

**REDESAIN INTERIOR  
BAMBOO DOG HOTEL BALI**



**TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

Oleh:

**Dede Pamantau**

**NIM 1310054123**

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

**2018**

**REDESAIN INTERIOR  
BAMBOO DOG HOTEL BALI**



TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

**Dede Pamantau**

**NIM 1310054123**

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam bidang

Desain Interior

2018



### **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 4 Mei 2018

Dede Pamantau

NIM 1310054123

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, memberikan kehidupan dan kesehatan kepada saya. Ya Allah saya bersyukur atas nikmat dan rahmatmu.
2. Nabi besar Muhammad SAW, sosok senantiasa menjadi suri teladan bagi umatnya.
3. Mama saya Yuniar dan Papa Jamasawir, sosok orang tua yang terkuat dalam hidup saya yang selalu mendidik saya dengan semangatnya, sabar atas tingkah laku saya yang nakal, selalu sayang kepada anak-anaknya dan sebagai orang tua yang selalu mengingatkan anaknya bergantung kepada sang maha pencipta yaitu Allah SWT dan rasulullah Muhammad SAW. Maafkan anak mama dan papa ini yang selalu ngeyel dan bandel. Terimakasih banyak mama dan papa, karya tugas akhir saya ini persembahkan atas seluruh peluh dan keringatmu.
4. Kakak kandung saya Dayu Swispa Pamantau, sosok kakak yang membuat saya menjadi adik yang kuat atas nasehat-nasehatmu. Saya tahu perjuanganmu kepada adik-adikmu dan orang tuamu, saya tahu tujuan hidupmu dan saya pun tahu kapan di saat kau meneteskan air mata karena kelakuanku. Terima kasih bang atas canda tawa, motivasi dan doamu.
5. Adik kandung saya Cherly Triwina Pamantau, adik yang membuat saya menjadi kakak yang selalu beruntung. Selalu memberi nasehat-nasehat kepada saya, menegur saya apabila saya salah dan selalu memperhatikan saya. Terima kasih adikku atas semua nasehat, perhatian, canda tawa, dan doanya.

6. Mak Wo dan Amak saya, terimakasih atas semua perhatian, mengasuh saya, suport saya dan do'amu.
7. Terima Kasih sanak dan saudara saya.
8. Yth. Bapak Drs. Hendro Purwoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. yang telah memberi dorongan semangat nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Yth. Ibu Yulita Kodrat P. MT. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior.
12. Pimpinan *Bamboo Dog hotel Bali* dan mas Marcel atas izin survey dan data-data yang diberikan.
13. Bagus Ajie Prakoso, Cakra Caesar Wardana, Assilmi Yasya dan mas Singgih yang telah memberi dorongan semangat serta bantuan tanpa henti.
14. *Special thanks*, Walesa, Aryo, Dandy, Jalu, Lintang, Hasbi dan lainnya yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah membantu saya hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
15. Sahabat-sahabat, Bima Rahman Setiawan, Dise Puti Prima, Bang Boffin dan Bang Venda yang selalu menemani disaat senang maupun susah.
16. Teman-teman studio “kontrakan semu oren” atas hiburan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis.
17. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir, teman-teman INDIS (Interior Desain 2012) dan GRADASI (Interior Desain 2013) ISI Yogyakarta.
18. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 4 Mei 2018

Penulis,

Dede Pamantau



## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL                                     | i    |
| HALAMAN PENGESAHAN HASIL UJIAN SKRIPSI            | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN                       | iii  |
| KATA PENGANTAR                                    | iv   |
| DAFTAR ISI  | vii  |
| DAFTAR GAMBAR                                     | ix   |
| DAFTAR TABEL                                      | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN                                   | xiii |
| ABSTRAK   | xiv  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                          |      |
| A. Latar Belakang                                 | 1    |
| B. Metode Desain                                  | 3    |
| 1. Proses Desain                                  | 3    |
| 2. Metode Desain                                  | 3    |
| <b>BAB II PRA DESAIN</b>                          |      |
| A. Tinjauan Pustaka                               | 10   |
| 1. Tinjauan Umum                                  | 10   |
| 2. Tinjauan Khusus                                | 27   |
| B. Program Perancangan                            | 30   |
| 1. Tujuan Perancangan                             | 30   |
| 2. Sasaran Perancangan                            | 30   |
| 3. Data   | 30   |
| A. Deskripsi Umum Proyek                          | 30   |
| B. Data Non Fisik                                 | 31   |
| C. Data Fisik                                     | 33   |
| D. Data Literatur                                 | 47   |
| 4. Daftar Kebutuhan                               | 53   |
| <b>BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN</b> |      |
| A. Pernyataan Masalah                             | 58   |

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| B. Ide Solusi Desain                 | 59  |
| <b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN</b>    |     |
| A. Alternatif Desain                 | 62  |
| 1. Alternatif Estetika Ruang         | 62  |
| 2. Alternatif Penataan Ruang         | 71  |
| 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang | 74  |
| 4. Alternatif Pengisi Ruang          | 77  |
| B. Evaluasi Pemilihan Desain         | 87  |
| C. Hasil Desain                      | 88  |
| 1. Rendering Perspektif              | 84  |
| 2. Layout                            | 108 |
| 3. Detail Khusus                     | 108 |
| <b>BAB V PENUTUP</b>                 |     |
| A. Kesimpulan                        | 112 |
| B. Saran                             | 112 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                |     |
| <b>LAMPIRAN</b>                      |     |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1. Metode Desain Mark Karlen                          | 3  |
| Gambar 2. Program Matriks                                    | 6  |
| Gambar 3. Diagram Bubble                                     | 7  |
| Gambar 4. Block Plan   | 7  |
| Gambar 5. Ruang Kelas Outdoor                                | 17 |
| Gambar 6. Ruang Kelas Indoor                                 | 17 |
| Gambar 7. Hotel Anjing                                       | 18 |
| Gambar 8. DKC Veterinary Clinic                              | 19 |
| Gambar 9. Lobby DKC Veterinary Clinic                        | 20 |
| Gambar 10. Fasilitas Pet Shop dan Cafe DKC Veterinary Clinic | 20 |
| Gambar 11. Area Tunggu DKC Veterinary Clinic                 | 21 |
| Gambar 12. Laboratorium DKC Veterinary Clinic                | 21 |
| Gambar 13. Ruang Periksa DKC Veterinary Clinic               | 22 |
| Gambar 14. Rawat Inap DKC Veterinary                         | 22 |
| Gambar 15. Logo perusahaan Bamboo Dog Hotel                  | 31 |
| Gambar 16. Peta Lokasi Bamboo Dog Hotel                      | 34 |
| Gambar 17. Tampak Depan Bangunan Bamboo Dog Hotel Bali       | 34 |
| Gambar 18. Tampak Samping Bangunan Bamboo Dog Hotel Bali     | 34 |
| Gambar 19. Denah Bangunan Bamboo Dog Hotel                   | 35 |
| Gambar 20. Lantai Bangunan Bamboo Dog Hotel Bali             | 36 |
| Gambar 21. Lantai Ruang Kamar VIP                            | 36 |
| Gambar 22. Dinding Ruang Lobby Bamboo Dog Hotel Bali         | 37 |
| Gambar 23. Plafon Bangunan Bamboo Dog Hotel Bali             | 37 |
| Gambar 24. Elemen pengisi Ruang Lobby                        | 38 |
| Gambar 25. Elemen pengisi Kamar Standart A                   | 39 |
| Gambar 26. Elemen pengisi Kamar Standart B                   | 39 |
| Gambar 27. Elemen pengisi Kamar VIP                          | 40 |
| Gambar 28. Elemen pengisi Area Bermain                       | 41 |
| Gambar 29. Pencahayaan pada Ruang Lobby                      | 42 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 30. Pencahayaan pada Kamar Standart A                    | 42 |
| Gambar 31. Pencahayaan pada Kamar Standart B                    | 43 |
| Gambar 32. Karakter Ruang pada Area Kamar VIP                   | 44 |
| Gambar 33. Karakter Ruang pada Area Lobby                       | 44 |
| Gambar 34. Karakter Ruang pada Area Kamar Standart B            | 45 |
| Gambar 35. Karakter Ruang pada Area Kamar Standart A            | 45 |
| Gambar 36. Elemen Dekoratif Kamar Standart A                    | 46 |
| Gambar 37. Elemen Dekoratif Kamar Standart B                    | 47 |
| Gambar 38. Gaya Modern Hotel Anjing                             | 62 |
| Gambar 39. Referensi Tema                                       | 63 |
| Gambar 40. Konsep Desain  | 64 |
| Gambar 41. MoodBoard  | 67 |
| Gambar 42. Ide Perancangan Partisi                              | 68 |
| Gambar 43. Partisi Multifungsi                                  | 68 |
| Gambar 44. Icon Dog Lovers                                      | 69 |
| Gambar 45. Komposisi Warna                                      | 70 |
| Gambar 46. Skema Bahan  | 71 |
| Gambar 47. Diagram Matriks                                      | 71 |
| Gambar 48. Bubble Diagram                                       | 72 |
| Gambar 49. Block Plan   | 72 |
| Gambar 50. Alternatif Zonning                                   | 73 |
| Gambar 51. Alternatif layout                                    | 73 |
| Gambar 52. Skema Material Rencana Lantai                        | 74 |
| Gambar 53. Ide Perancangan Rencana Lantai                       | 74 |
| Gambar 54. Referensi Rencana Lantai                             | 75 |
| Gambar 55. Ide Perancangan Rencana Dinding                      | 75 |
| Gambar 56. Referensi Rencana Plafon                             | 76 |
| Gambar 57. Ide Perancangan Rencana Plafon                       | 77 |
| Gambar 58. Ide Perancangan Bentuk dan Estetika Furniture Custom | 78 |
| Gambar 59. Alternatif Resepsionis                               | 78 |
| Gambar 60. Alternatif Kursi Tunggu                              | 79 |



|  |    |
|--|----|
| Gambar 61. Alternatif Maja Konsultasi                | 79 |
| Gambar 62. Alternatif Rak Petshop                    | 80 |
| Gambar 63. Alternatif Kandang                        | 80 |
| Gambar 64. Alternatif Meja Periksa                   | 81 |
| Gambar 65. Alternatif Storage Apotik                 | 81 |
| Gambar 66. Alternatif Meja Operasi Kecil             | 82 |
| Gambar 67. Alternatif Kursi Pabrik                   | 82 |
| Gambar 68. Ac Cassette                               | 83 |
| Gambar 69. CCTV                                      | 83 |
| Gambar 70. Imac                                      | 84 |
| Gambar 71. Veterinary Monitor                        | 84 |
| Gambar 72. Endoscopy                                 | 85 |
| Gambar 73. Incubators                                | 85 |
| Gambar 74. Scales                                    | 86 |
| Gambar 75. Electrosurgical                           | 86 |
| Gambar 76. Veterinary Tables                         | 87 |
| Gambar 77. Meja Resepsionis                          | 88 |
| Gambar 78. Area Konsultasi                           | 89 |
| Gambar 79. Area Petshop dan Cafe                     | 89 |
| Gambar 80. Area Cafe                                 | 90 |
| Gambar 81. Suasana Lobby Perpustakaan dan Konsultasi | 90 |
| Gambar 82. Suasana Pet shop dan Cafe                 | 91 |
| Gambar 83. Entrance                                  | 91 |
| Gambar 84. Cafe Outdoor                              | 92 |
| Gambar 85. Ruang Periksa                             | 92 |
| Gambar 86. Kamar Standart A                          | 93 |
| Gambar 87. Area Bermain Indoor                       | 93 |
| Gambar 88. Suasana Hotel                             | 94 |
| Gambar 89. Kamar Standart B                          | 94 |
| Gambar 90. Kamar VIP                                 | 95 |
| Gambar 91. Detail Kandang                            | 95 |



|   |     |
|---|-----|
| Gambar 92. Toilet Karyawan                  | 96  |
| Gambar 93. Wastafel di Hotel                | 96  |
| Gambar 94. Apotek dan Administrasi          | 97  |
| Gambar 95. Apotek                           | 97  |
| Gambar 96. Laboratorium View 1              | 98  |
| Gambar 97. Laboratorium View 2              | 98  |
| Gambar 98. Laboratorium View 3              | 99  |
| Gambar 99. Laboratorium View 4              | 99  |
| Gambar 100. Laboratorium View 5             | 100 |
| Gambar 101. Meja Grooming View 1            | 100 |
| Gambar 102. Meja Grooming View 2            | 101 |
| Gambar 103. Rawat Inap                      | 101 |
| Gambar 104. Area Mandi Anjing               | 102 |
| Gambar 105. Ruang Periksa Rawat Inap View 1 | 102 |
| Gambar 106. Ruang Periksa Rawat Inap View 2 | 103 |
| Gambar 107. Ruang UGD View 1                | 103 |
| Gambar 108. Ruang UGD View 2                | 104 |
| Gambar 109. Ruang Operasi View 1            | 104 |
| Gambar 110. Ruang Operasi View 2            | 105 |
| Gambar 111. Ruang Operasi View 3            | 105 |
| Gambar 112. Ruang Operasi View 4            | 106 |
| Gambar 113. Sketsa Manual Ruang Lobby       | 106 |
| Gambar 114. Sketsa Manual Kamart Standart A | 107 |
| Gambar 115. Axonometri                      | 107 |
| Gambar 116. Layout Bamboo Dog Hotel         | 108 |
| Gambar 117. Meja Resepsionis                | 108 |
| Gambar 118. Meja dan Kursi Cafe             | 109 |
| Gambar 119. Kandang                         | 109 |
| Gambar 120. Meja Konsultasi                 | 110 |
| Gambar 121. Kursi Tunggu                    | 110 |
| Gambar 122. Meja Operasi Kecil              | 111 |

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Gambar 123. Kursi Tunggu Hotel | 111 |
|--------------------------------|-----|

### DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1. Daftar Kebutuhan Lobby Bamboo Dog Hotel Bali             | 53 |
| Tabel 2. Daftar Kebutuhan Penginapan Anjing Bamboo Dog Hotel Bali | 55 |
| Tabel 3. Daftar Kebutuhan Klinik Anjing Bamboo Dog Hotel Bali     | 56 |
| Tabel 4. Daftar Kebutuhan Toilet Bamboo Dog Hotel Bali            | 57 |
| Tabel 5. Daftar Kriteria Ruang                                    | 59 |

### DAFTAR LAMPIRAN



**REDESAIN INTERIOR  
BAMBOO DOG HOTEL  
BALI**

**Dede Pamantau**

pamantaude@gmail.com

**Abstract**

*The interest of people to keep dogs in the world affect people need more information on how to protect and care for dogs easily. In addition there are still many dog owners who do not care about the health of the animals. Similar as humans, animals as living beings are also for healthy conditions. In realizing the concept of Dog Hotel, must be supported by Redesigning Bamboo Dog Hotel Interior indeed. Availability of facilities in Bamboo Dog Hotel that are not feasible on services, not complete facility, and not in a role of neat concept. It is very necessary to enlarge or perfect the interior design of Bamboo Dog Hotel. Therefore it requires a concept to overcome hotel problems. From the aspect, then created the concept of "Familiar, Playful and Educated". This concept is found from the results of analyze and lifestyle dog animal endurance. The concept of Accessibility brings the idea of 'allowing everyone to access space'. In this way, to ensure every access to the space implements the dog's icons as a space steering. The concept of playing fun in Bamboo Dog Hotel interior. In the form of gradation color green with triangular pattern shape which purpose to add aesthetic value of space. In addition, Education Hotels provide the benefits of learning at Bamboo Dog Hotel Bali is to provide useful facilities such as studying, consulting, and cafes.*

**Keywords :** *Bamboo dog Hotel, Bali, educated, accessibility, playful*

**REDESAIN INTERIOR  
BAMBOO DOG HOTEL  
BALI**

**Dede Pamantau**

pamantaudede@gmail.com

***Abstrak***

Tingginya minat orang untuk memelihara anjing di perkotaan kini menyebabkan banyak orang membutuhkan informasi tentang bagaimana cara untuk melindungi dan merawat anjing mereka dengan mudah. Selain itu masih banyak pemilik anjing yang tidak memperhatikan kesehatan hewan peliharaannya. Sama halnya dengan manusia, hewan sebagai makhluk hidup juga memerlukan kondisi yang sehat. Dalam mewujudkan konsep *Dog Hotel* tersebut, tentu harus didukung dengan Redesain Interior *Bamboo Dog Hotel*. Ditemukan sarana prasarana di *Bamboo Dog Hotel* yang belum layak pada layanan, fasilitas yang belum terpenuhi, dan belum terkonsep. Hal ini sangat menuntut untuk pembaharuan atau penyempurnaan desain interior *Bamboo Dog Hotel*. Oleh karena itu klien membutuhkan sebuah konsep untuk menjawab permasalahan hotel. Dari permasalahan tersebut maka tercipta konsep “*Accesibility, Playful and Educated*”. Konsep ini didapat dari hasil analisis lapangan dan gaya hidup memelihara hewan jenis anjing. Konsep *Accesibility* membawa gagasan tentang ‘kemungkinan semua orang untuk mengakses ruang’. Dengan cara ini, untuk memudahkan akses setiap aktivitas ruang menerapkan *icon-icon* anjing sebagai pengarah ruang. Konsep *playful* diterapkan pada suasana ruang untuk merasakan ketenangan tanpa beban saat berada di interior *Bamboo Dog Hotel*. Berupa warna gradasi hijau dengan bentuk *pattern* segitiga bertujuan untuk menambah nilai estetika ruang. Dan *Educated* bertujuan memberikan manfaat pembelajaran saat berada di *Bamboo Dog Hotel Bali* yaitu memberikan tambahan fasilitas-fasilitas yang mengajar serta belajar seperti fasilitas konsultasi, perpustakaan dan cafe.

**Kata Kunci :** *Bamboo dog Hotel, Bali, educated, accessibility, playful*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut Woo, (2010) jenis hewan yang dapat diklasifikasikan sebagai hewan peliharaan, salah satunya adalah anjing. Anjing merupakan hewan yang memiliki daya tarik dan perkembangan yang menarik. Anjing sangat di gemari dalam mengikuti kegiatan lomba dan acara-acara yang diadakan setiap tahunnya baik dalam skala nasional maupun internasional, serta komunitas-komunitas pecinta anjing yang semakin bertambah marak di kalangan masyarakat. Bali sendiri mayoritas masyarakatnya banyak yang memelihara anjing untuk menjaga rumah dan sebagai hobi. Setiap rumah tangga mengeluarkan sejumlah biaya yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat pendapatan. Pendapatan tersebut digunakan untuk memelihara hewan peliharaan yang layak. Pendapatan yang dimiliki oleh setiap rumah tangga tentunya tidak hanya digunakan untuk konsumsi hewan peliharaan saja. Banyak kebutuhan pokok yang harus lebih diutamakan seperti kebutuhan sandang, pangan, dan papan. Banyaknya pendapatan yang diperoleh tentunya memberikan dampak yang semakin tinggi pada pengeluaran konsumsi rumah tangga.

Tingginya minat orang untuk memelihara anjing menyebabkan banyak orang membutuhkan informasi tentang bagaimana cara untuk melindungi dan merawat anjing mereka dengan mudah. Selain itu masih banyak pemilik anjing yang tidak memperhatikan kesehatan hewan peliharaannya. Sama halnya dengan manusia, hewan sebagai makhluk hidup juga memerlukan kondisi yang sehat. Tidak menutup kemungkinan hewan juga bisa terkena penyakit layaknya yang terjadi pada manusia. Karena permasalahan hubungan yang sangat erat antara manusia dan hewan dimana mereka saling mempengaruhi satu dengan yang lain baik di sisi yang positif seperti bekerjasamanya manusia dan hewan untuk suatu tujuan atau sisi yang buruk seperti penularan penyakit di antara mereka.

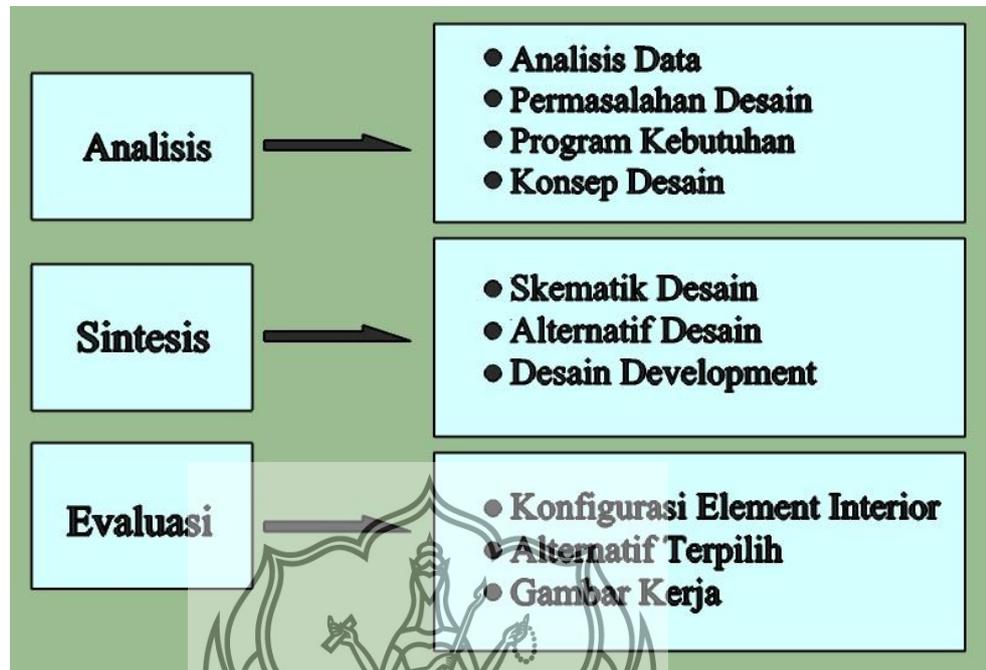
Setiap di penginapan hewan *Bamboo Dog Hotel* pada umumnya akan memiliki permasalahan ruang, sebagian besar permasalahan ruang penginapan hewan yaitu saat karyawan bekerja di penginapan hewan merasa tertekan, suasana ruang penginap hewan yang belum terkonsep, interior ruang masih belum tersusun rapi (masih berantakan), material yang digunakan saat tidak efektif untuk di bersihkan, kurangnya fasilitas kesehatan di *Bamboo Dog Hotel* dan pembelajaran merawat hewan yang belum efektif yaitu pembelajaran hanya dilaksanakan pada saat pengunjung lagi melatih anjingnya di *Bamboo Dog Hotel*.

Dalam mewujudkan konsep *Dog Hotel* tersebut, tentu harus didukung dengan Redesain Interior *Bamboo Dog Hotel*. Sedangkan dengan dari hasil survey oleh penulis, di temukan sarana prasarana di *Bamboo Dog Hotel* yang belum layak pada layanan, fasilitas yang belum terpenuhi, hal ini sangat menuntut untuk pembaharuan atau penyempurnaan desain interior *Bamboo Dog Hotel*.

Untuk mengatasi permasalahan muncul inovasi-inovasi pada beberapa bisnis jasa penginapan hewan, salah satunya *Bamboo dog hotel* merupakan asrama anjing, pelatihan anjing, rehabilitasi perilaku anjing, penitipan anjing dan klinik hewan. *Bamboo dog hotel* dirancang untuk kesejahteraan dan perawatan hewan peliharaan.

## B. METODE DESAIN

### 1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain



Gambar 1. Proses Desain  
(Sumber : Mark Karlen, 2007)

Metode desain yang digunakan pada Redesain Interior Bamboo Dog Hotel Dalung, Kuta Utara Bali menggunakan pola pikir perencanaan proses desain dari Mark Karlen pada buku Dasar – Dasar perencanaan ruang yang terdiri dari tiga bagian, yaitu analisis, sintesis dan evaluasi. Pola pikir perencanaan tersebut yaitu proses pradesain atau proses analisis yang meliputi wawancara hingga kesimpulan data akan menghasilkan permasalahan desain, program kebutuhan dan konsep desain. Lalu di lanjutkan proses desain atau proses analisis yaitu dengan membuat skematik desain dan alternatif desain. Pada saat melakukan alternatif desain akan dilakukan evaluasi atau revisi-revisian hingga menemukan alternatif terpilih yang akan di kembangkan menjadi final desain.

### 2. Metode Desain

Penjelasan ringkas mengenai program desain menurut Karlen terdiri dari :

#### a. Analisis

Proses analisis merupakan tahap *Programming* dimana pada tahap ini kita menganalisa permasalahan dan pengumpulan data fisik, non fisik, literatur dan data lainnya yang dibutuhkan.

##### 1) Wawancara

Pewawancara harus menyiapkan suatu set pertanyaan dan konsisten menggali informasi kepada responden yaitu pengelola dan pelanggan.

##### 2) Observasi

Observasi dilakukan di *Bamboo Dog* Hotel Bali selama beberapa hari untuk mengetahui permasalahan desain dan aktivitas pengguna ruang.

##### 3) Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan *problem statement* yang diperoleh di lapangan yang dikaitkan dengan teori.

##### 4) Pengorganisasi Koleksi Data

Pengorganisasian pada program di mana data yang terkumpul diatur dalam format berurut, dan faktor-faktor kuantitatif seperti luas meter persegi serta tabulasi furnitur dan fiktur, sehingga data dapat mudah dilihat dan diambil.

##### 5) Riset Informasi

Riset studi kasus tahap perencanaan dan desain proyek juga berguna, tetapi nilai-nilai yang didapatkan selama tahap pradesain sebaiknya tidak diabaikan.

##### 6) Analisis Data

Dengan terkumpulnya informasi, sebuah analisis komprehensif mengenai faktor-faktor proyek harus dilakukan. Perancang bisa juga ingin memiliki catatan pemikiran dan ide desain atau perencanaan.

##### 7) Interpretasi dan Diagram Data

“Interpretasi” mengacu pada pemahaman masalah mengenai perspektif unik seorang desainer berpengalaman. Bentuk

Interpresentasi lainnya yang muncul selama proses pembuatan program adalah penterjemahan program verbal ke dalam bentuk diagram.

#### 8) Kesimpulan Data

Upaya pembuatan program harus disimpulkan dan didokumentasikan sebelum berlanjut ke tahap desain proyek. Dalam kebanyakan kasus, Khususnya dalam hubungan formal desainer-klien, program diselesaikan dalam bentuk suatu dokumen dan di presentasikan ke klien sebelum dimulainya tahap desain.

#### 9) Permasalahan Desain

Dalam bentuk akhirnya, sebuah program sebaiknya berupa paket terintegrasi yang mengandung :

- a) Sebuah pertanyaan kesimpulan masalah.
- b) Program tertulis dengan detail fungsi-fungsi, yang menjelaskan semua kebutuhan dan pertimbangan proyek.
- c) Diagram-diagram yang menerjemahkan secara visual, keterkaitan dalam perencanaan.
- d) Kesimpulan perhitungan kebutuhan spesial, furnitur dan peralatan sebagai indikasi awal faktor anggaran proyek.

#### b. Sintesis

Proses sintesis adalah tahap *designing*, tahap ini merupakan tahap lanjutan dimana dihasilkan dari beberapa alternatif solusi dan permasalahan yang didapatkan dari tahap *programming* sebelumnya. Dari beberapa alternatif tersebut dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan masalah secara optimal.

#### c. Skematik Desain

Skematik desain adalah sebuah teknik yang bermanfaat untuk memandatkan dan mengorganisir program desain tertulis yang konvensional. Skematik desain terdiri dari :

## 1. Matriks Kriteria

Penyusunan elemen-elemen menjadi baris dan kolom.

10 | Dasar-Dasar Perencanaan Ruang

MATRIKS KRITERIA: PROGRAM DESAIN 25

ILUSTRASI 1-2

| MATRIKS KRITERIA<br>UNTUK<br>PUSAT KONSELING<br>KARIR UNIVERSITAS | MENYUTUKAN LINTAS<br>METRE PRESESI | KESEKAYATAN | AKSES PERILU<br>CAHAYA DAN<br>PENYANGKAPAN | PRIVASI | SEALURAN AIR | PERALATAN<br>KULSUS | PERTIMBANGAN<br>KUNYAS                             |
|---|------------------------------------|-------------|--|---------|--------------|---------------------|--|
| ① AREA RESEPSIONIS  | ② ③                                | H           | Y  | N       | N            | N                   | JALUR LALU LINTAS<br>DEKAT PINTU<br>MASUK UTAMA    |
| ② RUANG WAWANCARA (4)   | ① ④                                | M           | I  | L       | N            | N                   | SIKASANA SATU<br>TIM KERJA BER-4                   |
| ③ DIREKTUR  | ④                                  | H           | Y  | H       | N            | N                   | AKSES PINTU<br>KELUAR PRIVAT KE<br>PARKIR BELAKANG |
| ④ STAF  | ③                                  | M           | Y  | M       | N            | N                   |  |
| ⑤ RUANG SEMINAR   | ① ⑥                                | H           | I  | H       | N            | Y                   | PENGUNAAN AV<br>PENTING DEKAT<br>PINTU MASUK       |
| ⑥ KAMAR KECIL (2)   | ② ⑦                                | M           | N  | H       | Y            | N                   |  |
| ⑦ AREA KERJA  | ② ⑧                                | F           | N  | M       | Y            | Y                   |  |
| ⑧ TEMPAT MINUM KOP  | ② ⑨                                | H           | N  | Y       | Y            | Y                   | BEKAT KE<br>SEMUA ORANG                            |
| ⑨ APARTEMEN TAMU  | JAMUR<br>REMPATI                   | L           | Y  | H       | Y            | N                   | KARAKTER<br>HUNIAN                                 |

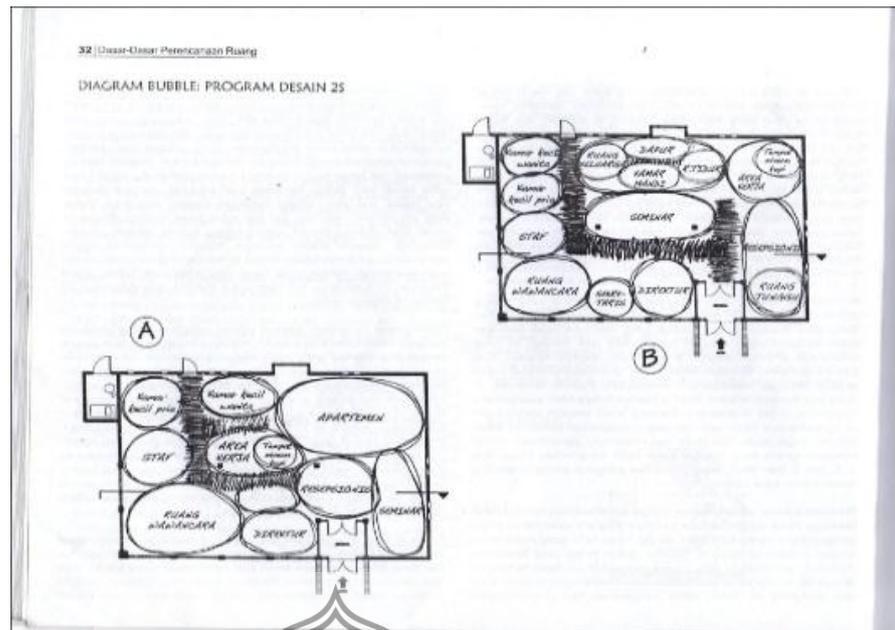
CATATAN - DALAM KOLOM KEDUA CATATAN ① - MENYINGKAPKAN KESEKAYATAN  
② - MENYINGKAPKAN KESEKAYATAN UTAMA

LEGENDA  
H=TINGGI  
M=SEDANG  
L=RENDAH  
Y=YA  
N=TIDAK  
I=PENTING TAPI TIDAK PERLU

Gambar 2. Matriks kriteria.  
(Sumber: Mark Karlen, 2007)

## 2. Bubble Diagram

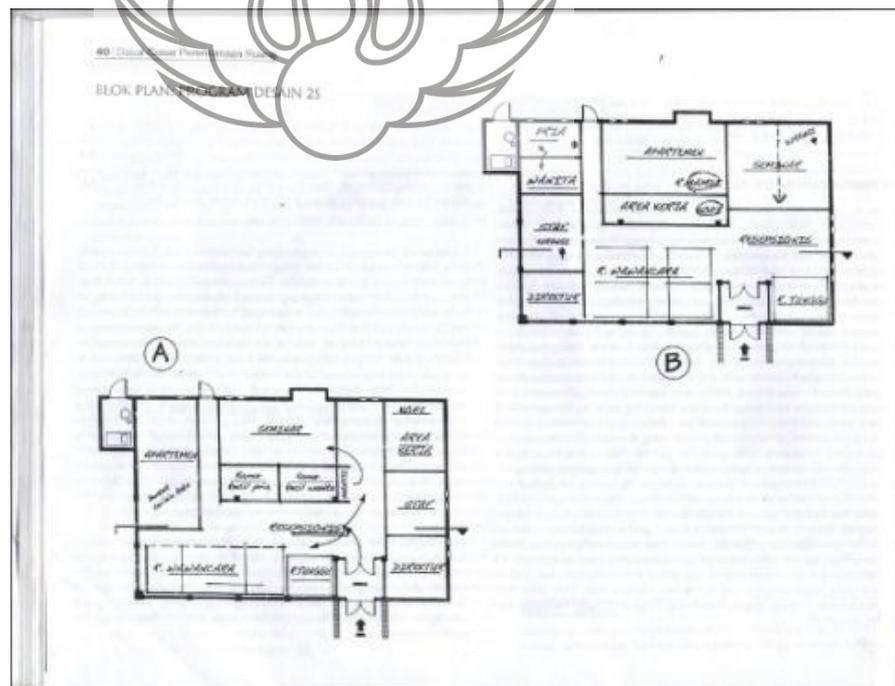
Bubble diagram merupakan merupakan metoda uji coba untuk secara cepat mengeksplorasi semua kemungkinan rencana, yang baik atau buruk dari masalah perencanaan yang ada.



Gambar 3. *Diagram Bubble.*  
(Sumber: Mark Karlen, 2007)

### 3. Block plan

Hasilnya terlihat seperti denah lantai, dan beberapa perencanaan merasa lebih nyaman berkerja dan kualitas geometris semacam ini.



Gambar 4. *Block Plan.*  
(Sumber: Mark Karlen, 2007)

#### 4. Layout

Tata letak dari suatu element desain yang di tempatkan dari dalam sebuah bidang menggunakan media yang sebelumnya sudah di konsep terpilih dahulu.

#### 5. Alternatif Layout

Membuat alternatif layout, bekerja dengan intuitif dan tidak cepat memulai, kemukakan semua kemungkinan sambil mengingat bahwa pada dasarnya ini merupakan proses uji coba untuk mencapai tujuan atau akhir yang sama.

#### 6. Evaluasi

Setelah melalui proses yang panjang untuk mendapatkan denah kasar yang sudah di revisi. Meninjau desain yang dihasilkan, bahkan telah mampu menyelesaikan permasalahan untuk melakukan evaluasi menggunakan dengan cara *self-analysis, solicited opinions, critic's analysis*.

##### a. Desain Development

Proses penyempurnaan dilakukan secara perlahan dan metodelis tapi bahkan dengan keterbatasan waktu, beberapa perubahan kecil yang signifikan bisa dibuat.

##### b. Konfigurasi Element Interior

Semua aspek-aspek konfigurasi langit-langit (*soffit*, permukaan lengkung, *skylight*, *grid tile* akustik, dan seterusnya) dan menggunakan luminer (masuk ke dalam permukaan langit-langit /*recede*, di permukaan langit-langit, di gantung, di terapkan di dinding, dan seterusnya) bisa memunculkan revisi pada denah lantai kasar yang sebaiknya dilakukan saat ini, sebelum denah menjadi lebih menyatu dan sulit untuk di rubah.

##### c. Alternatif Terpilih

Memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada. Dalam memilih alternatif menggunakan cara *personal judgment*, dimana penulis berhati-hati dalam

membandingkan setiap pilihan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria / masalah. Serta dengan cara *comparative analysis*.

d. Gambar kerja

Melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan dalam bentuk 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung. Dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria. Membuat *tine schedules* sehingga pekerjaan bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Memikirkan anggaran biaya dan setelah itu membuat gambar konstruksi.

7. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Dalam metode desain menurut Mark Karlen (2007) adalah proses analitik yang dijelaskan di atas tidak akan menghasilkan solusi perencanaan ruang. Selengkap apapun proses analitik, dalam menciptakan solusi fisik kita mengesampingkan analisis, dan memenuhi proses analisis. Proses analisis membutuhkan pemahaman kreatif atas semua elemen dalam analisis, menempatkan elemen terprogram dalam urutan fisik yang akan memenuhi kebutuhan klien.

8. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Kreatif dalam proses desain menurut Mark Karlen (2007) adalah harus dilihat secara luas, dimana isu-isu fungsional, estetika, dan teknis dapat diakomodir dan diselesaikan. Jika proses pradesain dilakukan dengan sangat menyeluruh, maka proses perencanaan akan lebih mendekati solusi fisik atau dapat mempersingkat dan mempermudah langkah kreatif.

9. Metode Evaluasi dan Pemilihan Desain

Metode Evaluasi dan pemilihan desain menurut Mark Karlen (2007), seiring berlanjutnya proses perencanaan, program desain akan menjadi alat evaluasi yang sempurna. Sepanjang proses perencanaan, desainer harus mempelajari teknik mengkritik diri sendiri agar bisa bekerja secara independen dengan baik.