

**REDESAIN INTERIOR HOTEL RESORT
BUMI BANDHAWA BANDUNG DENGAN
PENDEKATAN *ADAPTIVE REUSE***



SKRIPSI

oleh:

Anisa Fitriyani

NIM 2112381023

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

ABSTRAK

Pertumbuhan sektor pariwisata di Kota Bandung meningkatkan kebutuhan akan akomodasi yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat menginap, tetapi juga mampu memberikan pengalaman relaksasi. Sebagai hotel resort yang berada di kawasan hutan pinus, Hotel Resort Bumi Bandhawa memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai fasilitas akomodasi berbasis relaksasi. Namun, kondisi eksisting menunjukkan pemanfaatan ruang yang belum optimal serta kurangnya keterpaduan antara interior dan lingkungan sekitar.

Perancangan ini bertujuan merancang ulang interior Hotel Resort Bumi Bandhawa Bandung melalui pendekatan adaptive reuse untuk meningkatkan kualitas pengalaman menginap sekaligus mempertahankan karakter bangunan eksisting. Metode perancangan menggunakan tahapan desain Rosemary Kilmer melalui proses analisis dan sintesis. Hasil perancangan menunjukkan penerapan adaptive reuse melalui pengembangan fasilitas yoga, spa, dan dining area dengan tema “*Reconnecting Heritage, Nature, and Relaxation*” yang diwujudkan melalui gaya Warm Art Deco, penggunaan material alami, dan suasana ruang yang mendukung relaksasi.

Kata kunci: *adaptive reuse*, redesain interior, hotel resort, relaksasi, Art Deco

ABSTRACT

The growth of Bandung's tourism sector has increased the demand for accommodation that provides not only a place to stay but also a relaxing experience. As a resort hotel located within a pine forest area, Bumi Bandhawa Resort Hotel has the potential to be developed as a relaxation-oriented hospitality facility. However, the existing condition shows underutilized spaces and a lack of integration between the interior and its surrounding environment.

This project aims to redesign the interior of Bumi Bandhawa Resort Hotel Bandung through an adaptive reuse approach to enhance the guest experience while preserving the building's existing character. The design process employs Rosemary Kilmer's design method through analysis and synthesis stages. The result demonstrates the implementation of adaptive reuse through the development of yoga, spa, and dining facilities under the theme "Reconnecting Heritage, Nature, and Relaxation," expressed through the Warm Art Deco style, natural materials, and a relaxing spatial atmosphere.

Keywords: *adaptive reuse, interior redesign, resort hotel, relaxation, Art Deco*

Skripsi berjudul:

**REDESAIN INTERIOR HOTEL RESORT BUMI BANDHAWA BANDUNG
DENGAN PENDEKATAN *ADAPTIVE REUSE*** diajukan oleh Anisa Fitriyani,
NIM 2112381023, 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



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 1256764665230213

Pembimbing II/Anggota



Mutia Nurdina, S.T., M.Sc.
NUPTK 1058768669231043

Cognate/Anggota



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NUPTK 4739757658130162

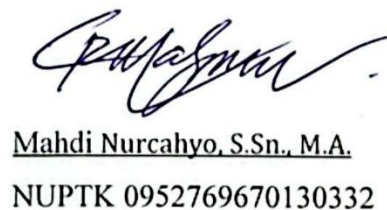
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Munzirul Mubandah, 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 : Anisa Fitriyani
NIM : 2112381023
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, 17 Juni 2026



Anisa Fitriyani

NIM 2112381023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Redesain Interior Hotel Resort Bumi Bandhawa Bandung dengan Pendekatan *Adaptive Reuse*” dengan baik dan lancar.

Penyusunan laporan ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, arahan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, kesehatan, dan kelancaran yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir.
2. Ibu dan Bapak penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat kepada penulis.
3. Yth. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Teh Yuyu Rubiyantu, M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Mutia Nurdina, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, kritik, saran, serta bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Yth. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
6. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku dosen wali penulis yang telah memberikan arahan dan dukungan selama masa perkuliahan.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pembelajaran kepada penulis selama menempuh pendidikan.

9. Kedua belas sahabat penulis yang selalu hadir memberikan dukungan, semangat, dan menemani penulis sejak SMP hingga saat ini.
10. Teman-teman seperjuangan Sudut 21 yang telah menjadi tempat berbagi cerita, dukungan, dan semangat selama proses pengerjaan tugas akhir.
11. Ibu Tini Supartini, S.Sos., Gr. selaku wali murid SMA yang hingga saat ini selalu membimbing, mendukung, dan menemani proses perkuliahan penulis.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

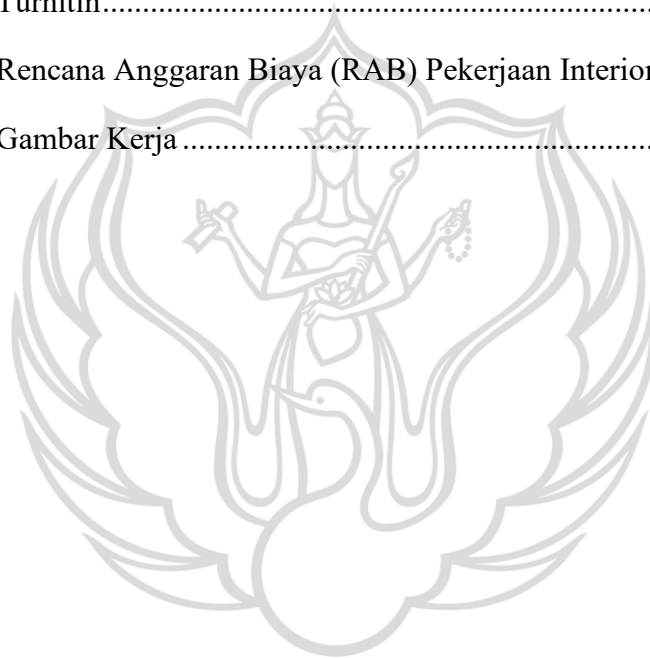


DAFTAR ISI

ABSTRAK	1
ABSTRACT	2
PERNYATAAN KEASLIAN	4
KATA PENGANTAR	5
DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR TABEL	13
BAB I	14
PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang	14
B. Metode Desain.....	16
1. Proses Desain	16
2. Metode Desain.....	17
BAB II	20
PRA DESAIN	20
A. Tinjauan Pustaka	20
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain	20
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	27
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	36
1. Tujuan Desain	36
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	37
3. Data	37
a. Deskripsi Umum Proyek	37

b.	Data Non Fisik	38
c.	Data Fisik	42
d.	Data Literatur	60
4.	Daftar Kebutuhan dan Kriteria	64
BAB III		69
PERMASALAHAN DESAIN		69
A.	Pernyataan Masalah.....	69
C.	Permasalahan Ide Solusi Desain	73
BAB IV		79
PENGEMBANGAN DESAIN		79
A.	Alternatif Desain	79
1.	Alternatif Estetika Ruang	79
2.	Penataan Ruang	86
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	93
4.	Alternatif Estetika Ruang	100
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang	103
6.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	106
7.	Hasil Desain	108
a.	Perspektif / Visualisasi Desain.....	108
BAB V		116
PENUTUP		116
A.	Kesimpulan.....	116
B.	Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA		118
LAMPIRAN.....		120
A.	Kesimpulan.....	120

B.	Foto-foto Survei	121
C.	Poster Pengembangan Desain (Schematic Design).....	123
D.	Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	124
1.	Sketsa Ideasi.....	124
2.	Axonometri.....	126
3.	Animasi	126
4.	Skema Bahan dan Warna	127
5.	Poster.....	128
6.	Turnitin.....	129
E.	Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	131
F.	Gambar Kerja	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer	17
Gambar 2.1 Gambar Interior Padma Resort Ubud	31
Gambar 2.2 Gambar Interior Hotel Art Déco Euralille	31
Gambar 2.3 . Gambar Hotel Togoe.....	33
Gambar 2.4 Logo Hotel Resort Bumi Bandhawa	38
Gambar 2.5 Gambar Eksterior Bumi Bandhawa	42
Gambar 2.6 Lokasi Perancangan	42
Gambar 2.7 Orientasi matahari Bumi Bandhawa	44
Gambar 2.8 Zoning dan Sirkulasi	46
Gambar 2.9 Matriks Diagram	49
Gambar 2.10 Layout Eksisting Bumi Bandhawa.....	50
<i>Gambar 2.11 Pencahayaan Eksisting</i>	54
Gambar 2.12 ME Eksisting.....	56
Gambar 2.13 Elemen Dekoratif Eksisting	59
Gambar 2.14 Ergonomi Resepsionis	60
Gambar 2.15 Ergonomi Meja Tunggu.....	60
Gambar 2.16 Ergonomi Meja&Kursi Tunggu.....	60
Gambar 2.17 Ergonomi Area Makan.....	61
Gambar 2.18 Ergonomi Bar Area	61
Gambar 2.19 Ergonomi Tempat Tidur	62
Gambar 2.20 Ergonomi Tempat Tidur	62
Gambar 2.21 Ergonomi Meja Kerja & Meja Rias	62
Gambar 2.22 Ergonomi Area gym.....	63
Gambar 2.23 Ergonomi Area gym.....	63

Gambar 3.1 Mindmap	70
Gambar 4.1 Moodboard Alternatif 1	79
Gambar 4.2 Moodboard Alternatif 2	80
Gambar 4.3 Moodboard Alternatif 3	80
Gambar 4.4 Stilasi Bentuk	82
Gambar 4.5 Elemen Dekoratif	85
Gambar 4.6 Komposisi Material dan Warna	86
Gambar 4.7 Diagram Matriks	87
Gambar 4.8 Bubble Diagram	88
Gambar 4.10 Alternatif 2 Bubble Plan lt.1	89
Gambar 4.11 Alternatif 1 Bubble Plan lt.2	90
Gambar 4.12 Alternatif 2 Bubble Plan lt.2	90
Gambar 4.13 Block Plan & Sirkulasi lt. 1	91
Gambar 4.14 Block Plan & Sirkulasi lt. 2	91
Gambar 4.15 Layout terpilih Lt.1	92
Gambar 4.16 Layout terpilih Lt.2	92
Gambar 4.17 Alternatif Rencana Lantai 1	93
Gambar 4. 18 Alternatif Rencana Lantai 2	94
Gambar 4.19 Rencana Dinding Lt. 1	96
Gambar 4.20 Rencana Dinding Lt. 2	97
Gambar 4.21 Rencana Plafon Lt. 1	98
Gambar 4.22 Rencana Plafon Lt. 2	99
Gambar 4.23 Furniture & Elemen Estetis.....	100
Gambar 4.24 Perspektif Lobby & Receptionst.....	108
Gambar 4.25 Perspektif Lounge lt 1	109
Gambar 4.26 Perspektif Dining Area	110

Gambar 4.27 Perspektif Yoga Area.....	111
Gambar 4.28 Perspektif Spa Area.....	112
Gambar 4.29 Perspektif Lounge lt 2.....	113
Gambar 4.30 Perspektif Guestroom.....	114



DAFTAR TABEL

Koordinator Program Studi Desain Interior..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.1 Data Aktivitas Pengguna Ruang.....	39
Tabel 2.2 Data Desain Lantai saat ini.....	50
Tabel 2.3 Data Desain Dinding saat ini.....	52
Tabel 2.4 Data Desain Plafon saat ini.....	53
Tabel 2.5 Data Furnitur saat ini.....	57
Tabel 2.5 Data Equipment saat ini.....	57
Tabel 2.6 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	64
Tabel 3.1 Tabel Permasalahan Ide Solusi.....	73
Tabel 4.1 Tabel Pertimbangan Moodboard.....	81
Tabel 4.2 Tabel Pertimbangan Rencana Lantai pada lt.1.....	94
Tabel 4.3 Tabel Pertimbangan Rencana Lantai pada lt.2.....	95
Tabel 4.4 Tabel Furniture Fabrikasi.....	101
Tabel 4. 5 Tabel Equipment.....	102
Tabel 4. 6Tabel Jenis Pencahayaan.....	103
Tabel 4. 7 Tabel Perhitungan Pencahayaan.....	104
Tabel 4. 8 Tabel Jenis Penghawaan.....	104
Tabel 4. 9 Perhitungan Pnghawaan.....	105
Tabel 4. 10 Evaluasi Pemilihan Desain.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai salah satu daerah di Jawa Barat, Bandung kini menjadi destinasi wisata populer yang banyak menarik minat wisatawan domestik maupun mancanegara. Menurut data Badan statistik (BPS Kota Bandung, 2023), industri pariwisata memberikan peran penting dalam aktivitas ekonomi kota, yang dibuktikan dengan banyaknya kunjungan wisatawan domestik dan mancanegara setiap tahunnya (Badan Pusat Statistik Kota Bandung, 2023). Terdapat berbagai faktor yang menjadikan Bandung sebagai destinasi wisata yang diminati wisatawan, di antaranya keindahan alam, keberagaman daya tarik wisata, kondisi cuaca yang nyaman, serta potensi wisata kuliner yang dimiliki kota tersebut (Februadi et al., 2019). Dalam konteks psikologis dan sosial, kota dengan karakter alam dan iklim yang nyaman sering kali dipersepsikan sebagai ruang pelarian (escape) dari tekanan kehidupan urban yang padat dan kompetitif. Oleh karena itu, Bandung berfungsi sebagai tujuan wisata sekaligus tempat untuk relaksasi, memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk pemulihan fisik maupun mental.

Peningkatan aktivitas pariwisata di Kota Bandung telah berdampak pada pertumbuhan sektor akomodasi, terutama hotel. Hotel telah menjadi fasilitas penting dalam memenuhi kebutuhan wisatawan, baik untuk rekreasi, bisnis, maupun kegiatan lainnya. Namun, data resmi dari Badan Pusat Statistik Kota Bandung (2022) menunjukkan ada sekitar 397 unit hotel di Kota Bandung, maka dari itu ada banyak persaingan di industri akomodasi (Badan Pusat Statistik Kota Bandung, 2023). Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia mengklasifikasikan hotel berdasarkan fasilitas dan pelayanan. Salah satu kategorinya adalah hotel bintang tiga, yang sering menawarkan kenyamanan kelas menengah dengan harga yang wajar (Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2014). Saat ini terjadi persaingan sengit akibat ekspansi hotel di Bandung yang pesat, terutama di pasar hotel bintang tiga, yang menjadi pilihan utama bagi wisatawan domestik. Setiap hotel yang ikut dalam kompetisi ini

harus memiliki ide yang unik, layanan berkualitas tinggi, dan pengalaman ruang yang sesuai dengan tuntutan dan gaya hidup modern. Salah satu jenis akomodasi yang semakin diminati adalah hotel resort, yaitu fasilitas penginapan yang tidak hanya menyediakan tempat menginap, tetapi juga pengalaman rekreasi dan relaksasi yang terintegrasi dengan lingkungan sekitarnya. Hotel resort umumnya memanfaatkan potensi alam, fasilitas pendukung, serta suasana yang mendukung kenyamanan dan pemulihan fisik maupun mental pengunjung. Perubahan perilaku wisatawan menunjukkan bahwa hotel tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat menginap, tetapi juga sebagai sarana staycation dan relaksasi. Penelitian menunjukkan bahwa wisatawan milenial melakukan staycation karena kebutuhan untuk beristirahat, mengurangi kejenuhan, serta menghabiskan waktu bersama keluarga dan teman (Suhirman, 2023).

Hotel Bumi Bandhawa adalah hotel resort yang terletak di wilayah Bandung Utara, yang memiliki iklim sejuk dan dikelilingi hutan pinus. Bangunan hotel ini memiliki karakter arsitektur kolonial yang masih cukup kuat terlihat pada fasad, struktur, dan proporsi ruangnya. Dengan posisi ini, Hotel Bumi Bandhawa memiliki potensi untuk menjadi hotel resort berskala kecil yang menawarkan pengalaman akomodasi berbasis alam. Namun, seiring dengan kemajuan industri perhotelan kontemporer, operasional dan fasilitas hotel perlu ditinjau agar sesuai dengan kebutuhan pasar saat ini. Untuk membedakan dari para pesaing, tren perhotelan kontemporer menuntut pengalaman ruang yang lebih fleksibel, fasilitas yang mendukung gaya hidup, dan identitas yang jelas. Pemanfaatan ruang dan fasilitas di Hotel Bumi Bandhawa saat ini belum sepenuhnya optimal, sehingga daya saingnya bisa menurun jika hotel resort dan penginapan lain di Kota Bandung berkembang. Pemilihan Hotel Resort Bumi Bandhawa sebagai objek redesain didasarkan pada pertimbangan bahwa bangunan ini memiliki karakter kuat yang layak dipertahankan, namun membutuhkan penyesuaian fungsi dan peningkatan kualitas ruang agar tetap relevan. Dengan pendekatan yang tepat, bangunan lama ini memiliki peluang untuk dihidupkan kembali tanpa kehilangan identitas arsitekturalnya.

Bandung terkenal dengan banyak bangunan peninggalan era kolonial, yang berkontribusi pada identitas visual dan sejarah kota tersebut. Namun, seiring

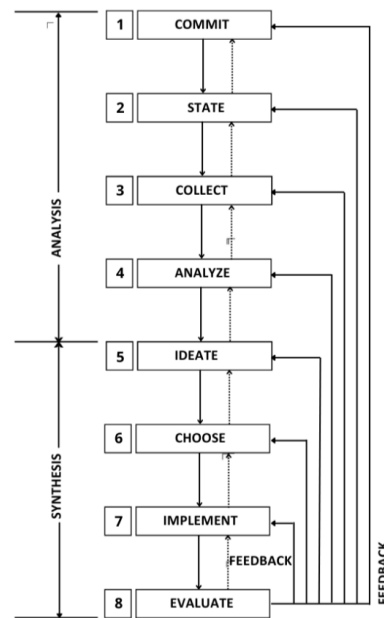
berubahnya tuntutan zaman, tidak semua bangunan bersejarah dapat bertahan dan terus berfungsi dengan optimal. Hotel Resort Bumi Bandhawa Bandung sebagai objek perancangan juga memiliki karakter visual yang dipengaruhi oleh gaya Art Deco yang berkembang pada masa kolonial di Bandung. Karakter tersebut menjadi potensi yang perlu dipertahankan melalui proses redesain sehingga identitas bangunan tetap terjaga meskipun dilakukan penyesuaian terhadap kebutuhan pengguna masa kini. Pendekatan *adaptif reuse* menjadi strategi yang relevan dalam situasi ini untuk menjaga keberlanjutan bangunan yang ada sambil memodifikasinya agar memenuhi kebutuhan baru. Sebuah pendekatan desain yang dikenal sebagai "*adaptive reuse*" memanfaatkan kembali bangunan lama dengan mengubah kualitas interior, fungsi, atau tata ruangnya tanpa mengorbankan karakter utamanya. Praktik mengubah bangunan bersejarah di Bandung menjadi hotel, kafe, bisnis, dan ruang kreatif menunjukkan kecenderungan untuk mempertahankan nilai historis sekaligus menghidupkan potensi ekonomi dari bangunan-bangunan tersebut. Pada kasus Hotel Resort Bumi Bandhawa, penerapan *adaptive reuse* menjadi penting karena bangunan memiliki nilai arsitektural kolonial yang dapat menjadi kekuatan identitas apabila diolah secara tepat. Melalui pendekatan ini, perancangan tidak berorientasi pada pembongkaran atau perubahan total, melainkan pada revitalisasi ruang, optimalisasi fungsi, serta peningkatan kualitas pengalaman pengguna agar hotel dapat kembali kompetitif di tengah persaingan industri perhotelan Kota Bandung. Oleh karena itu redesain Hotel Resort Bumi Bandhawa tidak hanya bertujuan memperbarui tampilan interior, tetapi juga sebagai upaya menghidupkan kembali bangunan eksisting melalui strategi adaptif yang kontekstual, berkelanjutan, dan relevan dengan perkembangan zaman.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Ada berbagai metode desain yang dikemukakan oleh para ahli, salah satunya adalah metode desain yang dijelaskan oleh Rosemary Kilmer dalam bukunya berjudul *Designing Interiors (2014)*. Metode ini diterapkan oleh penulis dalam proyek Perancangan Ulang Interior Hotel Resort Bumi Bandhawa Bandung dengan penerapan gaya Art Deco sebagai konsep ruang relaksasi. Kilmer membagi proses desain menjadi dua tahap utama: tahap analisis dan tahap

sintesis. Setiap tahap kemudian diuraikan lebih detail menjadi delapan langkah. Tahap analisis mencakup *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*, sementara tahap sintesis terdiri dari *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*. Berikut adalah diagram yang menggambarkan tahapan metode desain menurut Rosemary Kilmer.



Gambar 1.1 Tahapan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (sumber: Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Dalam metode ini, dilakukan pengumpulan data serta analisis untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan yang ada di lapangan. Menurut Rosemary Kilmer, terdapat empat langkah utama yang perlu dilaksanakan dalam metode ini, yaitu:

1) *Commit* (mengidentifikasi masalah)

Pada tahap awal ini, penulis menemukan atau mengidentifikasi permasalahan yang ada pada Hotel Resort Bumi Bandhawa Bandung. Permasalahan dapat berupa kurang optimalnya penggunaan ruang, tidak terjadinya penerapan gaya Art Deco pada interior Hotel Resort Bumi Bandhawa, serta kebutuhan revitalisasi ruang agar sesuai dengan tujuan

baru sebagai tempat relaksasi yang mencakup area gym, meditasi, yoga dan yang lainnya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara riset kecil melalui media online.

2) *State* (menetapkan masalah)

Setelah masalah diidentifikasi, penulis menetapkan dengan jelas permasalahan apa saja yang menjadi prioritas untuk dipecahkan sebagai acuan kedepannya dalam pengumpulan data. Pada Hotel Resort Bumi Bandhawa, ini bisa mencakup Keputusan tentang ruang mana saja yang perlu diperbaiki, apa yang harus dipertahankan dari nilai historis bangunan, serta bagaimana konsep ruang relaksasi dapat diintegrasikan secara efektif. Tahapan ini penting untuk memberikan arahan yang jelas bagi Solusi desain.

3) *Collect* (mengumpulkan data)

Penulis melakukan riset mendalam tentang Hotel Resort Bumi Bandhawa, seperti melihat kondisi fisik hotel saat ini dan mencari tahu kebutuhan pengguna. Data dapat diperoleh melalui survei lapangan, dan wawancara. Pengumpulan data yang akurat akan mendukung pengambilan keputusan desain yang lebih baik.

4) *Analyze* (menganalisa masalah)

Penulis melakukan analisis menyeluruh terhadap data yang telah dikumpulkan untuk menemukan hubungan antara masalah dan solusi potensial. Analisis ini bisa mencakup bagaimana setiap elemen ruang bisa dioptimalkan untuk fungsi baru, seperti bagaimana menjaga keseimbangan antara estetika historis dan kebutuhan modern.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) *Ideate* (ide dan konsep)

Penulis mulai mengeksplorasi berbagai ide dan konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan Hotel Resort Bumi Bandhawa. Berdasarkan analisis sebelumnya, penulis mengembangkan gagasan yang dapat menciptakan suasana relaksasi dan keseimbangan antara alam, sejarah bangunan serta gaya hidup modern. Tahap ini juga mencakup brainstorming, pembuatan mood board, dan sketsa awal.

2) *Choose* (memilih alternatif desain)

Setelah ide-ide awal dikembangkan, penulis perlu memilih alternatif desain terbaik yang paling sesuai dengan tujuan dan konsep proyek. Pada tahap ini, berbagai pilihan desain dievaluasi berdasarkan faktor seperti fungsionalitas, estetika, dan keterbatasan teknis atau anggaran. Penulis juga dapat melakukan simulasi 3D atau rendering untuk menguji konsep-konsep tersebut secara visual. Desain yang dipilih harus mampu mewujudkan Gaya Art Deco dan suasana relaksasi yang diinginkan serta tetap menghargai nilai sejarah bangunan.

3) *Implement* (menyajikan hasil ide)

Tahap implementasi adalah saat di mana ide yang dipilih mulai diwujudkan ke dalam rencana teknis yang lebih detail. Penulis akan menyajikan hasil ide dalam bentuk gambar kerja, 3d Render, RAB, poster dan animasi. Pada proyek ini, implementasi mencakup penataan ruang gym, meditasi, dan lounge secara rinci, termasuk tata letak furnitur, pencahayaan, serta pemilihan material yang mendukung suasana alami dan relaksasi. Desain yang telah dipilih juga diuji pada tahap ini untuk memastikan semuanya berjalan sesuai rencana.

c. **Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

1) *Evaluate* (meninjau kembali)

Tahap terakhir merupakan evaluasi, di mana penulis harus mampu meninjau kembali desain yang telah diimplementasikan untuk memastikan bahwa hasilnya sesuai dengan tujuan awal. Evaluasi ini mencakup pengujian fungsionalitas ruang, kenyamanan pengguna, serta estetika keseluruhan. Jika ada elemen yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, penulis bisa melakukan penyesuaian atau perbaikan. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa ruang relaksasi yang dirancang benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan desain yang telah ditetapkan.