

**PERANCANGAN INTERIOR KAFE KOSLO DI
YOGYAKARTA BERBASIS GAYA HIDUP GEN Z
DAN *DIGITAL NOMAD***



SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Thoriq Aziz

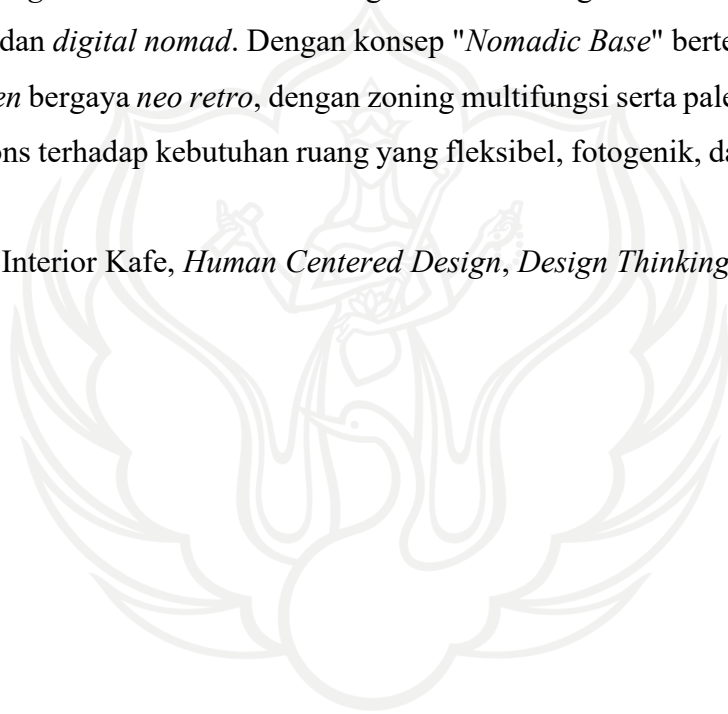
NIM 2212475023

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

ABSTRAK

Meningkatnya tren *digital nomad* dan mobilitas Gen Z mendorong perubahan kebutuhan bukan hanya untuk bersantai, tetapi juga mendukung kerja, kolaborasi, dan interaksi sosial. Kawasan Condongcatur memiliki kepadatan perguruan tinggi yang tinggi, namun belum banyak tempat yang secara spesifik dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan mereka. Perancangan interior Kafe Koslo di Condongcatur, Yogyakarta bertujuan mengakomodasi kebutuhan tersebut. Perancangan ini menggunakan pendekatan *human-centered design* melalui metode *Design Thinking* DT–DI untuk merancang interior kafe agar selaras dengan gaya hidup Gen Z dan *digital nomad*. Dengan konsep "*Nomadic Base*" bertema *Built for the In-Between* bergaya *neo retro*, dengan zoning multifungsi serta palet *earth tone*, sebagai respons terhadap kebutuhan ruang yang fleksibel, fotogenik, dan produktif.

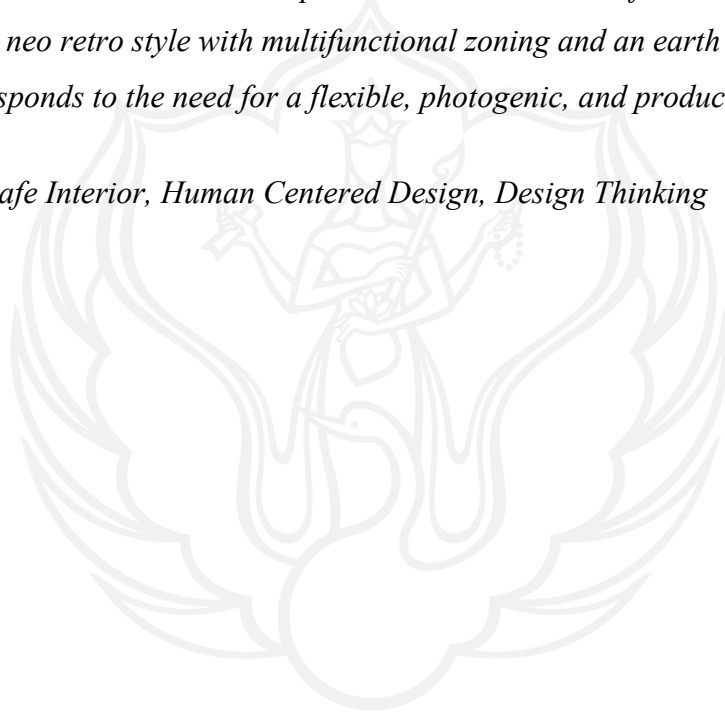
Kata kunci: Interior Kafe, *Human Centered Design*, *Design Thinking*



ABSTRACT

The growing trend of digital nomadism and Gen Z mobility has shifted spatial needs beyond leisure, toward work, collaboration, and social interaction. Condongcatur is home to a high density of universities, yet few spaces are specifically designed to accommodate these needs. The interior design of Cafe Koslo in Condongcatur, Yogyakarta aims to address this gap. This project applies a human-centered design approach through the DT–DI Design Thinking method to create a cafe interior that aligns with the lifestyle of Gen Z and digital nomads. Through the "Nomadic Base" concept under the theme Built for the In-Between, executed in a neo retro style with multifunctional zoning and an earth tone palette, the design responds to the need for a flexible, photogenic, and productive space.

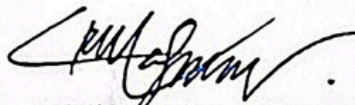
Keywords: *Cafe Interior, Human Centered Design, Design Thinking*



Skripsi berjudul:

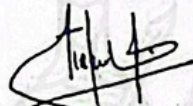
Perancangan Interior Kafe Koslo di Yogyakarta Berbasis Gaya Hidup Gen Z Dan Digital Nomad diajukan oleh Muhammad Thoriq Aziz NIM 2212475023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 7134737638230063

Pembimbing II/Anggota



Mutia Nurdina, S.T., M.Sc.

NUPTK 1058768669231043

Cognate/Anggota



Yayu Rubiyanti, M.Sn
NUPTK 1256764665230213

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi
Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 7134737638230063

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Thoriq Aziz
NIM : 2212475023
Tahun lulus : 2026
Program studi : S1 – Desain Interior
Fakultas : 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, 9 Juni 2026

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp contains the text 'FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN' on the left, 'ISI YOGYAKARTA' at the bottom, and 'MATERAI TEMPEL' in the center. A unique identification number 'Y5AKX527209220' is printed at the bottom of the stamp.

Muhammad Thoriq Aziz
2212475023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Interior Hotel Koslo di Yogyakarta Berbasis Gaya Hidup Gen Z Dan Digital Nomad”**. Penulisan laporan tugas akhir ini disusun guna memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir ini merupakan hasil dari proses panjang dengan banyak ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menjadi pembelajaran dan peningkatan dalam perancangan selanjutnya.

Pada kesempatan ini, dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan serta masukan yang sangat berarti, terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan berkat tak ternilai.
2. Ibu yang tidak pernah berhenti memberikan perhatian serta doa baiknya.
3. Seluruh keluarga besar penulis yang telah memberikan semangat serta dukungan Yth Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan Mutia Nurdina, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak kemudahan, bimbingan, serta arahan dan motivasi dari awal hingga akhir penyusunan tugas akhir ini.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn. M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Mahdi Murcahyo, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak dan Ibu Dosen PSDI yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan wawasan selama menjalani studi.
7. Terimakasih kepada teman-teman PILAR, anak parkir, Arsir 22, saya sendiri, dan Semua pihak yang terlibat secara langsung atau pun tidak langsung yang turut meluangkan waktu membantu dan memberikan dukungan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, khususnya bagi parapembaca, serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.

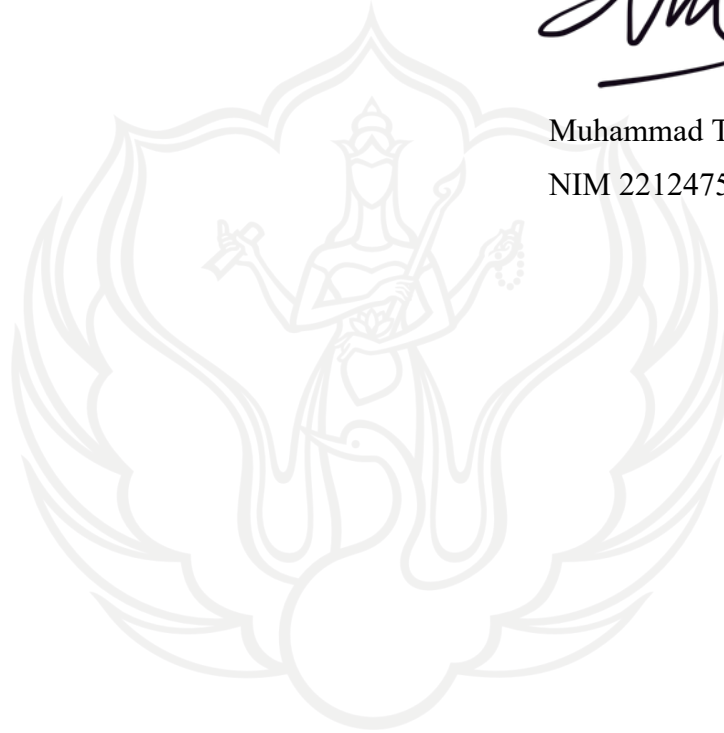
Yogyakarta, 9 Juni 2026

Penulis



Muhammad Thoriq Aziz

NIM 2212475023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
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
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	12
BAB III.....	36
PERMASALAHAN DESAIN	36
A. Pernyataan Masalah	36
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	37
BAB IV	40
PENGEMBANGAN DESAIN.....	40
A. Alternatif Desain	40
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	73
C. Hasil Desain	74

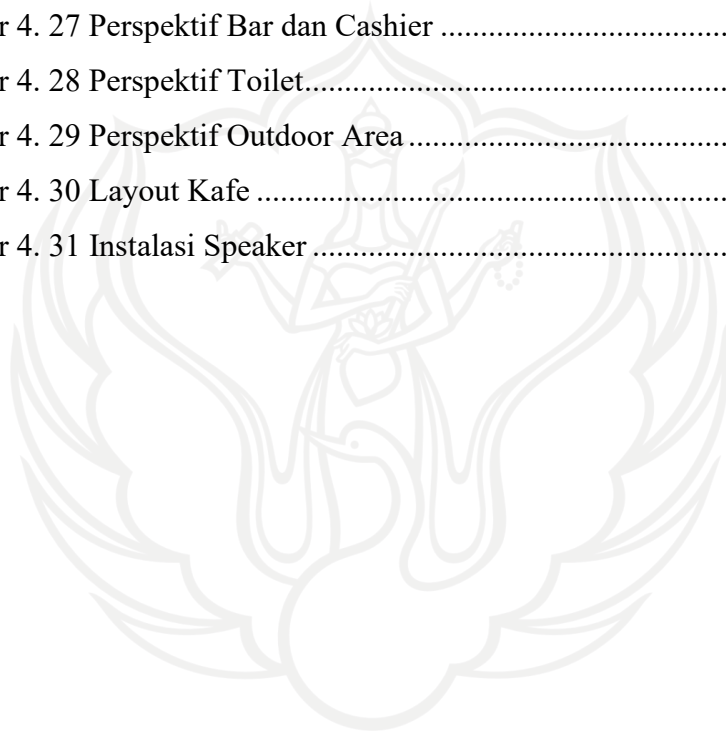
BAB V.....	84
PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Alur Metode Design Thinking	3
Gambar 2. 1 Fasad Hotel Koslo.....	14
Gambar 2. 2 Peta Lokasi Proyek	15
Gambar 2. 3 Layout Koslo Lantai 1	20
Gambar 2. 4 Layout Koslo Lantai 4	20
Gambar 2. 5 Zoning Koslo Lantai 1	21
Gambar 2. 6 Data Desain Lantai Koslo	21
Gambar 2. 7 Data Desain Dinding Koslo	22
Gambar 2. 8 Data Desain Plafon Koslo.....	23
Gambar 2. 9 Data Desain Estetika Koslo	26
Gambar 2. 10 Dimensi Bar	29
Gambar 2. 11 Dimensi Area Makan dan Minum	30
Gambar 2. 12 Dimensi Sirkulasi.....	31
Gambar 3. 1 Kosnep Desain Kafe Koslo.....	37
Gambar 4. 1 Alternatif Desain Lantai.....	41
Gambar 4. 2 Alternatif Desain Dinding.....	43
Gambar 4. 3 Alternatif Desain Plafon	44
Gambar 4. 4 Alternatif Elemen Dekoratif	46
Gambar 4. 5 Alternatif Warna	47
Gambar 4. 6 Alternatif Skema Material	49
Gambar 4. 7 Alternatif Suasana Ruang 1	51
Gambar 4. 8 Alternatif Suasana Ruang 2	52
Gambar 4. 9 Transformasi Bentuk Meja Resepsionis	53
Gambar 4. 10 Transformasi Material.....	54
Gambar 4. 11 Diagram Matrix.....	54
Gambar 4. 12 Bubble Diagram Lantai.....	55
Gambar 4. 13 Rencana Lantai	55
Gambar 4. 14 Rencana Dinding	56
Gambar 4. 15 Rencana Dinding	57
Gambar 4. 16 Rencana Dinding	58

Gambar 4. 17 Rencana Plafon	59
Gambar 4. 18 Rencana Furnitur.....	60
Gambar 4. 19 Perspektif <i>Lobby</i>	74
Gambar 4. 20 Perspektif Area <i>Entrance</i>	75
Gambar 4. 21 Perspektif Sofa <i>Indoor</i>	76
Gambar 4. 22 Perspektif Area Photobooth.....	77
Gambar 4. 23 Perspektif Instalasi Speaker	78
Gambar 4. 24 Perspektif <i>Stool Seating</i>	78
Gambar 4. 25 Perspektif <i>CoWorking Space</i>	79
Gambar 4. 26 Detail <i>Table Lamp CoWorking Space</i>	80
Gambar 4. 27 Perspektif Bar dan Cashier	80
Gambar 4. 28 Perspektif Toilet.....	81
Gambar 4. 29 Perspektif Outdoor Area	81
Gambar 4. 30 Layout Kafe	82
Gambar 4. 31 Instalasi Speaker	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Data Kondisi Ruang.....	25
Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan Ruang.....	33
Tabel 4. 1 Kebutuhan Equipment.....	61
Tabel 4. 2 Jenis Lampu pada Perancangan.....	63
Tabel 4. 3 Perhitungan Titik Lampu.....	65
Tabel 4. 4 Jenis Penghawaan pada Area Perancangan.....	69
Tabel 4. 5 Perhitungan Penghawaan.....	70



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Generasi Z sebagai *digital native* memiliki perilaku unik dalam memilih kafe untuk sekedar berkumpul santai maupun bekerja. Mereka umumnya memiliki latar belakang mahasiswa, atau pekerja muda yang mengutamakan fleksibilitas sambil tetap menginginkan kenyamanan dan fasilitas yang mendukung gaya hidup digital mereka. Disisi lain terdapat gaya hidup yang terus tumbuh seiring majunya perkembangan teknologi. Dari hasil penelitian Ehn et al (2022) fenomena bekerja dimana saja dan kapan saja semakin marak dilakukan oleh pekerja dimana kelompok ini di sebut sebagai *digital nomad*, dalam hal ini Gen Z sebagai *digital native* sangat mudah beradaptasi dengan gaya hidup seperti ini. Sebagai *digital nomad*, Gen Z sering berpindah-pindah tempat, memanfaatkan kafe sebagai tempat yang menyediakan akses internet cepat, ruang kerja yang nyaman, serta area sosial yang memungkinkan interaksi dan relaksasi. Uniknya terdapat perubahan aktifitas di kafe yang dulunya hanya sebatas tempat berkumpul dan bersantai, namun bersamaan dengan meningkatnya gaya hidup digital nomad orang-orang mulai mengerjakan tugas hingga bekerja di kafe. Berdasarkan temuan Almostafa (2025) bukan hanya gaya hidup akan tetapi preferensi estetikanya juga mengalami pergeseran, Gen Z cenderung mengembangkan keterikatan emosional terhadap estetika era tertentu meskipun tidak mengalaminya secara langsung, fenomena yang dikenal sebagai *simulated nostalgia*. Gen Z merasa "*nostalgic*" terhadap estetika *vintage* bukan karena mereka hidup di sana, tapi karena terpapar terus-menerus lewat algoritma media sosial.

Berdasarkan kelompok di atas, mereka mengutamakan fleksibilitas, konektivitas digital, dan ruang yang mendukung produktivitas sekaligus interaksi sosial. Mereka mencari tempat yang tidak hanya nyaman untuk bersosial namun juga menyediakan fasilitas kerja, ruang sosial, dan suasana yang estetik serta fotogenik untuk menunjang gaya hidup serta aktivitas kerja dan santai yang terintegrasi. Digital nomad kini menjadi salah satu kelompok wisatawan yang semakin banyak singgah di daerah pariwisata di Indonesia, salah satunya

Yogyakarta. Kota ini tidak hanya dikenal sebagai pusat budaya dan pendidikan, tetapi juga sebagai salah satu pusat industri kreatif dan destinasi kuliner yang tengah tumbuh pesat. Yogyakarta sebagai destinasi populer menawarkan peluang besar bagi sebuah kafe untuk menarik segmen tersebut dengan konsep interior yang tepat.

Jika kita melihat kondisi geografisnya Hotel Koslo yang terletak di JL. Waringinsari I No.12C, Ngropoh, Condongcatur, KEC. Depok, Sleman, DIY memiliki satu segmen yang potensinya terus meningkat yaitu segmen Gen Z dan digital nomad. Menurut Badan Pusat Statistik terdapat 55 perguruan tinggi yang terdapat di Kabupaten Sleman dengan 30 diantaranya terletak di Kecamatan Depok sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa jumlah mahasiswa di Kecamatan Depok lebih banyak dibanding kecamatan lainnya di Sleman. Dua kampus diantaranya adalah kampus UII kampus bawah dan UPN Veteran Yogyakarta dimana setiap tahunnya kampus UPN sendiri menerima sekitar 6000 mahasiswa dari semua jalur masuk. Selain itu lokasinya yang juga berdekatan dengan Pakuwon Mall Jogja menjadikan lokasinya sangat strategis untuk pengunjung luar kota yang sedang mencari hotel dengan tempat yang strategis. Dengan ini hotel Koslo memiliki market yang cukup besar disegmen Gen Z dan digital nomad.

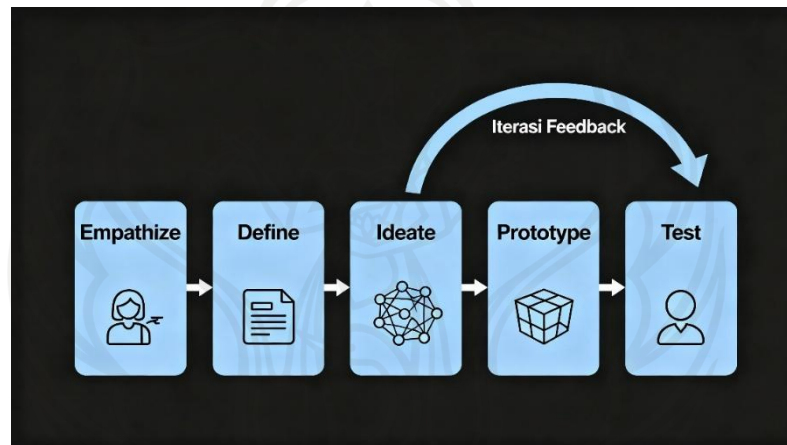
Merespon masalah di atas Hotel Koslo memanfaatkan area rooftop lantai empat yang sebelumnya tidak difungsikan secara optimal sebagai ruang kafe baru guna mengakomodasi kebutuhan Gen Z dan *digital nomad* di kawasan Condongcatur, Yogyakarta. Kafe Koslo dituntut untuk beradaptasi dengan menyediakan ruang yang mendukung aktivitas coworking, networking, dan relaksasi. Pendekatan *human-centered design* melalui metode DT-DI yang dikembangkan oleh Suastiwi Triatmodjo diharapkan mampu menjawab permasalahan, preferensi, dan kebutuhan Gen Z dan digital nomad. Dengan ini pemahaman terhadap perilaku dan preferensi pengguna bukan hanya tamu hotel tapi juga masyarakat umum terutama generasi muda dan digital nomad mampu disesuaikan dengan kebutuhan mereka yang mengutamakan fleksibilitas yang tinggi seperti kerap bekerja secara *remote* dan aktif bersosial media sehingga Koslo Hotel bukan hanya dapat meningkatkan daya saingnya namun juga memberikan identitas yang lebih jelas lewat aktivitas yang berbeda dan memberikan pengalaman

yang lebih relevan dan berkualitas, sekaligus mendukung perkembangan gaya hidup modern yang semakin mobile dan digital.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan dalam perancangan interior kafe Koslo mengacu pada model *Design Thinking* untuk pembelajaran desain interior yang dikembangkan oleh Suastiwi Triatmodjo (DT–DI model). Model ini mengadaptasi proses *Design Thinking* (versi d.school Stanford) dan *Double Diamond*, sehingga tetap berbasis lima tahap utama: ***Empathize***, ***Define***, ***Ideate***, ***Prototype***, dan ***Test***, tetapi disesuaikan dengan karakter tugas perancangan interior dan kebutuhan mahasiswa.



Gambar 1. 1 Alur Metode Design Thinking
(Sumber: Kilmer & Kilmer, 2014)

a. *Empathize* (Mengetahui Pengguna)

Tahap ini berfokus pada pengumpulan informasi mengenai pengguna dan konteks kafe yang berada di rooftop hotel, dengan menekankan empati terhadap kebutuhan nyata pengguna ruang. Pengumpulan data dilakukan melalui:

- 1) Observasi dan dokumentasi kondisi eksisting area kafe.
- 2) Wawancara dengan pihak hotel dan pengguna (tamu Gen Z dan digital nomad) mengenai pola aktivitas, kebutuhan, dan masalah yang mereka alami.
- 3) Studi pustaka terkait *human-centered design* gaya hidup Gen Z, digital nomad, serta teori dan tren desain kafe.

b. Define (Merumuskan Masalah)

Data dari tahap empathize dianalisis dan disintesis menjadi pernyataan masalah (*problem statement*) yang jelas, dengan mengacu pada prinsip bahwa desain memecahkan “ill-defined problem” melalui fokus pada solusi. Pada tahap ini disusun:

- 1) Rumusan masalah utama dan turunan yang berkaitan dengan gaya, fungsi, kenyamanan, citra ruang, serta kebutuhan kerja sosial pengguna.
- 2) Tujuan dan sasaran desain sebagai dasar penyusunan program ruang dan kriteria desain.

c. Ideate (Menghasilkan Ide)

Tahap ini merupakan proses divergen–konvergen untuk menghasilkan dan memilih ide solusi desain. Teknik yang digunakan antara lain:

- 1) Brainstorming dan mind mapping untuk menggali berbagai kemungkinan konsep area kafe.
- 2) Penyusunan beberapa alternatif konsep naratif dan skematik (zoning, hubungan ruang, suasana) yang menjawab problem statement.

d. Prototype (Membuat Model Konseptual)

Ide terpilih kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe desain interior yang lebih konkret. Dalam konteks tugas akhir, prototype berupa:

- 1) Sketsa ruang, layout alternatif, diagram zoning sirkulasi, serta moodboard material warna.
- 2) Model 3D digital dari beberapa alternatif tata ruang dan suasana area komunal untuk melihat kelayakan spasial dan visual.

e. Test (Evaluasi dan Revisi)

Sesuai karakter design thinking, tahap test dilakukan sebagai siklus umpan balik untuk menyempurnakan rancangan sebelum ditetapkan sebagai desain final. Evaluasi dilakukan melalui:

- 1) Diskusi dan review dengan dosen pembimbing dan, bila memungkinkan, perwakilan pengguna (pihak hotel atau target pengguna).
- 2) Penilaian alternatif desain berdasarkan kriteria fungsiergonomi, kualitas ruang, dan kesesuaian dengan gaya hidup Gen Z dan digital nomad. Hasil evaluasi digunakan untuk memilih dan memoles satu alternatif desain yang kemudian divisualisasikan secara 3D sebagai output utama tugas akhir.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode yang relevan, diantaranya yaitu:

- 1) Pengumpulan data fisik serta informasi dilakukan dengan melakukan survei lapangan serta melalui arsip arsitek, kontraktor, maupun desainer interior yang sebelumnya bertanggung jawab dalam proyek. Selain itu, data berupa dokumentasi dapat dijadikan sebagai proses analisis dalam membantu peneliti untuk melihat kekurangan atau kelebihan dari desain yang dipilih.
- 2) Pengumpulan data dengan merujuk pada buku, jurnal, karya tulis, publikasi ilmiah, serta wawancara. Data pendukung mengenai lokasi pembangunan diperoleh dari sumber internet dan jurnal online. Desainer dapat mengolah dan menganalisis data tersebut untuk memperkuat data dan mengidentifikasi masalah desain serta menemukan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Tahap pengembangan desain dapat dilakukan melalui sesi brainstorming yang hasil akhirnya dapat menghasilkan sebuah konsep yang bisa dibuat dalam bentuk Mindmap terlebih dahulu. Konsep yang dihasilkan kemudian diuji dalam fase presentasi, dari sketsa hingga desain 3D. Metode Evaluasi Pemilihan Desain melibatkan berbagai

pendekatan untuk menguji dan menentukan alternatif desain berdasarkan kriteria tertentu, seperti fungsionalitas dan estetika ruang.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode Evaluasi Pemilihan Desain melibatkan berbagai pendekatan untuk menguji dan memilih alternatif desain berdasarkan kriteria tertentu, membantu peneliti untuk melanjutkan ke tahap final seperti pembuatan presentasi dan gambar kerja. Evaluasi ini bertujuan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan alternatif desain, yang kemudian disajikan dalam format dua dimensi, tiga dimensi, dan video animasi, hingga mencapai hasil akhir yang optimal.

