

**PERANCANGAN INTERIOR LOBI DAN RESTORAN
HOTEL SWISS-BELBOUTIQUE YOGYAKARTA
DENGAN PENDEKATAN *EXPERIENTIAL DESIGN***



SKRIPSI

Oleh:

Husna Fardia

NIM 2112421023

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

ABSTRAK

Sektor pariwisata di Yogyakarta mengalami pertumbuhan signifikan, ditandai dengan meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan mancanegara sebesar 17,39% pada Desember 2023. Pertumbuhan ini meningkatkan kebutuhan akan fasilitas akomodasi yang tidak hanya menawarkan kenyamanan fungsional, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman spasial yang berkesan bagi pengunjung. Swiss-Belboutique Yogyakarta sebagai hotel butik internasional bintang empat yang terletak strategis di pusat kota, memiliki potensi yang tinggi untuk dikembangkan melalui pendekatan *experiential design*. Potensi tersebut didasari oleh kondisi eksisting pada area lobi dan restoran yang dinilai belum memiliki keterikatan kontekstual yang kuat terhadap identitas budaya lokal. Oleh karena itu, konsep desain yang diusulkan, "Culture Resonance" mengintegrasikan unsur budaya Jawa seperti pola Batik Nitik, ukiran khas, serta penggunaan material lokal berkualitas ke dalam estetika Jawa kontemporer yang diterapkan melalui penerapan desain multisensori. Hasil perancangan ini menghadirkan suasana interior hotel yang lebih berakar pada nilai budaya lokal, melibatkan pengalaman kelima indra pengunjung, serta tetap mempertahankan karakter eksklusif dan modern.

Kata kunci: hotel butik, *experiential design*, multisensori, budaya jawa

ABSTRACT

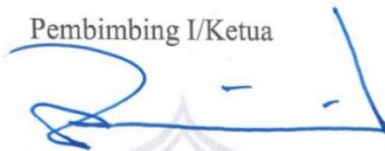
The tourism sector in Yogyakarta has experienced significant growth, marked by a 17.39% increase in international tourist arrivals in December 2023. This growth has increased the demand for accommodation facilities that not only provide functional comfort, but also offer memorable spatial experiences for visitors. Swiss-Belboutique Yogyakarta, a four-star international boutique hotel strategically located in the city center, has strong potential to be developed through an experiential design approach. This potential is based on the existing conditions of the lobby and restaurant areas, which is considered to lack a strong contextual connection to local cultural identity. Therefore, the proposed design concept, “Culture Resonance,” integrates Javanese cultural elements such as Batik Nitik patterns, traditional carvings, and the use of high-quality local materials into a contemporary Javanese aesthetic through a multisensory design approach. The design result creates a hotel interior atmosphere that is more rooted in local cultural values, engages visitors through the experience of the five senses, while maintaining an exclusive and modern character.

Keywords: boutique hotel, experiential design, multisensory, javanese culture

Skripsi berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR LOBI DAN RESTORAN HOTEL SWISS-BELBOUTIQUE YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN *EXPERIENTIAL DESIGN* diajukan oleh Husna Fardia NIM 2112421023, 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 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.

NUPTK 7134737638230063

Pembimbing II/Anggota



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NUPTK 3860740641130052

Cognate/Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 6461751652130042

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi
Desain Interior



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

NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Husna Fardia
NIM : 2112421023
Tahun lulus : 2026
Program studi : 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, 02 Juni 2026



Husna Fardia

NIM 2112421023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Interior Lobi dan Restoran Hotel Swiss-Belboutique Yogyakarta dengan Pendekatan *Experiential Design*” sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi jenjang S1 Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa perancangan dan penulisan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta kontribusi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa Allah SWT.
2. Orang Tua penulis yang telah memberikan semangat, doa, dukungan moral serta material selama perkuliahan, dan menjadi tempat nyaman untuk pulang.
3. Mbak Ishma, Mas Tafi, Dek Aan, Cimeng, dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan bantuan, dukungan, tawa, dan canda.
4. Prof. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dosen Pembimbing I, Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M., selaku Dosen Pembimbing II, serta Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku *cognate* yang telah meluangkan waktu, tenaga, juga atas bimbingan, arahan, dan saran yang membangun selama proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Desain Interior yang memberikan ilmu, bantuan, dan dorongan selama proses pembelajaran dari awal hingga penulis dapat menyelesaikan perancangan dan penyusunan laporan ini.
6. Mayta, Cipa, Fida, teman-teman grup ‘fotografi’, dan kawan-kawan lain yang telah menjadi bagian penting pada masa perkuliahan penulis serta menemani penulis hingga dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman seperjuangan Sudut 21.
8. Ampon yang telah menjadi tempat penulis bercerita dan selalu memberikan dukungan.

9. Semua pihak yang telah berkontribusi, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

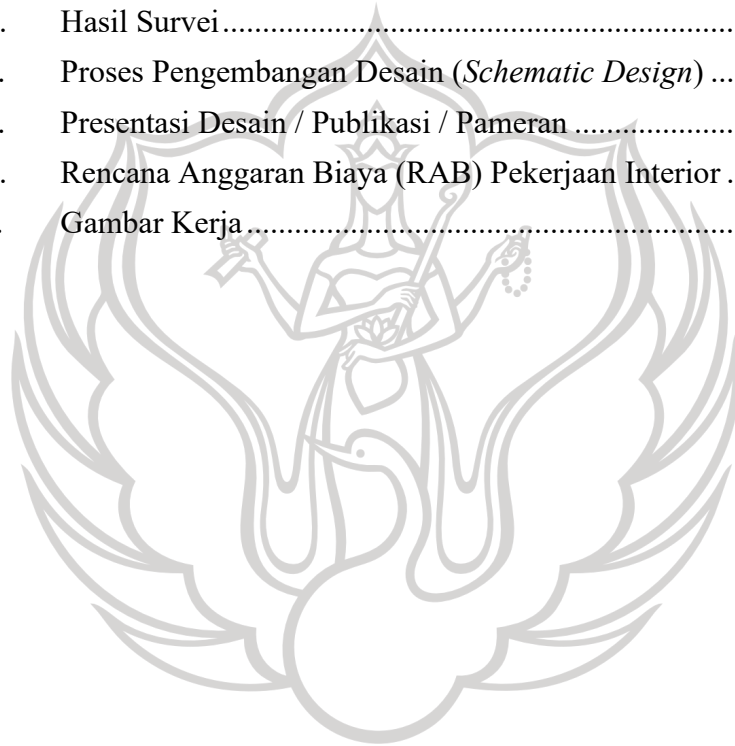
Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan menambah wawasan bagi pembaca, serta manfaat kepada segala pihak yang sudah terlibat.



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	3
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Objek	6
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus	12
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	21
1. Tujuan Desain	21
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	21
3. Data	22
4. Daftar Kebutuhan	39
5. Kriteria	42
BAB III.....	43
PERMASALAHAN DESAIN	43
A. Pernyataan Masalah	43
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	43
BAB IV	46
PENGEMBANGAN DESAIN.....	46
A. Alternatif Desain	46
1. Alternatif Estetika Ruang.....	46
2. Alternatif Penataan Ruang	49

3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	53
4.	Alternatif Pengisi Ruang.....	55
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	58
B.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	64
C.	Hasil Desain	65
BAB V.....		71
PENUTUP.....		71
A.	Kesimpulan	71
B.	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN.....		76
A.	Hasil Survei.....	76
B.	Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>)	78
C.	Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	81
D.	Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	83
E.	Gambar Kerja.....	95



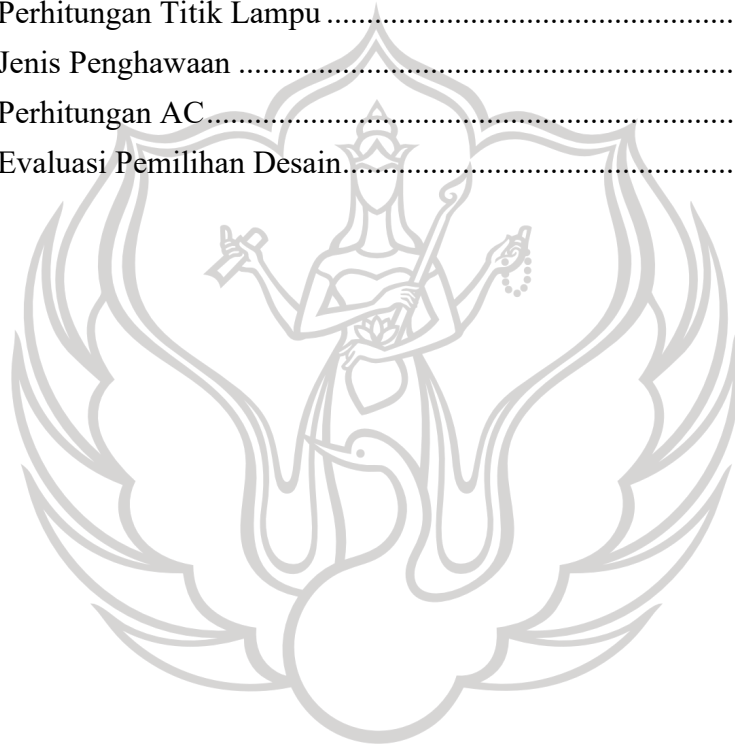
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain	3
Gambar 2.1 Batik Nitik	16
Gambar 2.2 Motif Lung-Lungan	17
Gambar 2.3 Warna Arsitektural Masjid Gedhe Kauman	17
Gambar 2.4 Bunga Melati	18
Gambar 2.5 Makanan Tradisional	20
Gambar 2.6 Logo Perusahaan	22
Gambar 2.7 Lokasi Proyek	23
Gambar 2.8 Aktivitas Pengunjung	24
Gambar 2.9 Aktivitas Pengelola/Staff Hotel	24
Gambar 2.10 Data Zoning Ruang	27
Gambar 2.11 Data Sirkulasi Ruang	27
Gambar 2.12 Data Hubungan Antar Ruang	28
Gambar 2.13 Data Layout Furniture	28
Gambar 2.14 Data Desain Lantai	29
Gambar 2.15 Data Desain Lantai	29
Gambar 2.16 Data Desain Dinding	30
Gambar 2.17 Data Desain Lantai	31
Gambar 2.18 Data Desain Plafon	31
Gambar 2.19 Data Sistem Pencahayaan	32
Gambar 2.20 Data Sistem Penghawaan	32
Gambar 2.21 Data Estetika Ruang	36
Gambar 2.22 Standar Ukuran dan Jarak Lounge	37
Gambar 2.23 Standar Ukuran dan Jarak Ruang Makan	37
Gambar 2.24 Standar Ukuran dan Jarak Area Bar	38
Gambar 3.1 Mind Map	43
Gambar 3.2 Ideasi Konsep	44
Gambar 4.1 Suasana Ruang Lobby	46
Gambar 4.2 Suasana Ruang Restoran	47
Gambar 4.3 Komposisi Warna	47
Gambar 4.4 Komposisi Bentuk	48
Gambar 4.5 Komposisi Material	48
Gambar 4.6 Diagram Matriks	50
Gambar 4.7 Bubble Diagram	50

Gambar 4.8 Alternatif 1 Bubble Plan (Terpilih)	51
Gambar 4.9 Alternatif 2 Bubble Plan.....	51
Gambar 4.10 Alternatif 1 Layout	52
Gambar 4.11 Alternatif 2 Layout (Terpilih)	52
Gambar 4.12 Alternatif 1 Rencana Lantai (Terpilih).....	53
Gambar 4.13 Alternatif 2 Rencana Lantai	53
Gambar 4.14 Alternatif 1 Rencana Dinding	54
Gambar 4.15 Alternatif 2 Rencana Dinding (Terpilih).....	54
Gambar 4.16 Rencana Plafond.....	54
Gambar 4.17 Custom Concierge Desk.....	55
Gambar 4.18 Receptionist Desk.....	55
Gambar 4.19 Custom Dining Sofa	55
Gambar 4.20 Custom Dining Table	56
Gambar 4.21 Custom Meja Buffet	56
Gambar 4.22 Custom Elemen Dekoratif.....	56
Gambar 4.23 Rendering Area Lobi.....	65
Gambar 4.24 Rendering Area Receptionist	65
Gambar 4.25 Rendering Area Lobi Lift.....	66
Gambar 4.26 Rendering area Lounge & Bar	66
Gambar 4.27 Rendering area Grand Stairs	67
Gambar 4.28 Rendering area Duty Manager	67
Gambar 4.29 Rendering area Indoor Dining.....	68
Gambar 4.30 Rendering area Buffet	68
Gambar 4.31 Rendering area Outdoor Dining	69
Gambar 4.32 Rendering area Toilet.....	69
Gambar 4.33 Layout.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Proyek	12
Tabel 2.2 Aktivitas pengguna	25
Tabel 2.3 Data Furniture	33
Tabel 2.4 Data Equipment	34
Tabel 2.5 Daftar Kebutuhan	39
Tabel 2.6 Kriteria Desain	42
Tabel 3.1 Solusi Desain.....	45
Tabel 4.1 Data Equipment	57
Tabel 4.2 Jenis Lampu	58
Tabel 4.3 Perhitungan Titik Lampu	60
Tabel 4.4 Jenis Penghawaan	62
Tabel 4.5 Perhitungan AC.....	63
Tabel 4.6 Evaluasi Pemilihan Desain.....	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor penting yang menyumbang peran besar bagi perekonomian Indonesia. Yogyakarta menjadi bagian dari destinasi wisata utama di Indonesia yang telah dikenal luas karena kekayaan budaya, sejarah, dan identitas yang melekat kuat di seluruh penjuru kota dengan memadukan unsur tradisi dan modernitas. Situs bersejarah yang tersebar serta perkembangan sektor kreatif juga gaya hidup urban yang terus tumbuh, menjadikan Yogyakarta sebagai salah satu daerah pariwisata yang menunjukkan perkembangan positif.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Yogyakarta, kunjungan wisatawan mancanegara yang berkunjung ke DIY pada Desember 2023 menunjukkan peningkatan sebesar 17,39% dengan total 11.338 kunjungan jika dibandingkan dengan bulan sebelumnya yakni 9.675 kunjungan. Di samping itu, Tingkat Penghuni Kamar (TPK) hotel berbintang pada Desember 2023 meningkat lebih dari dua kali lipat sebesar 119,4% dibandingkan dengan tahun sebelumnya, yakni Desember 2022. Pertumbuhan ini menjadi cerminan atas pentingnya sektor pariwisata bagi perekonomian Yogyakarta yang menjadikan kebutuhan akan fasilitas akomodasi menjadi turut penting. Salah satu contoh fasilitas akomodasi adalah hotel yang tidak hanya menawarkan segi fungsionalitas, namun juga harus mampu memberikan pengalaman yang unik dan berkesan bagi para wisatawan.

Hotel butik adalah kategori hotel yang berkembang sebagai bentuk respon atas kejenuhan pasar terhadap hotel konvensional yang memiliki kecenderungan desain yang serupa dan tidak memiliki ciri khas. Menurut Witarsana (2022), hotel butik berupaya menawarkan pengalaman menginap yang unik dan berbeda dari para pesaingnya melalui karakter serta identitas yang khas. Hotel butik merupakan hotel yang dirancang secara tematik untuk mencerminkan identitas baik bersumber dari budaya, sejarah, maupun interpretasi kontemporer dari sebuah tema dan konsep tertentu. Tidak hanya berfokus pada fungsi hotel sebagai tempat menginap, konsep

hotel butik dihadirkan agar pengunjung dapat mengalami pengalaman menginap yang lebih emosional, dengan memberikan kesan melalui desain interior yang unik, atmosfer yang *intimate*, serta pelayanan yang lebih personal. Kehadiran hotel butik di kota Yogyakarta yang kaya akan nilai budaya serta sejarah ini menjadi peluang besar untuk dikembangkan agar dapat menghadirkan konsep hotel yang memiliki identitas kuat dan selaras dengan konteks lokal.

Perancangan hotel butik membutuhkan pendekatan desain yang tidak hanya berfokus pada fungsi dasar seperti kenyamanan dan efisiensi, tetapi juga pada bagaimana ruang dapat memberikan pengalaman emosional dan personal kepada penggunanya. Oleh karena itu, pendekatan *experiential design* menjadi relevan untuk digunakan pada perancangan hotel butik.

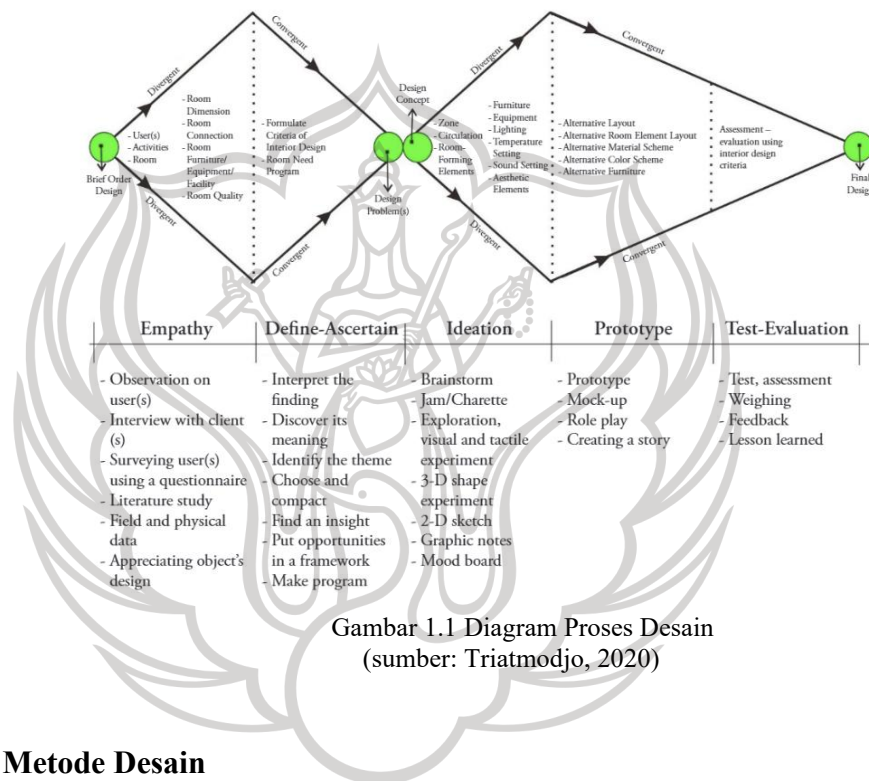
Pendekatan *experiential design* menekankan bagaimana pengguna merasakan ruang secara menyeluruh, mulai dari visual, pencahayaan, suara, aroma, tekstur, hingga suasana yang tercipta di dalamnya. *Experiential design* bertujuan untuk menciptakan ruang yang mampu menyampaikan cerita, membangun suasana tertentu, dan meninggalkan kesan mendalam yang membekas dalam ingatan. Hal ini menjadi penting karena karakter dan identitas hotel sangat bergantung pada bagaimana tamu dapat merasakan pengalaman ruang tersebut secara langsung. Penerapan pendekatan pada hotel dapat menghadirkan ruang yang tidak hanya estetis, tetapi juga bermakna dan mampu membangun hubungan emosional antara tamu dengan lingkungan yang mereka tempati, sehingga meningkatkan kualitas pengalaman menginap secara keseluruhan.

Swiss-Belboutique Yogyakarta menjadi salah satu hotel yang hadir dalam lanskap tersebut dengan lokasi strategis di tengah Kota Yogyakarta. Menawarkan hotel dengan kategori butik Bintang 4 berskala internasional dengan fasilitas kelas atas yang mengedepankan profesionalisme layanan dan desain yang modern. Namun, terdapat tantangan dalam menciptakan pengalaman ruang yang kuat, imersif, dan membekas dalam ingatan pengunjung. Oleh karena itu, melalui perancangan interior dengan pendekatan *experiential design* berbasis multisensori yang menekankan aspek *sense of place* diharapkan dapat tercipta ruang yang tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga mampu memberikan pengalaman ruang yang bermakna dan mengesankan bagi pengunjung.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Diagram proses desain merupakan sebuah tahapan atau langkah-langkah yang digunakan ketika mendesain. Perancangan interior Swiss Belboutique Yogyakarta menggunakan diagram model Design Thinking untuk pembelajaran Desain Interior (DT-DI) oleh Suastiwi Triatmodjo sebagai acuan untuk perancangan. Suastiwi Triatmodjo membagi proses desain menjadi lima tahap besar yaitu *Empathy*, *Define-Ascertain*, *Ideation*, *Prototype*, dan *Test Evaluation*. (Triatmodjo, 2020).



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain (sumber: Triatmodjo, 2020)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah jika ditinjau menggunakan diagram proses desain DT-DI melibatkan dua tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) *Empathy*, langkah pertama yang perlu dilakukan di dalam proses perancangan ini adalah mengeksplor dan mengobservasi peran pengguna untuk menentukan dan mengenali tujuan yang akan dicapai pada perancangan interior Swiss-Belboutique Hotel Yogyakarta. Pada tahap ini maka penulis melakukan

observasi baik terhadap *user* maupun kondisi site Swiss-Belboutique Hotel Yogyakarta untuk mengetahui aktivitas, situasi, serta kondisi lapangan, dilanjutkan dengan studi kepustakaan melalui buku-buku, serta mengumpulkan data dan dokumen yang diperlukan menggunakan website resmi Swiss-Belboutique.

- 2) *Define-Ascertain*, langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah menetapkan masalah dari informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Pada tahap ini, penulis menguraikan kembali dan melakukan analisis lebih dalam untuk mendefinisikan dan menetapkan masalah, serta membuat daftar kebutuhan yang didapat dari hasil observasi lapangan Swiss-Belboutique Hotel Yogyakarta agar dapat dihasilkan rumusan masalah sebagai acuan dalam menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam perancangan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Setelah metode pengumpulan data telah dilakukan, dilanjutkan pada tahap pembangkitan ide dan pengembangan desain. Pada metode ini terdapat dua tahapan di antara lain:

- 1) *Ideation*, penulis diharuskan untuk berpikir kreatif agar dapat menghasilkan banyak ide, serta dapat mengekspresikan ide tersebut untuk dituangkan kedalam alternatif ide. Hal ini dibutuhkan untuk memberikan solusi agar dapat memecahkan permasalahan yang ada untuk mencapai tujuan dari perancangan. Penulis melakukan pengembangan ide dengan melakukan brainstorming ide dan alternatif melalui eksplorasi dan eksperimen desain yang kemudian dituangkan kedalam *moodboard* maupun sketsa ide.
- 2) *Prototype*, setelah proses pembuatan ide selesai dilakukan dan telah didapat beberapa alternatif, *moodboard*, dan sketsa ide, penulis melanjutkan pada proses pemilihan alternatif. Proses pemilihan opsi terbaik ini disesuaikan dengan kebutuhan,

keinginan, serta tujuan dari perancangan. Langkah kemudian dilanjutkan dengan mewujudkan ide dari alternatif desain terpilih menjadi bentuk *prototype* diantaranya dengan membuat modeling 3D, materi presentasi, maket, dan lain-lain.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode Evaluasi Pemilihan Desain adalah langkah terakhir yang dilakukan untuk memastikan bahwa perancangan sudah dapat dianggap sebagai solusi atas permasalahan yang ada. Pada metode evaluasi ini dilakukan dengan cara:

- 1) *Test-Evaluation*, pada tahap ini penulis akan mengevaluasi secara kritis terhadap tujuan perancangan untuk memastikan bahwa hasil desain telah memenuhi kriteria desain, mulai dari segi fungsi, estetika, ekonomi, ergonomi, dan citra pada penyelesaian masalah yang ada pada objek perancangan Swiss-Belboutique Hotel. *Feedback* yang didapatkan dari hasil evaluasi akan menjadi landasan dalam proses baik revisi maupun penyempurnaan hasil guna mencapai desain final yang menyeluruh.

