

PERANCANGAN INTERIOR *LOBBY, LOUNGE, RESTAURANT*

THE WESTIN RESORT & SPA, UBUD,

BALI



PERANCANGAN

YUSRO DEFRI PRASETYO

NIM: 141 1961 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar sarjana dalam bidang Desain Interior

2018

PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, LOUNGE, RESTAURANT THE WESTIN RESORT & SPA, UBUD, BALI

Yusro Defri Prasetyo

1411961023

Abstrak

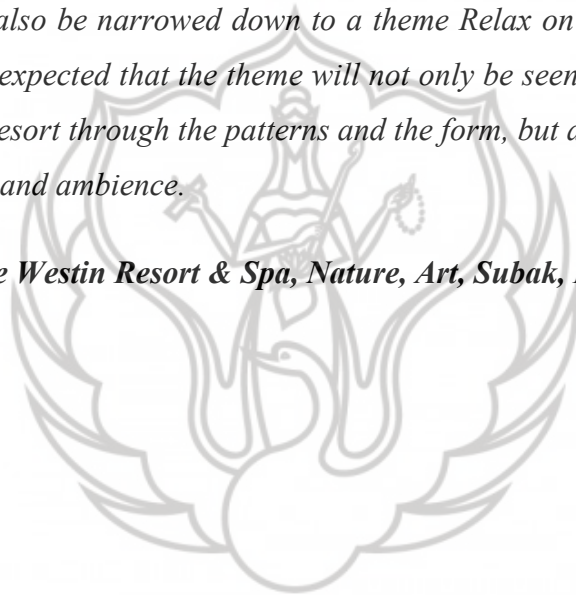
The Westin yang merupakan sebuah merek hotel berskala menengah keatas milik grup *Starwood* akan mendirikan *resort* baru di Ubud. *The Westin Resort and Spa* akan dibangun di atas lahan seluas 2,6 hektare. *Resort* ini terdiri dari 107 kamar dan *villa*. Tersedia *lobby, lounge, meeting room, spa, restaurant, swimming pool*, dan juga *pool bar*. Permasalahan pada *resort* ini adalah bagaimana merancang interior hotel yang kaya akan seni budaya dan kondisi alam yang masih natural yang bisa menjadi bagian dari lingkungan masyarakat di kawasan sekitar Ubud yang akan dipecahkan dengan Visual yang ada diluar dibawa kedalam ruangnya interior *Resort* dan penerapan desain interior yang bebas tanpa batas, *Resort* ini diharapkan dapat menggairahkan perekonomian dan pariwisata di Ubud. Konsep yang diambil adalah Subak, dengan mengambil pola pikirnya dari filosofi hidup orang Bali yaitu Tri Hita Karana, konsep ini dipilih agar dapat mempresentasikan Ubud sebagai pusat Pertanian dengan alamnya yang masih natural. Konsep ini nantinya akan dikerucutkan kembali kedalam tema *Relax on luxury*. Dari pendekatan tema ini diharapkan tema *Relax On Luxury* tidak hanya dapat dilihat dan dirasakan oleh pengunjung *Resort* melalui pola dan bentuk tetapi juga melalui sifat, karakteristik, dan suasana bangunan.

Kata Kunci : *The Westin Resort & Spa, Alam, Seni, Subak, Relax On Luxury*

Abstract

Ubud will have a new building in town. The Westin, which is a name of an upper middle class hotel belonged to Starwood group, will build a new resort. The Westin Resort and Spa will be built on a 2.6 hectare ground, and will consist of 107 rooms and villas. There will be a lobby, lounge, meeting room, spa, restaurant, swimming pool and pool bar. This resort is expected to be able to flourish the economy and tourism in Ubud. The concept taken is Subak, with a touch of the perspective and philosophy of life from a Balinese, Tri Hita Karana. The concept is chosen in order to represent Ubud as the center of agriculture with its natural beauty. It will also be narrowed down to a theme Relax on Luxury. Through this approach, it is expected that the theme will not only be seen and felt by the future visitors of the resort through the patterns and the form, but also through the traits, characteristics and ambience.

Keywords : The Westin Resort & Spa, Nature, Art, Subak, Relax On Luxury



Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR THE WESTIN RESORT & SPA, UBUD, BALI diajukan oleh Yusro Defri Prasetyo, NIM 1411961023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2018

Pembimbing I

Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Pembimbing II

Ivada Ariyani, S.T., M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001

Cognate

Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP. 19740713 200212 1002

Ketua Program Studi Desain Interior

Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

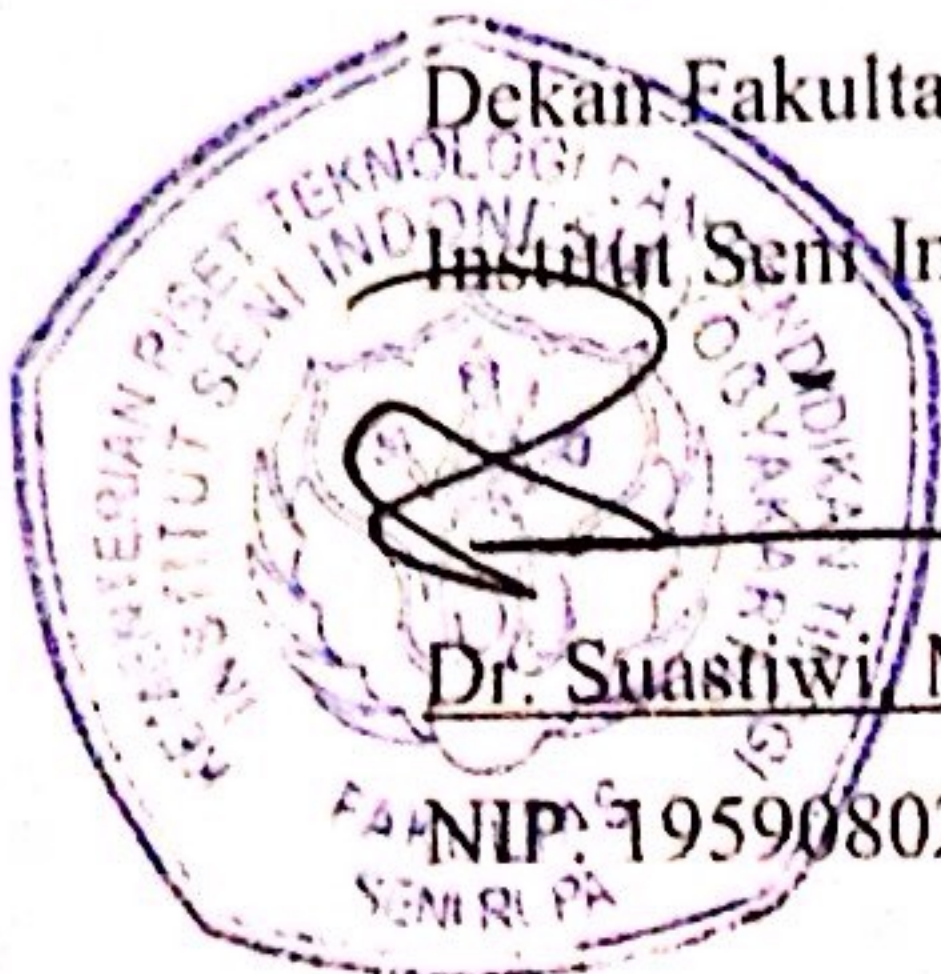
Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Juni 2018



Yusro Defri Prasetyo
NIM 141 1961 023

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 penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan YME atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya dan adik saya yang berjuang untuk memberikan dorongan mental dan material.
3. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus sebagai dosen pembimbing 1
4. Yth. Ibu Ivada S.T., M.Des.. selaku dosen pembimbing 2
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Arik Dadang Kurniawan S.Sn yang selalu membimbing dan mengasih masukan selama masa perkuliahan
8. PT. Ara Design Asia serta seluruh staf atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. Intan, Yuanita, Dea, dan Serena atas semangat, candaan, masukan, bantuan tenaga dan pikiran yang menemani selama pengerjaan Tugas Akhir Desain ini.
10. Teman-teman KoncoKandunk (PSDI 2014), serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

11. Teman – teman Suen Ex House, Hanafi, Anang, Very dan Karangkajen House Adi dan Malik yang selalu memberikan celotehnya dalam kehidupan sehari – hari saya di Yogyakarta

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, 28 Juni 2018

Penulis

Yusro Defri Prasetyo



DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
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	2
BAB II.....	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
B. Program Desain.....	16
BAB III.....	34
PERMASALAHAN DESAIN & IDE SOLUSI DESAIN	34
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statment</i>).....	34
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	34
BAB IV	39
PENGEMBANGAN DESAIN.....	39
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>).....	39
B. Evalusai Pemilihan Desain.....	55
C. Hasil Desain	56

BAB V	66
PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Sirkulasi vertikal	14
Gambar 2 Logo The Westin Resort & Spa	18
Gambar 3 Struktur Organisasi	19
Gambar 4 Site plan.....	19
Gambar 5 Fasad perencanaan The Westin & Resort Spa	20
Gambar 6 Fasad perencanaan The Westin & Resort Spa	20
Gambar 7 Kondisi ruang perencanaan The Westin & Resort Spa	21
Gambar 8 Kondisi ruang perencanaan <i>The Westin & Resort Spa (Lounge)</i>	21
Gambar 9 Kondisi ruang perencanaan <i>The Westin & Resort Spa (Restaurant)</i>	22
Gambar 10 Terasiring Sawah Tegalalang.....	35
Gambar 11 Monkey Forest Ubud.....	36
Gambar 12 Tari Kecak.....	36
Gambar 13 Moodboard Perancangan.....	38
Gambar 14 Ambience	39
Gambar 15 Elemen Dekoratif	40
Gambar 16 Komposisi warna.....	40
Gambar 17 Komposisi Bentuk.....	41
Gambar 18 Diagram Matrix Lobby & Lounge	41
Gambar 19 Diagram Matrix Restaurant.....	42
Gambar 20 Diagram Buble Lobby & Lounge	42
Gambar 21 Diagram Buble Restaurant	43
Gambar 22 Zoning & Sirkulasi Receptionist.....	43
Gambar 23 Zoning & Sirkulasi Restaurant.....	44
Gambar 24 Layout Lobby & Lounge.....	44
Gambar 25 Layout Lobby & Lounge.....	45
Gambar 26 Layout Restaurant	45
Gambar 27 Layout Restaurant	46
Gambar 28 Rencana Lantai.....	47
Gambar 29 Rencana Lantai.....	47
Gambar 30 Rencana Dinding Lobby	48
Gambar 31 Rencana Dinding Lounge.....	49

Gambar 32 Rencana Dinding Restaurant.....	49
Gambar 33 Rencana Plafond Lobby & Lounge.....	50
Gambar 34 Furniture.....	51
Gambar 35 Furniture.....	51
Gambar 36 Furniture.....	52
Gambar 37 Furniture.....	52
Gambar 38 Furniture.....	53
Gambar 39 Furniture.....	53
Gambar 40 FCU (Fan Coil Unit) untuk Hotel	55
Gambar 41 <i>Lobby The Westin Resort & Spa</i>	56
Gambar 42 <i>Lobby The Westin Resort & Spa</i>	56
Gambar 43 <i>Receptionist Desk</i>	57
Gambar 44 <i>Lounge</i>	57
Gambar 45 <i>Lounge</i>	58
Gambar 46 <i>Lounge</i>	58
Gambar 47 <i>Lounge</i>	59
Gambar 48 <i>Lounge</i>	59
Gambar 49 <i>Lounge</i>	60
Gambar 50 <i>Restaurant</i>	60
Gambar 51 <i>Restaurant</i>	61
Gambar 52 <i>Restaurant</i>	61
Gambar 53 <i>Restaurant</i>	62
Gambar 54 <i>Restaurant</i>	62
Gambar 55 <i>Restaurant</i>	63
Gambar 56 <i>Sketsa Lobby</i>	63
Gambar 57 <i>Sketsa Lobby</i>	64
Gambar 58 <i>Axonometri</i>	64
Gambar 59 <i>Axonometri</i>	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Konfigurasi Jalur Sirkulasi Kamar Tidur Dengan Ruang Umum.....	11
Tabel 2. Hubungan Jalur dan Ruang.....	12
Tabel 3. Sirkulasi Pada Kamar-Kamar Tidur.....	16
Tabel 4 Penyusunan Data Non-Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur.....	30
Tabel 5 Daftar Kebutuhan.....	32



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Daerah wisata belakangan ini menjadi sasaran bagi masyarakat kota yang menginginkan jeda pada padatnya aktivitasnya sehari – hari. Berlibur , tamasya, piknik seakan sudah menjadi kebutuhan dalam menyeimbangkan irama hidup. Kebutuhan ini berimbas kepada maraknya hunian sarana wisata yang menawarkan fasilitas – fasilitas sebagai daya jual salah satunya adalah *Resort*, jenis hotel ini menawarkan keindahan alam dan budaya sebagai daya jual yang ditawarkan kepada wisatawan.

Ubud adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Gianyar, Bali, Indonesia yang memiliki luas 42,38 km². Ubud terutama terkenal di antara para wisatawan mancanegara karena lokasi ini terletak di antara sawah dan hutan yang terletak di antara jurang-jurang gunung yang membuat alam sangat indah. Selain itu Ubud dikenal karena seni dan budaya yang berkembang sangat pesat dan maju. Denyut nadi kehidupan masyarakat Ubud pun tidak bisa dilepaskan dari kesenian. Di Ubud banyak pula terdapat galeri-galeri seni, serta arena pertunjukan musik dan tari yang digelar setiap malam secara bergantian di segala penjuru desa. Ubud selalu menawarkan keramahan alam dan sosial budayanya. Bali yang selama ini terkenal dengan pantai-pantainya masih memiliki sisi keindahan dan sensasi lain yang mungkin tidak terdapat di daerah wisata Bali lainnya yang selama ini sudah sangat terkenal dan menjauh dari kesan tradisional, sesuatu yang selama ini menjadi daya tarik tersendiri bagi Pulau Seribu Dewa tersebut.

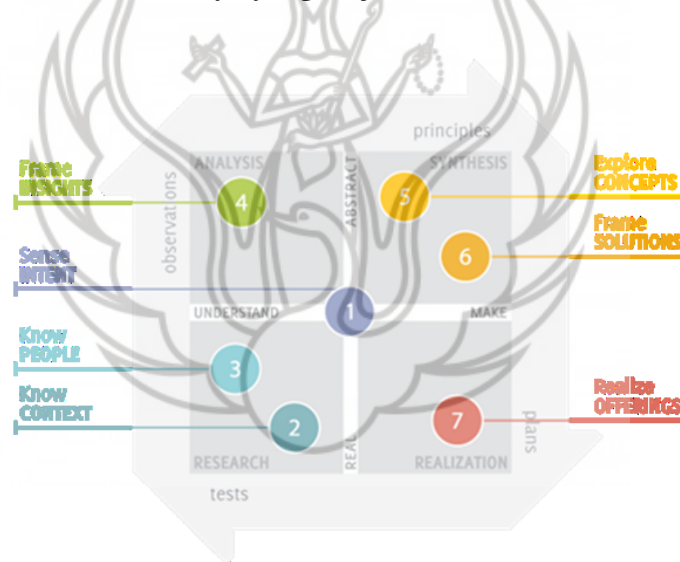
Pada tahun 2018 Ubud akan kedatangan bangunan baru. *The Westin* yang merupakan sebuah merek hotel berskala menengah keatas milik grup *Starwood* akan mendirikan *resort* baru. *The Westin Resort and Spa* akan dibangun di atas lahan seluas 2,6 hektare. *Resort* ini terdiri dari 107 kamar dan *villa*. Tersedia

lobby, lounge, meeting room, spa, restaurant, swimming pool, dan juga pool bar. Resort ini diharapkan dapat menggairahkan perekonomian dan pariwisata di daerah Ubud Untuk itu, hotel ini akan mengusung konsep natural yang diadaptasi dari lingkungan sekitar hotel. Selain itu Resort ini juga diharapkan bisa mencerminkan Ubud sebagai tempat yang tenang dengan budaya dan kesenian yang masih kental.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain yang diterapkan dalam perancangan ini mengacu milik Vijay Kumar seperti yang dikemukakan dalam bukunya yang berjudul “101 Metode Desain”.



Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar, 2013)

Proses tahapan desain terbagi menjadi 4 yaitu penelitian, analisis, sintesis, dan realisasi. Dalam semua tahapan tersebut terdapat 7 metode perancangan yang terdiri dari Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks,

Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1) Memahami Tujuan

Pada mode ini dilakukan pengamatan fenomena – fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar untuk dijadikan topik dan latar belakang perancangan. Langkah yang dapat dilakukan adalah :

a) Pengamatan Media Populer

Dengan cara meneliti media populer seperti siaran berita, majalah, internet, dan program TV untuk mencari tahu segala hal yang berkaitan dengan *Resort*

b) Fakta – Fakta Kunci

Mengumpulkan informasi singkat dari sumber – sumber terpercaya seperti pengelola, pengguna dan orang – orang yang berkaitan dengan *Resort* yang menunjukkan dari topik yang ditentukan

c) Wawancara dengan ahli tren

Melakukan wawancara dengan ahli tren seperti desainer, entrepreneur dan akademisi untuk mempelajari tren – tren yang terkait pada topik yang diangkat.

2) Mengetahui konteks

Setelah melakukan pengamatan fenomena yang terjadi, dilakukan pendalaman untuk memperoleh informasi terkait mengenai topik perancangan, tahapan yang dilaksanakan adalah :

a) Studi literatur *Resort*

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan maupun informasi tentang konteks, Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standart, ergonomi, baik dari buku maupun internet.

b) Wawancara Pakar Subyek

Dalam tahapan ini penulis melakukan wawancara dengan beberapa pengelola *Resort* sehingga dapat mempercepat pemahaman umum mengenai bidang tersebut, memberikan informasi tentang perkembangan terbaru, dan panduan untuk mendapatkan informasi tambahan.

3) Mengetahui Masyarakat

Tujuan kita di proses ini adalah memahami orang dan interaksi mereka dengan segala hal dalam kehidupan mereka sehari – hari. Tujuan utamanya adalah menarik gagasan – gagasan terpenting dari pengalaman kita.

a) Kunjungan Lapangan

Dilakukan dengan survei langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang dapat diamati langsung dengan mendatangi lokasi sehingga dapat mengamati keadaan bangunan yang akan digunakan sebagai *Resort*, dan juga mendapat informasi mengenai keadaan lapangan. Dengan melakukan survei lapangan ini akan mendapatkan informasi – informasi yang berkaitan dengan objek perancangan, misalnya data komparasi objek, data eksisting sekitar objek.

b) Aktivitas Lapangan

Merupakan metode yang digunakan untuk membantu penulis memahami bagaimana orang – orang berperilaku atau berinteraksi dalam suatu situasi. Tahapan ini dilakukan pada *Resort* lain yang sudah ada

4) Menyusun Gagasan

Pada proses ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.

a) Pengamatan Gagasan

Mempelajari apa yang diamati dalam penelitian dengan mengungkapkan arti - arti tersembunyi yang tidak terlihat jelas. Dalam metode ini penulis secara sistematis memikirkan observasi ini dan menyaring gagasan – gagasan yang berharga dari data yang telah didapatkan.

b) Jaringan Aktifitas

Penulis membuat daftar aktifitas yang dikumpulkan selama penelitian dan melihat bagaimana aktifitas tersebut dikelompokkan berdasarkan hubungan – hubungan mereka. Hal ini efektif untuk menyusun gambaran besar dari aktifitas manusia dan kebutuhan mereka yang dapat membantu menemukan masalah pada objek serta peluang – peluang inovasi.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Setelah semua data, informasi, serta permasalahan yang telah dikumpulkan, dimulai tahap desain. Pada tahap ini ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan untuk membentuk solusi bagi permasalahan perancangan. Pemilihan solusi permasalahan perancangan termasuk ke dalam pengembangan ide dan konsep. Pengembangan ide dan konsep melahirkan beberapa alternatif diantaranya alternatif zoning, alternatif sirkulasi, material, tampilan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon), bentuk dan ukuran furnitur. Alternatif- alternatif ini dievaluasi untuk mendapatkan alternatif terbaik.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif untuk menghasilkan keputusan perancangan akhir. Pada tahap evaluasi, elemen interior serta alternatif-alternatif yang muncul dari ide dan konsep pada tahap desain dikonfigurasi dan dilakukan berbagai penilaian. Penilaian ini menyangkut beberapa kriteria yaitu fungsi, tujuan, kemanfaatan, bentuk estetika. Alternatif yang terpilih merupakan pemecahan masalah yang ditemukan pada tahap pra desain. Alternatif terbaik ini dikembangkan dalam bentuk gambar kerja dengan keterangan dan ukuran yang detail agar dapat dikerjakan oleh kontraktor yang telah dipercaya.