedua orang tua penulis Sapri Bujang dan Hamidah Abdul Razak, untuk beliau berdualah Tugas Akhir ini penulis persembahkan. Atas Doa yang dipanjatkan dan kasih sayang yang diberikan dalam membesarkan dan mampu menopang keberhasilan akademik putri kedua hingga menyelesaikan Pendidikan tinggi dan menyanggah gelar sarjana.
3. Saudara-saudara penulis, kakak penulis Siti Umaira dan adik penulis Haifa Sahira terimakasih untuk semua doa dan dukungannya yang selalu percaya pada mimpi-mimpi penulis.
4. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. dan Shabrina Tamimi, S.T., M.Arch selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan kritik, saran, motivasi dan pengarahan kepada penulis dalam proses penulisan Tugas Akhir ini.

6. Hangga Hardhika, S.Sn.,M.Ds selaku dosen penguji ahli yang telah meluangkan waktunya untuk menguji Tugas Akhir ini serta menguji Tugas Akhir penulis.
7. Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama penulis menempuh studi di Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kakak Fairuz Nur Afifah yang menjadi pintu awal dari semua perjalanan ini hingga penulis bisa meraih mimpi ini. Beliau merupakan sosok pahlawan sekaligus idola dekat bagi penulis yang mampu mengubah rasa tidak percaya diri terhadap mimpi menjadi keyakinan besar untuk terus melangkah dan berani berjuang meraih mimpi.
9. Teman-teman dekat penulis Nafilda, Cindy, Rahayu, Amanda. Terima kasih telah menemani penulis dari awal semester satu hingga saat ini, terima kasih atas kenangan indah bersama kalian, kalian inspirator sekaligus motivator terbaik.
10. Serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas bantuannya.

Sebagai manusia biasa Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki Penulis. Oleh karenanya atas Kesalahan dan kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, Penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun agar dalam penyusunan karya tulis selanjutnya dapat menjadi lebih baik. Terakhir, harapan Penulis, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membaca.

Yogyakarta, 10 Juni 2026

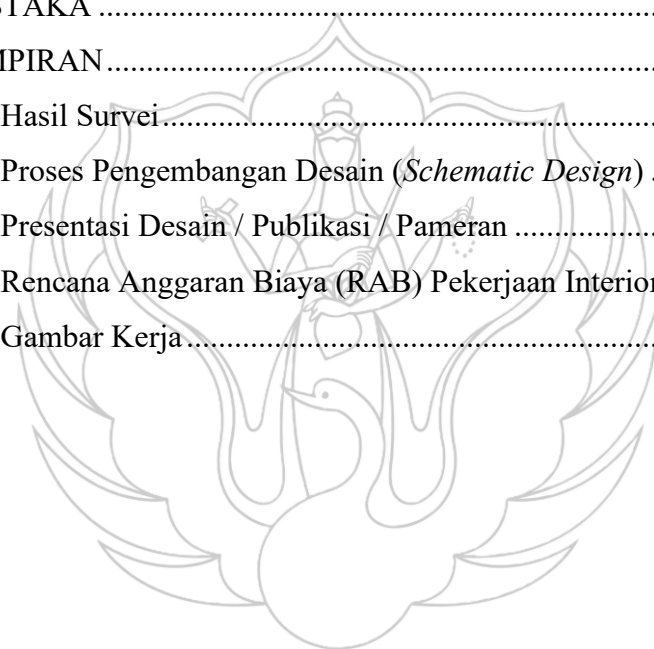
Siti Nabila

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I	1
1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
BAB II.....	6
2 PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka I.....	6
2. Tinjauan Pustaka II.....	14
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	21
1. Tujuan Desain	21
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	21
3. Data	22
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	42
BAB III	50
3 PERMASALAHAN DESAIN	50
A. Pernyataan Masalah	50
B. Konsep Desain	50
BAB IV	61
4 PENGEMBANGAN DESAIN.....	61
A. Alternatif Desain	61
1. Alternatif Estetika Ruang.....	61
2. Alternatif Penataan Ruang	65
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	70

4.	Alternatif Pengisi Ruang	75
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang	84
B.	Evaluasi Pemilihan Desain	89
C.	Hasil Desain	90
5	BAB V	101
6	PENUTUP	101
A.	Kesimpulan	101
B.	Saran	101
7	102
8	102
	DAFTAR PUSTAKA	103
9	LAMPIRAN	105
A.	Hasil Survei	105
B.	Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>)	110
C.	Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	111
D.	Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	117
E.	Gambar Kerja	172



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Desain Vijay Kumar.....	4
Gambar 2.1 Padma Resort Ubud, Bali, Indonesia	11
Gambar 2.2 Turi Beach Resort, Batam, Indonesia.....	11
Gambar 2.3 Ayana Komodo Waecicu, Labuan Bajo, Indonesia	12
Gambar 2.4 Maya Sanur Resort & Spa Bali, Indonesia.....	12
Gambar 2.5 Hyatt Regency Yogyakarta, Indonesia.....	13
Gambar 2.6 Four Seasons Resort Bali at Jimbaran Bay, Indonesia.....	13
Gambar 2.7 Mandapa, a Ritz-Carlton Reserve, Ubud, Bali, Indonesia	14
Gambar 2.8 Profil Edge resort Yogyakarta.....	22
Gambar 2.9 Lokasi Edge resort Yogyakarta	23
Gambar 2.10 Fasad bangunan Edge resort Yogyakarta	27
Gambar 2.11 Fasad bangunan Edge resort Yogyakarta.....	27
Gambar 2.12 Iklim dan kebisingan Pada Edge resort Yogyakarta	28
Gambar 2.13 Penghawaan Pada Edge resort Yogyakarta.....	29
Gambar 2.14 Penghawaan Pada Edge resort Yogyakarta.....	29
Gambar 2.15 Penghawaan Pada Edge resort Yogyakarta.....	30
Gambar 2.16 Site Plan Edge Resort Yogyakarta	34
Gambar 2.17 Lantai Existing Edge resort Yogyakarta	35
Gambar 2.18 Dinding Existing Pada Edge resort	35
Gambar 2.19 Plafond Existing Pada Edge resort	36
Gambar 2.20 Sistem Mekanikal Elektrikal Pada Edge resort	36
Gambar 2.21 Pengisi Ruang Pada Edge resort.....	37
Gambar 2.22 Estetika Ruang Pada Edge resort	37
Gambar 2.23 Elemen dekoratif Pada Edge resort	38
Gambar 2.24 Standard Single & Double Beds.....	38
Gambar 2.25 Standard Dressing Table	39
Gambar 2.26 Standard Bedroom Vision	39
Gambar 2.27 Standard Closet & Storage Facilities	40
Gambar 2.28 Standard Shower/ Tub.....	40
Gambar 2.29 Standard Lunch Counter	41
Gambar 2.30 Standard for Table Size	41

Gambar 2.31 Standard Table Clearance For Waiter Service & Circulation	41
Gambar 3.1 Bubble Ideation	50
Gambar 3.2 Sketsa ide desain	51
Gambar 3.3 Concept Mind Map Edge resort Yogyakarta.....	51
Gambar 4.1 Moodboard Alternatif 1	61
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Alternatif 2	62
Gambar 4.5 Komposisi Warna dan Material Pada Desain Edge resort	63
Gambar 4.6 Skema Elemen Dekoratif Pada Desain Edge resort	64
Gambar 4.7 Matrix Diagram Pada Desain Edge resort.....	65
Gambar 4.8 Bubble Diagram Pada Desain Edge resort	66
Gambar 4.9 Block Plan dan sirkulasi lantai 1 Pada Desain Edge resort.....	67
Gambar 4.10 Block Plan dan sirkulasi lantai 2 Pada Desain Edge resort.....	68
Gambar 4.11 Layout kamar tipe deluxe, Edge resort Yogyakarta.....	69
Gambar 4.12 Layout kamar tipe Suite, Edge resort Yogyakarta	69
Gambar 4.13 Layout meeting room, Edge resort Yogyakarta	70
Gambar 4.14 Layout restaurant dan kitchen, Edge resort Yogyakarta	70
Gambar 4.15 Alternatif 1 Rencana Lantai	71
Gambar 4.16 Alternatif 2 Rencana Lantai	71
Gambar 4.17 Rencana Dinding Restaurant.....	72
Gambar 4.18 Rencana Dinding Meeting Room.....	73
Gambar 4.19 Rencana Dinding Spa Room	73
Gambar 4.20 Rencana Dinding Deluxe Room.....	73
Gambar 4.21 Rencana Dinding Suite Room.....	73
Gambar 4.22 Alternatif 1 Rencana Plafon	74
Gambar 4.23 Alternatif 2 Rencana Plafon	74
Gambar 4.24 Pool Bar, Perspektif rendering	91
Gambar 4.25 Restaurant & Receptionist - Indoor, Perspektif rendering	91
Gambar 4.26 Restaurant - Outdoor, Perspektif rendering.....	92
Gambar 4.27 Meeting Room, Perspektif rendering	92
Gambar 4.28 Spa, Perspektif rendering	93
Gambar 4.29 Spa - Bathroom, Perspektif rendering.....	93
Gambar 4.30 Deluxe - Bedroom, Perspektif rendering.....	94

Gambar 4.31 Deluxe - Bathroom, Perspektif rendering	94
Gambar 4.32 Suite - Bedroom, Perspektif rendering	95
Gambar 4.33 Suite - Bathroom, Perspektif rendering	96
Gambar 4.34 Gambar Layout Pool Bar	97
Gambar 4.35 Gambar Layout Restaurant & Receptionist	97
Gambar 4.36 Gambar Layout Restaurant & Receptionist	98
Gambar 4.37 Gambar Layout Spa Room.....	98
Gambar 4.38 Gambar Layout Deluxe Room - Lt 2	99
Gambar 4.39 Gambar Layout Suite Room - Lt 1	99
Gambar 4.40 Custom design - Furniture dan elemen dekoratif.....	100



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Destinasi Wisata Gunungkidul Tahun 2017-2021	1
Tabel 2.1 Kriteria Hotel Resort Bintang	9
Tabel 2.2 Klasifikasi Kelas Hotel Resort berdasarkan Fasilitas Umum	10
Tabel 2.3 Batas-Batas dan Kondisi Lingkungan Sekitar Edge resort	27
Tabel 2.4 Jenis & Pengguna Ruang Pada Edge resort Yogyakarta.....	30
Tabel 2.5 Luasan Pada Edge resort Yogyakarta	33
Tabel 2.6 Daftar kebutuhan dan kriteria	42
Tabel 3.1 Analisis Permasalahan general dan Ide Solusi Desain	52
Tabel 3.2 Analisis Permasalahan dan Ide Solusi Desain Receptionist, Restaurant	54
Tabel 3.3 Analisis Permasalahan dan Ide Solusi Desain Meeting Room	54
Tabel 3.4 Analisis Permasalahan dan Ide Solusi Desain Spa Room.....	55
Tabel 3.5 Analisis Permasalahan dan Ide Solusi Desain Bedroom & Bathroom ..	55
Tabel 3.6 Analisis pembahasan ide	56
Tabel 4.1 Kriteria alternatif lantai Resort	71
Tabel 4.2 Kriteria alternatif lantai Resort	74
Tabel 4.3 Alternatif Pengisi Ruang Furniture, Aksesoris, & Equipment.....	75
Tabel 4.4 Alternatif Pengisi Ruang: Furniture Custom	80
Tabel 4.5 Jenis Lampu Pada Desain Edge resort	84
Tabel 4.6 Perhitungan Jumlah Kebutuhan Titik Lampu	86
Tabel 4.7 Jenis Lampu Pada Desain Edge resort	87
Tabel 4.8 Perhitungan Jumlah Kebutuhan Titik Lampu	88
Tabel 4.9 Evaluasi Pemilihan Desain Pada Edge resort	89

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu Kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang memiliki kekayaan alam dan budaya masyarakat yang cukup potensial. Kawasan ini memiliki karakteristik unik sehingga dapat menjadi magnet wisatawan dalam mendukung pembangunan daerah. Sektor pariwisata menjadi salah satu sektor unggulan yang memberikan kontribusi tinggi bagi perekonomian Kabupaten Gunungkidul (Permatasari, 2015), dan dalam Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) Tahun 2024, pariwisata dikategorikan sebagai sektor strategis yang memiliki kontribusi signifikan terhadap perekonomian daerah (Bappeda Gunungkidul, 2024). Berdasarkan data Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul tahun 2026 (Tabel 1), jumlah wisatawan domestik dan mancanegara yang berkunjung ke Gunungkidul tercatat mengalami peningkatan sebesar 13,56% dari tahun 2017 ke 2019, walaupun terjadi penurunan wisatawan tahun 2020 dan 2021 disebabkan adanya pandemi *covid-19*.

Tabel 1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Destinasi Wisata Gunungkidul Tahun 2017-2021

Wisatawan	Tahun				
	2017	2018	2019	2020	2021
Mancanegara	21.082	22.759	19.191	3.453	8
Domestik	3.236.931	3.032.525	3.680.803	1.981.599	1.937.635
Total	3.258.013	3.055.284	3.699.994	1.985.052	1.937.643

(sumber: Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul, 2026)

Pertumbuhan jumlah wisatawan yang pesat ini disatu sisi dapat membuka peluang besar bagi peningkatan pendapatan daerah dan kesejahteraan masyarakat, namun disisi lain juga menimbulkan tantangan tersendiri. Lonjakan kunjungan wisatawan yang tidak diimbangi dengan ketersediaan fasilitas akomodasi dan infrastruktur yang memadai berisiko menimbulkan tekanan terhadap lingkungan batu *karst* yang rentan, sekaligus berpotensi menggeser identitas budaya lokal akibat pembangunan yang tidak mempertimbangkan konteks ekologis dan kultural setempat. Hal ini

menjadikan pendekatan pembangunan pariwisata yang sebelumnya berorientasi pada wisata massal kini perlu beralih ke arah pendekatan yang berkelanjutan (Setyawati & Setyowati, 2022), agar pertumbuhan wisatawan yang tinggi tidak sebanding lurus dengan degradasi lingkungan dan budaya.

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang telah mengimplementasi pariwisata berkelanjutan melalui program sertifikasi desa wisata berkelanjutan (Kusumawardhani dkk., 2025), namun hingga saat ini baru satu desa wisata yang telah tersertifikasi berkelanjutan yang berada di kawasan Gunungkidul yaitu Desa Wisata Nglanggeran. Minimnya jumlah desa wisata bersertifikat berkelanjutan ini menunjukkan adanya kesenjangan yang lebar antara potensi pariwisata Gunungkidul yang terus tumbuh dengan kesiapan fasilitas pariwisata dalam menerapkan prinsip berkelanjutan, sehingga kondisi ini membuka peluang besar bagi pengembangan kawasan lain dengan pendekatan serupa. Salah satunya adalah Desa Giricahyo di Kecamatan Purwosari yang secara etimologis, nama Giricahyo berasal dari kata “giri” (gunung) dan “cahyo” (cahaya) (Pemerintah Kelurahan Giricahyo, 2024), mencerminkan karakter wilayah yang didominasi bentang alam *karst* berupa pegunungan kapur khas selatan Pulau Jawa, yang sekaligus menjadi daya tarik wisata berbasis alam dan geowisata. Karakteristik ini sejalan dengan prinsip pariwisata berkelanjutan yang menekankan keseimbangan antara pemanfaatan potensi alam, pelestarian lingkungan, serta pemberdayaan masyarakat lokal (World Tourism Organization, 2005; Sunaryo, 2013).

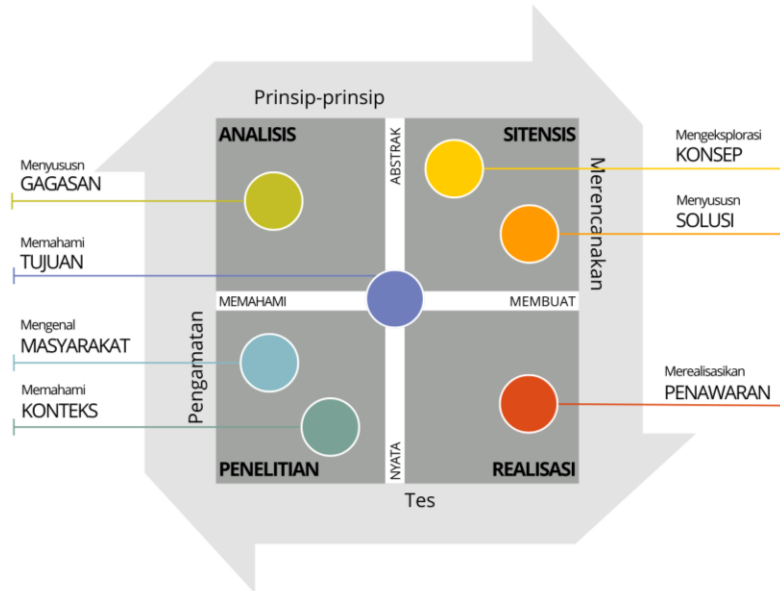
Edge resort yang berlokasi di kawasan Giricahyo, merupakan sebuah resort yang sudah berdiri sekitar tujuh tahun namun jika dilihat dari perspektif desain interior belum mencerminkan konteks alam dan budaya setempat. Sehingga kondisi ini menjadi masalah yang penting untuk diselesaikan, sebab tanpa adanya konsep desain interior yang secara sadar mengintegrasikan karakter alam *karst* dan nilai budaya Yogyakarta, *Edge resort* berisiko hanya menjadi fasilitas akomodasi generik yang tidak berbeda dengan resort-resort lain pada umumnya, sehingga gagal memanfaatkan keunikan lokasi dan

budaya sebagai nilai jual sekaligus gagal mendukung agenda pariwisata berkelanjutan yang sedang didorong oleh pemerintah daerah.

Dalam konteks ini, pendekatan desain *eco-cultural* menjadi penting karena menekankan integrasi antara prinsip ekologi dan nilai-nilai budaya setempat dalam proses desain. Pendekatan ini memandang bangunan bukan sekadar fasilitas fisik, melainkan bagian dari ekosistem sosial-budaya dan lingkungan yang harus dijaga keberlanjutannya (Nurchahyo, 2022). Hal tersebut sejalan dengan konsep pariwisata berkelanjutan yang menuntut adanya harmoni antara kebutuhan wisatawan, pelestarian lingkungan, dan identitas budaya masyarakat lokal (World Tourism Organization, 2005). Kajian ini menjadi menarik dikarenakan adanya kombinasi yang belum banyak dieksplorasi dalam perancangan interior resort di Gunungkidul dengan menghadirkan karakter benteng alam *karts* sebagai elemen estetika ruang sekaligus mengangkat kekayaan adat dan budaya khas Yogyakarta ke dalam elemen interior, sehingga tercipta strategi *strength-opportunity* yang mampu meningkatkan daya saing kawasan. Dengan demikian, perancangan interior *Edge resort* dengan pendekatan *eco-cultural design* tidak hanya menjawab kebutuhan mendesak akan fasilitas akomodasi yang berkelanjutan di tengah pesatnya pertumbuhan wisatawan Gunungkidul, tetapi juga berpotensi menjadi model perancangan interior *resort* yang memperkuat identitas lokal, meningkatkan pengalaman pengunjung, menambah nilai jual properti, serta turut mempromosikan kekayaan alam dan budaya Yogyakarta ke kancah internasional.

B. Metode Desain

Proses perancangan *Edge resort* Yogyakarta mengadopsi kerangka kerja desain yang dikembangkan oleh Vijay Kumar, sebagaimana diuraikan dalam karyanya 101 *Design Methods* (2013).



Gambar 1.1 Metode Desain Vijay Kumar
(sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar, 2013)

Metode desain ini terbagi menjadi 4 proses utama yaitu penelitian (*Research*), analisis (*Analysis*), sintesis (*Synthesis*), dan realisasi (*Realization*) (Kumar, 2013). Secara keseluruhan proses tersebut mencakup 7 tahapan perancangan mencakup memahami tujuan (*Sense Intent*), memahami konteks (*Know Context*), mengenal masyarakat (*Know People*), menyusun gagasan (*Frame Insight*), mengeksplorasi konsep (*Explore Concepts*), menyusun solusi (*Frame Solutions*), merealisasikan penawaran (*Realize Offerings*). Berikut adalah penjabaran metode yang diterapkan dalam proses perancangan:

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1. Memahami Tujuan

Tahap ini diawali dengan observasi terhadap berbagai permasalahan yang ditemukan di *Edge resort*, yang kemudian dijadikan pijakan dalam menentukan arah dan latar belakang perancangan.

2. Mengetahui Konteks

Pada tahap ini penulis menerapkan analisis SWOT hingga menyusun kriteria desain untuk *resort* sebagai instrumen yang tepat dalam menggali informasi secara lebih mendalam.

3. Mengetahui Masyarakat

Proses pengumpulan data turut serta mencakup kegiatan wawancara langsung dengan para pengguna ruang di *Edge resort* Gunungkidul Yogyakarta. Wawancara ini dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna sekaligus mengidentifikasi permasalahan desain dari sudut pandang mereka.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1. Menyusun Gagasan

Tahap ini merupakan proses penuangan ide dalam bentuk deskripsi tertulis yang merangkum pokok-pokok gagasan, dengan mempertimbangkan hasil temuan permasalahan yang ada di dalam *resort*.

2. Mengeksplorasi Konsep

Tahap ini dilakukan melalui sesi *brainstorming* yang disertai serangkaian sketsa ide, guna untuk mempermudah pemahaman dan visualisasi arah desain.

3. Menyusun Solusi

Tahap ini merupakan muara dari seluruh proses sebelumnya, yang diwujudkan dalam bentuk penyajian alternatif solusi desain berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap mewujudkan perencanaan dilakukan melalui proses evaluasi terhadap berbagai alternatif desain, meliputi alternatif tata letak, elemen pembentuk ruang, serta pilihan furniture, guna untuk memperoleh solusi terbaik yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Proses ini menggunakan pendekatan *Comparative Analysis*, yakni dengan membandingkan kedua alternatif desain dengan menguraikan kelebihan dan kekurangan masing-masing, serta meninjau kesesuaian dengan sasaran desain dan daftar kebutuhan ruang.