

**PERANCANGAN INTERIOR *RESTO, CAFE* DAN *LOBBY*
HOTEL BUTIK PALAGAN DENGAN PENDEKATAN
KULTURAL KONTEMPORER**



SKRIPSI

Oleh:

Dhiwya Psthika

NIM 2112424023

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

ABSTRAK

Perkembangan pariwisata di Yogyakarta mendorong meningkatnya kebutuhan akomodasi yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat menginap, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman ruang yang berkarakter dan beridentitas. Namun, banyak hotel yang berkembang masih mengadopsi konsep desain generik sehingga kurang merepresentasikan nilai budaya lokal. Perancangan ini berfokus pada perancangan interior *resto*, *cafe* dan *lobby* Hotel Butik Palagan yang saat ini masih berada pada tahap desain dan belum beroperasi, dengan tujuan menciptakan identitas ruang melalui pendekatan kultural kontemporer.

Metode perancangan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pengumpulan data dan penelusuran masalah, metode pencarian dan pengembangan ide, serta metode evaluasi dan pemilihan desain. Tahap pertama meliputi studi literatur, analisis konteks kawasan, serta kebutuhan ruang. Tahap kedua berfokus pada pengembangan konsep desain melalui eksplorasi ide, konsep visual, dan perumusan karakter ruang. Tahap ketiga dilakukan untuk mengevaluasi dan memilih alternatif desain yang paling sesuai dengan tujuan perancangan.

Hasil perancangan berupa konsep interior hotel butik yang mengintegrasikan fungsi, estetika, dan nilai budaya lokal sehingga mampu menghadirkan pengalaman menginap yang autentik, nyaman, dan berkesan bagi pengunjung.

Kata kunci: Hotel Butik, Interior *Resto* dan *Cafe*, Kultural Kontemporer

ABSTRACT

The growth of tourism in Yogyakarta has increased the demand for accommodation that not only functions as a place to stay but also offers distinctive spatial experiences and a strong identity. However, many hotels still adopt generic design concepts that lack local cultural representation. This project focuses on the interior design of the restaurant, cafe, and lobby of Hotel Butik Palagan that is still in the design phase and not yet in operation, aiming to create a spatial identity through a contemporary cultural approach.

The design method is conducted through three main stages: data collection and problem identification, idea exploration and development, and design evaluation and selection. The first stage includes literature review, site and contextual analysis, and spatial requirements analysis. The second stage focuses on concept development through idea exploration, visual concepts, and spatial character formulation. The final stage evaluates and selects the most appropriate design alternative based on the established design objectives.

The result is an interior design concept for a boutique hotel that integrates function, aesthetics, and local cultural values to create an authentic, comfortable, and memorable guest experience.

Keywords: *Boutique Hotel, Resto and Cafe Interior, Cultural Contemporary*

Skripsi berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR RESTO, CAFE DAN LOBBY HOTEL BUTIK PALAGAN DENGAN PENDEKATAN KULTURAL KONTEMPORER diajukan oleh Dhiwya Psthika, NIM 2112424023, 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


Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.
NUPTK 7134737638230063

Pembimbing II/Anggota



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 0952769670130332


Cognate/Anggota


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NUPTK 8646750651130092

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Koordinator Program Studi
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Desain Interior


Munzirah 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 : Dhiwya Psthika
NIM : 2112424023
Tahun lulus : 2026
Program studi : S-1 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, 13 Juni 2026



Dhiwya Psthika

NIM 2112424023

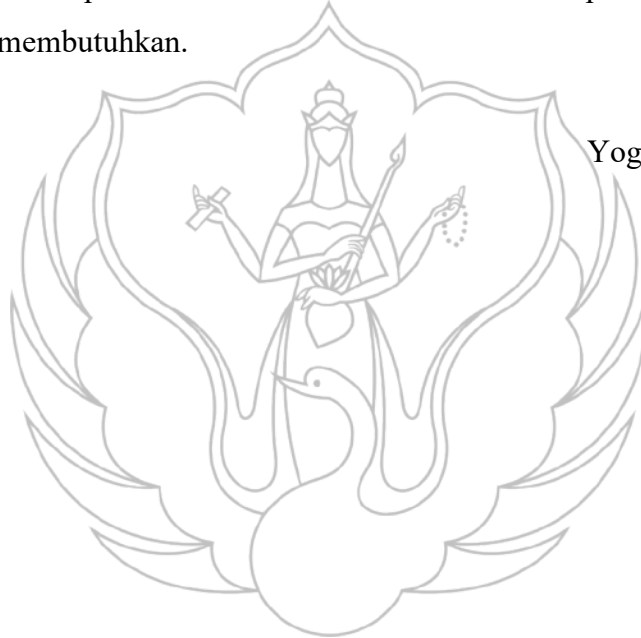
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, serta penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan yang berjudul **“Perancangan Interior Resto, Cafe, dan Lobby Hotel Butik Palagan dengan Pendekatan Kultural Kontemporer”** sebagai syarat memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam proses penyusunannya, penulis banyak memperoleh bantuan, dukungan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya dalam setiap langkah perjalanan hidup penulis hingga proses penulisan tugas akhir perancangan ini dapat penulis selesaikan.
2. Ibu Monita Indrayanti dan Bapak Tonny Dradjad Susriyadi sebagai kedua orangtua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, serta kasih sayang dan semangat kepada penulis.
3. Mas Dipta, Mas Yoga, Mas Yoan dan Mbak Apple sebagai kakak penulis yang selalu memberikan motivasi serta doa kepada penulis agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Yth Prof. Dr. Suastiwi, M.Des. dan Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak arahan, masukan, serta bimbingan yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. Sebagai dosen wali yang selalu mendampingi dan membimbing dalam setiap semester hingga penulis berada di titik ini.
6. Yth seluruh dosen PSDI ISI Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
7. Pak Gun, Pak Tambang, Pak Jon dan Pak Lakso yang banyak membantu dan mendukung penulis dalam mengakses fasilitas kampus.
8. Yutta Ardra Tarakadhyota sebagai teman terdekat penulis sejak SMP yang tidak pernah lupa selalu menanyakan kabar penulis dan memberikan support yang sangat berarti kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
9. Putra Jalu Pamungkas yang selalu menemani dan memberikan dukungan dalam setiap proses penulis sehingga dapat segera menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik

10. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis: Dinda, Regina, Silvi, Kenza, Thanya, Sonia, Dea, Jusanny, Elda, Veve, dan Manda.
11. Churro, Bruno, dan Benji yang selalu menghibur dan menemani penulis selama pengerjaan tugas akhir ini.
12. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir atas kebersamaannya dalam setiap proses.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan serta dukungan hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis tidak dapat membalas satu per satu kebaikan serta perhatian yang diberikan, hanya doa yang dapat penulis panjatkan agar selalu mendapatkan perlindungan dan kebahagiaan oleh-Nya kepada seluruh pihak yang telah disebutkan. Akhir kata, penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta memberikan dampak positif bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.



Yogyakarta, 31 Mei 2026

Penulis

Dhiwya Pasthika
NIM 2112424023

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Landasan Teori Umum.....	7
a. Hotel dan Hotel Butik	7
b. Resto dan Cafe	8
2. Landasan Teori Khusus	8
a. Budaya (Culture) dan Kontemporer.....	8
B. Program Desain (Programming)	11
1. Tujuan Desain.....	11
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	11
3. Data	11
a. Deskripsi Umum Proyek.....	11

b. Data Non Fisik	13
c. Data Fisik	14
d. Data Literatur	20
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	22
5. Kriteria.....	24
BAB III	25
PERMASALAHAN DESAIN	25
A. Pernyataan Masalah	25
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	26
BAB IV	28
PENGEMBANGAN DESAIN	28
A. Alternatif Desain	28
1. Alternatif Estetika Ruang	28
2. Alternatif Penataan Ruang.....	33
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	34
4. Alternatif Pengisi Ruang	37
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	39
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	41
C. Hasil Desain	42
BAB V	49
PENUTUP.....	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	51
A. Surat Izin Penggunaan Proyek	51
B. Presentasi Desain.....	52

C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior 55
D. Gambar Kerja..... 55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer.....	3
Gambar 2.1 Desain Fasad Hotel Butik Palagan.....	12
Gambar 2.2 Lokasi Perancangan	12
Gambar 2.3 Sirkulasi dan Zoning Resto	14
Gambar 2.4 Sirkulasi dan Zoning Lobby.....	15
Gambar 2.5 Sirkulasi dan Zoning Cafe.....	15
Gambar 2.6 Tata Letak Furniture Resto	16
Gambar 2.7 Tata Letak Furniture Lobby	16
Gambar 2.8 Tata Letak Furniture Cafe	17
Gambar 2.9 Lantai, dinding, dan plafon hallway-resto	17
Gambar 2.10 Lantai, dinding, dan plafon cafe.....	17
Gambar 2.11 Lantai, dinding, dan plafon lobby	18
Gambar 2.12 Standarisasi Resepsionis	20
Gambar 2.13 Standarisasi resto dan cafe	21
Gambar 3.1 Mindmap	26
Gambar 3.2 Konsep desain	27
Gambar 3.3 Sketsa Ideasi.....	27
Gambar 4.1 Alternatif Suasana Ruang 1.....	28
Gambar 4.2 Alternatif Suasana Ruang 2.....	29
Gambar 4.3 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	29
Gambar 4.4 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding	30
Gambar 4.5 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon.....	31
Gambar 4.6 Komposisi Warna.....	32
Gambar 4.7 Komposisi Material.....	33
Gambar 4.8 Bubble Plan	34
Gambar 4.9 Rencana Lantai.....	34

Gambar 4.10 Rencana Dinding.....	35
Gambar 4.11 Rencana Dinding.....	35
Gambar 4.12 Rencana Dinding.....	36
Gambar 4.13 Rencana Dinding.....	36
Gambar 4.14 Rencana Plafon	37
Gambar 4.15 Furniture Pengisi Ruang Custom	38
Gambar 4.16 Perspektif Render Resepsionis.....	42
Gambar 4.17 Perspektif Render Lobby	42
Gambar 4.18 Perspektif Render Hallway	43
Gambar 4.19 Perspektif Render Resto.....	43
Gambar 4.20 Perspektif Render Resto.....	43
Gambar 4.21 Perspektif Render Buffet Area.....	44
Gambar 4.22 Perspektif Render Live Cooking Area.....	44
Gambar 4.23 Perspektif Render Outdoor Resto	44
Gambar 4.24 Perspektif Render Bar Cafe.....	45
Gambar 4.25 Perspektif Render Indoor Cafe.....	45
Gambar 4.26 Perspektif Render Indoor Cafe.....	45
Gambar 4.27 Perspektif Render Outdoor Cafe	46
Gambar 4.28 Perspektif Render Outdoor Cafe	46
Gambar 4.29 Layout	47
Gambar 4.30 Custom Meja Resepsionis.....	47
Gambar 4.31 Custom Meja Buffet.....	47
Gambar 4.32 Custom Meja Bar	48
Gambar 4.33 Custom Elemen Estetis	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Data Furniture.....	19
Tabel 2.2 Tabel Data Equipment	19
Tabel 2.3 Tabel Daftar Kebutuhan Ruang.....	22
Tabel 4.1 Daftar Equipment yang digunakan	38
Tabel 4.2 Daftar Spesifikasi lampu yang digunakan	39
Tabel 4.3 Tabel perhitungan pencahayaan.....	41
Tabel 4.4 Tabel evaluasi desain pencahayaan	41



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan industri pariwisata di Indonesia khususnya di wilayah Yogyakarta, menunjukkan peningkatan yang signifikan selama beberapa tahun terakhir. Berdasarkan jumlah penduduk, DIY menjadi tempat wisata yang kreatif di Indonesia, selain itu DIY juga dikenal sebagai jantungnya daerah Jawa dan kota pelajar (Marie & Widodo, 2020). Sehingga tidak heran jika Yogyakarta dikenal sebagai pusat budaya dan destinasi wisata yang kaya akan sejarah, seni, serta tradisi lokal. Peningkatan jumlah wisatawan setiap tahunnya memicu meningkatnya kebutuhan akan fasilitas akomodasi yang tidak hanya memenuhi fungsi dasar sebagai tempat menginap, tetapi juga mampu memberikan pengalaman ruang yang berkesan serta bernilai estetis. Sejalan dengan pergeseran tren global dalam industri hospitality, hotel kini diposisikan bukan semata sebagai fasilitas singgah, melainkan sebagai bagian dari rangkaian perjalanan budaya dan gaya hidup wisatawan. Kondisi ini membuka peluang besar bagi hotel-hotel butik untuk menghadirkan pengalaman menginap yang lebih personal, unik, dan memiliki identitas desain yang jelas.

Hotel butik menjadi salah satu pilihan akomodasi yang berkembang pesat di Yogyakarta karena karakteristiknya yang menawarkan desain lebih personal, atmosfer eksklusif, serta pendekatan tematik yang berbeda dari hotel konvensional. Wisatawan yang mencari pengalaman budaya, cenderung memilih akomodasi yang memiliki narasi, autentisitas, dan keterhubungan dengan konteks lokal. Dalam konteks ini, desain interior hotel butik memegang peranan penting sebagai medium yang menyampaikan identitas, cerita, serta karakter lokal melalui pengalaman ruang. Pendekatan desain interior yang tepat dapat memberikan nilai tambah signifikan bagi hotel dalam menghadapi kompetisi industri pariwisata yang semakin kompetitif.

Namun, pertumbuhan pesat sektor perhotelan di kawasan wisata juga memunculkan persoalan mengenai homogenisasi desain pada banyak hotel di Yogyakarta. Beberapa hotel saat ini mulai kehilangan karakter lokal karena penerapan konsep desain generik yang mengikuti tren global tanpa mempertimbangkan konteks budaya setempat. Alih-alih memperkuat identitas Yogyakarta sebagai kota budaya, beberapa hotel justru menghadirkan desain interior yang terlepas dari unsur lokal, sehingga menghasilkan karakter visual yang kurang mencerminkan nilai-nilai budaya setempat. Ketidaksiharian ini tidak hanya berdampak

pada estetika ruang, tetapi juga mengurangi daya saing hotel dalam menarik wisatawan yang menginginkan pengalaman autentik khas Yogyakarta.

Objek studi berupa hotel butik di kawasan Jl. Palagan Yogyakarta merupakan representasi konkret dari fenomena tersebut. Meskipun berlokasi di kawasan strategis yang dikenal sebagai koridor hotel bernuansa budaya, hotel ini masih belum maksimal dalam menampilkan identitas lokal yang kuat melalui desain interiornya. Beberapa ruang publik dan privat masih mengandalkan elemen estetika modern, sehingga menciptakan atmosfer ruang yang kurang merepresentasikan “jiwa” Yogyakarta. Meskipun pada desain awal hotel ini sudah mencoba menggunakan material lokal dan beberapa sentuhan elemen dekoratif tradisional lainnya, “jiwa” Yogyakarta pada hotel ini masih bisa lebih dikembangkan lagi misalnya dalam penggunaan filosofi tata ruang Jawa yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam pengembangan desain interior sebelumnya. Dengan meningkatnya ekspektasi tamu terhadap kualitas pengalaman menginap, kondisi ini menjadi isu desain yang perlu segera ditangani.

Penguatan identitas lokal melalui pendekatan kultural kontemporer dipandang sebagai strategi desain yang relevan dan potensial bagi hotel butik di Yogyakarta. Pendekatan ini memungkinkan integrasi nilai-nilai budaya Jawa seperti kesederhanaan, keseimbangan, ketenangan, serta simbolisme ruang, namun disajikan melalui bahasa visual yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan gaya hidup masa kini. Dalam pendekatan ini, unsur budaya tidak diterjemahkan secara ornamental atau imitasi, tetapi diolah ke dalam bentuk, material, pola, dan atmosfer yang lebih subtil namun sarat makna. Hal ini sejalan dengan tren desain global yang menekankan autentisitas, keberlanjutan, dan pengalaman ruang yang memiliki narasi.

Perancangan ulang desain interior hotel butik dengan pendekatan kultural kontemporer menjadi penting tidak hanya untuk meningkatkan kualitas estetika dan fungsi ruang, tetapi juga untuk memperkuat citra Yogyakarta sebagai destinasi wisata budaya. Hotel sebagai ruang komersial sekaligus ruang pengalaman memiliki peran strategis dalam menyampaikan identitas suatu daerah. Ketika wisatawan menginap, mereka tidak hanya mencari kenyamanan, tetapi juga ingin merasakan esensi lokal yang membedakan Yogyakarta dari kota lainnya. Oleh karena itu, desain interior hotel harus mampu menjembatani kebutuhan modern dengan nilai tradisional yang menjadi identitas utama kota ini.

Objek ini menarik untuk dijadikan proyek perancangan karena menghadirkan tantangan sekaligus peluang eksplorasi desain yang luas. Pertama, hotel butik memberikan ruang kreativitas yang besar dalam pengembangan konsep dan detail desain. Kedua, isu mengenai hilangnya identitas lokal merupakan permasalahan aktual dalam dunia hospitality, sehingga proyek ini memiliki tingkat relevansi dan kebermanfaatan tinggi. Ketiga, pendekatan kultural

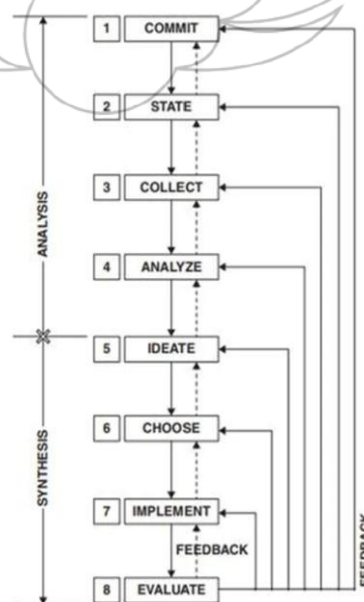
kontemporer memungkinkan perpaduan antara riset budaya, studi gaya hidup, serta inovasi desain interior, sehingga menghasilkan karya desain yang tidak hanya estetis tetapi juga memiliki kedalaman konseptual dan fungsional.

Dengan mempertimbangkan kondisi objek, isu desain, dan potensi eksplorasi, perancangan ulang desain interior hotel butik melalui pendekatan kultural kontemporer merupakan topik yang sangat layak untuk diangkat. Proyek ini tidak hanya memberikan solusi desain yang kontekstual dan bernilai budaya, tetapi juga berkontribusi dalam memperkuat identitas lokal Yogyakarta melalui medium desain interior. Selain itu, penelitian dan perancangan ini diharapkan mampu melahirkan gagasan baru mengenai bagaimana budaya dapat diinterpretasikan secara modern tanpa kehilangan makna, sekaligus menciptakan pengalaman menginap yang lebih mendalam bagi para tamu.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses perancangan hotel butik yang berfokus pada penguatan identitas lokal mengikuti tahapan desain yang terstruktur sebagaimana dijelaskan oleh Rosemary Kilmer dalam *Designing Interiors* (2014). Proses ini terdiri dari delapan langkah utama yang saling berkaitan, yaitu *commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, dan evaluate*. Setiap tahapan berperan penting untuk memastikan desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional, relevan dengan konteks budaya, serta mampu menjawab kebutuhan pengguna.



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer (sumber: Kilmer, 2014)

a. *Commit*

Tahap pertama adalah *commit*, pada tahap awal ini penulis mengenali dan berkomitmen pada permasalahan yang didapatkan dari proyek ini. Komitmen ini mencakup pemahaman awal terhadap karakter budaya, konsep dasar, skala prioritas, dan arah desain yang ingin dicapai.

b. *State*

Tahap berikutnya *state* merupakan proses perumusan masalah dengan menganalisis tujuan dan sasaran dari perancangan proyek Hotel Butik Palagan agar mendapatkan pernyataan masalah yang *relate* dengan kebutuhan.

c. *Collect*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui studi dokumen perencanaan, referensi gaya interior yang relevan, studi literatur, jurnal, buku, artikel, serta wawancara informal dengan pihak PT.IYAF yang sudah merancang proyek ini sebelumnya sebagai dasar pemahaman konteks dan potensi desain.

d. *Analyze*

Setelah data terkumpul, tahap *analyze* dilakukan untuk mengolah dan menafsirkan informasi tersebut. Analisis ini membantu penulis memahami tantangan utama yang harus diatasi sekaligus peluang yang dapat dimaksimalkan untuk menciptakan identitas ruang yang kuat.

e. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan gagasan kreatif melalui *brainstorming* untuk menghasilkan dan memilih alternatif konsep interior. Penulis menggunakan metode skematik untuk memaparkan tentang konsep dan ide.

f. *Choose*

Tahap ini merupakan proses seleksi dan pemilihan alternatif desain terbaik melalui perbandingan dan kriteria evaluasi, sehingga desain terpilih mampu menjawab isu utama dan selaras dengan visi proyek.

g. *Implement*

Tahap *implement* merupakan proses pengembangan desain terpilih melalui pembuatan *3D modelling* digital, gambar kerja, *rendering 3D*, *material*

board, animasi, serta dokumen pelengkap seperti RAB. Proses ini sangat membantu untuk memvisualisasikan konsep dan ide saat presentasi.

h. Evaluate

Tahap *evaluate* merupakan evaluasi menyeluruh terhadap kesesuaian desain dengan tujuan awal, kebutuhan pengguna, dan data lainnya, sehingga hasil desain yang dihasilkan tidak melenceng dari tujuan awal dan juga bisa dijadikan sebagai perbaikan ke depannya.

2. Metode Desain

Berikut merupakan beberapa tahap yang dikemukakan oleh *Rosemary Kilmer* dalam *Designing Interiors*:

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) Observasi

Metode observasi dilakukan dengan mengumpulkan data terkait kondisi eksisting proyek perancangan. Observasi meliputi pengamatan terhadap lokasi hotel, potensi lingkungan sekitar, konsep awal desain, serta sistem ruang yang direncanakan. Selain itu, dilakukan pengumpulan dokumen seperti profil konsep hotel, standar operasional, denah awal, gambar kerja, dan dokumentasi pendukung lainnya sebagai dasar dalam memahami arah perancangan. Penulis juga melakukan wawancara informal dengan desainer interior pada perancangan awal untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan, harapan, serta preferensi klien terhadap interior hotel. Data yang diperoleh menjadi acuan dalam mengidentifikasi permasalahan dan potensi desain.

2) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber referensi seperti jurnal, buku, artikel, serta dokumen lain yang relevan dengan perancangan interior hotel butik serta pendekatan desain kultural kontemporer. Melalui studi literatur, penulis memperoleh wawasan mengenai identitas budaya lokal, tren desain hospitality, pengalaman ruang, serta penerapan unsur budaya dalam interior modern. Data yang terkumpul menjadi dasar dalam melakukan analisis permasalahan. Selain itu, studi literatur membantu penulis merumuskan solusi desain yang kontekstual, relevan, dan mampu menciptakan pengalaman budaya bagi pengguna.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Pada proses perancangan interior Hotel Butik Palagan, tahap membangun ide dan pengembangan desain diawali dengan *brainstorming* untuk mendapatkan berbagai ide yang sesuai dengan konsep kultural kontemporer. Proses ini dilakukan dengan menggali referensi mengenai motif tradisional, material lokal, elemen pendukung yang identik tradisional, serta tren desain kontemporer yang dapat mendukung terciptanya identitas ruang yang kuat. Ide-ide yang diperoleh kemudian diseleksi dan dikembangkan menjadi *moodboard* yang memuat palet warna, tekstur, material, pola, dan suasana ruang sebagai acuan visual dalam perancangan. Selanjutnya, ide yang telah terpilih diwujudkan melalui pengembangan konsep ruang menggunakan sketsa awal, diagram ruang, zoning, alternatif tata letak, hingga model digital atau perspektif 3D. Tahap ini dilakukan untuk menguji hubungan fungsi ruang, sirkulasi, serta pengalaman pengguna pada interior hotel butik.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Pada tahap evaluasi pemilihan desain, penulis mengevaluasi alternatif desain yang telah dikembangkan mampu memenuhi tujuan perancangan interior hotel butik dengan pendekatan kultural kontemporer. Evaluasi dilakukan berdasarkan aspek estetika, fungsionalitas, kenyamanan ruang, serta kesesuaian penerapan identitas budaya lokal pada desain. Desain yang terpilih merupakan alternatif yang paling mampu menjawab permasalahan perancangan, memenuhi kebutuhan pengguna, serta menghadirkan karakter budaya Jawa dalam suasana ruang yang modern dan kontekstual.