

**PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, DORM
REGULAR, DAN DORM GROUP EDU HOSTEL
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Lydia Indah Mentari

NIM 121 0015 123

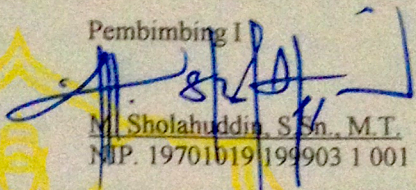
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Desain Interior

2019

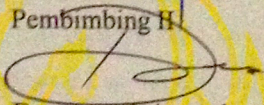
Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, DORM REGULAR, DAN DORM KELOMPOK EDU HOSTEL YOGYAKARTA diajukan oleh Lydya Indah Mentari, NIM 121 0015 123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2019.

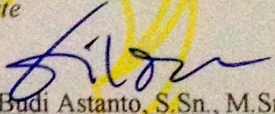
Pembimbing I


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019199903 1 001

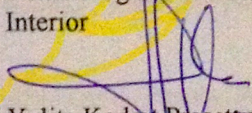
Pembimbing II


Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001

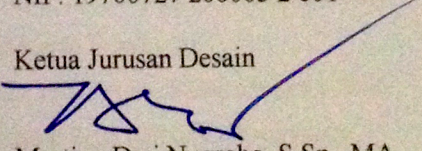
Cognate


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001

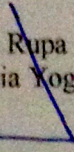
Ketua Program Studi Desain Interior


Yulita Kodrat Prasetyaningih, ST., MT.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mencantumkan
Desain Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastri, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

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. Tuhan Yesus dan Bunda Maria. yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
2. Papa dan Mama tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
3. Yang tersayang saudara ku Ros Marya Yashinta, Bertina Sary Mulianti. Fransiska Tarida Uli, dan Stefanus Jaka Dominico selalu memberi dukungan dan semangat.
4. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Bapak Danang Febriyantoko, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth Ibu Yulita Kodrat Prasetyaningsih, ST., MT. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Pimpinan serta para staff Edu Hostel Yogyakarta atas izin survey dan data-data yang diberikan.

9. Tim Codex, Pak Ananto, Pak Fian, Pak bondan, Tika, Ika, dan Teman-teman lain yang memberi semangat sebagai tim dengan candaan receh.
10. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, dan sahabat lainnya yang tidak dapat diucapkan satu persatu.
11. 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, Mei 2018

Penulis

Lydia Indah Mentari

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, DORM REGULAR, DAN DORM KELOMPOK EDU HOSTEL YOGYAKARTA

Lydia Indah Mentari

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kota dengan potensi besar dalam bidang pariwisata. Seiring dengan minat wisata dan meningkatnya jumlah pengunjung maka bertambah pula tuntutan pembangunan akan infrastruktur properti seperti penginapan yang memiliki fasilitas konferensi bermutu. Edu Hostel Yogyakarta yang dibangun dengan memiliki infrastruktur dan fasilitas yang bersifat nyaman dan humanis selaras dengan visi misi Yogyakarta mengemas dalam gaya modern, berbudaya namun mengedukasi. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan suasana yang berbudaya, mengedukasi, dan nyaman bagi para wisatawan ke dalam desain *Lobby area yang mencakup lounge, mezanine dan coffe bar, Kamar Regular, dan Kamar Kelompok* yang terdapat dalam gedung Edu Hostel Yogyakarta dengan menggunakan gaya Modern dengan tema *Alam Yogyakarta*. Penerapan desain dalam Gaya dan Tema yang mengutamakan irama alam, sebagaimana dipercaya menyimpan sebuah kekuatan dan nyawa yang harmoni, mampu membentuk alunan yang seimbang dan tepat didalamnya. Karya Desain ini akan dirancang dengan metode Killmer & Killmer yang terdiri dari analisa dan sintesa dengan pengumpulan data-data lalu mengolahnya menjadi beberapa alternatif pada akhirnya memberikan solusi optimal. Penerapan gaya modern dengan tema Alam Yogyakarta dengan pendekatan Green Design diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas pengunjung dalam Edu Hostel Yogyakarta.

Kata Kunci : Interior, Hostel , Green Desain, Modern, Alam.

ABSTRACT

A DESIGN OF LOBBY INTERIOR, REGULAR DORMS, AND GROUP DORMS OF EDU HOSTEL YOGYAKARTA

Lydia Indah Mentari

The Special Region of Yogyakarta is a city with great potential in the field of tourism. Along with the interest in tourism and the increasing number of visitors, there is also a growing demand for the development of property infrastructures such as lodging that has quality conference facilities. Edu Hostel Yogyakarta which was built by having comfortable and humanistic infrastructures and facilities is in line with Yogyakarta's vision and mission which covers a modern, cultured yet educational style. The design aims to provide a cultured, educational and comfortable atmosphere for tourists that is provided in the Lobby area which includes lounges, mezzanines and coffee bars, Regular Dorms and Group Dorms of the Edu Hostel Yogyakarta by using the Modern style under the theme of The Nature of Yogyakarta. Application of the design in Style and Themes that prioritizes natural rhythms, as believed to hold a strength and a harmonious life, is able to form a balanced and appropriate strains within it. The Design Work is designed with Killmer & Killmer method which consists of analyzing and synthesizing with data collection then processing it into several alternatives which in the end are able to provide an optimal solution. The application of a modern style with the theme of the Nature of Yogyakarta with the Green Design approach is expected to optimize visitor's activities in Edu Hostel Yogyakarta.

Keywords: Interior, Hostel, Green Design, Modern, Nature.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	3
BAB II. PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Hotel.....	6
2. Hostel	9
3. Yogyakarta	19
4. Backpacker.....	20
5. Modern	23
6. Green Design.....	28
B. Program Desain	31
1. Tujuan Perancangan	31
2. Sasaran	32
3. Lingkup dan Cakupan Desain	32
4. Data	32
a. Data Non Fisik	33
1. Nama Proyek	33
2. Kepemilikan.....	33
3. Perencana.....	33
4. Keingan Klien.....	33
5. Luas Bangunan	33
6. Tipe Bangunan.....	33

7. Jenis	33
8. Logo.....	33
b. Data Fisik	34
1. Lokasi	34
2. Denah.....	34
3. Literatur	40
5. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	41
a. Analisis Aktifitas Pengguna Ruang	41
b. Daftar Kebutuhan Furniture	43
c. Daftar Kebutuhan Pencahayaan	44
BAB III. PERMASALAHAN DESAIN.....	45
A. Pernyataan Masalah.....	45
B. Ide Solusi Desain.....	45
1. Modern	46
2. Kebudayaan	47
3. Natural	47
4. Bentuk.....	48
5. Furnitur	49
6. Warna	50
7. Pencahayaan	51
8. Material.....	51
BAB IV. KONSEP DESAIN.....	52
A. Konsep Program Perancangan	52
1. Tema dan Gaya Perancangan	52
2. Warna dan Material Perancangan.....	54
3. Pengguna dan Aktifitasnya.....	58
4. Hubungan antar Ruang	56
B. Konsep Program Perancangan Ruang	59
1. <i>Lobby Area</i>	59

2. <i>Dorm Wanita</i>	60
3. <i>Dorm Pria</i>	61
4. <i>Dorm Kelompok</i>	62
C. Alternatif Perancangan	63
D. Hasil Desain	75
BAB V. PENUTUP	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	
1. Lembar Asistensi	
2. Rencana Anggaran Biaya (RAB)	
3. Poster dan Katalog Pameran	
4. Konsep Grafis	
5. Gambar Perspektif	
6. Gambar Kerja	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Pola Pikir Perancangan.....	3
Gambar 2.1. Denah dan Potongan Sleep Box	12
Gambar 2.2. Dimensi Bunk Bed	13
Gambar 2.3. Mix dorm, woman, man (kiri) dan shared dorm (kanan)	14
Gambar 2.4. Kamar Pribadi	15
Gambar 2.5. Bunk Bed disusun secara Linier searah Lebar Bunk Bed	16
Gambar 2.6. Bunk Bed disusun secara Linier searah panjang Bunk Bed	17
Gambar 2.7. Bunk Bed disusun dengan arah yang berbeda.....	17
Gambar 2.8. Bunk Bed yang disusun dengan tangga veritkal	18
Gambar 2.9. Bunk Bed yang disusun dengan tangga menanjak	18
Gambar 2.10. Logo Edu Hostel.....	33
Gambar 2.11. Peta Lokasi Edu Hostel	34
Gambar 2.12. Denah Lantai Dasar Edu Hostel	34
Gambar 2.13. Denah Lantai Mezannin	35
Gambar 2.14. Denah Potongan Ruangan Kamar bentuk 1	35
Gambar 2.15. Denah Lantai Kamar Bentuk 1	36
Gambar 2.16. Denah Lantai Kamar Bentuk 2.....	36
Gambar 2.17. Potongan Kamar Bentuk 2	37
Gambar 2.18. Suasana Lobby Edu Hostel	37
Gambar 2.19. Mezaninne Area	38
Gambar 2.20. Lobby Area.....	38
Gambar 2.21. Dorm Group Lantai 4	39
Gambar 2.22. Dorm Group Lantai 4	39
Gambar 2.23. Suasana Dorm Group	39
Gambar 2.24. Dorm Regular	40
Gambar 3.1 Peta Brainstorming Perancangan Edu Hostel Yogyakarta.....	46
Gambar 3.2 Suasana Konsep Modern	47
Gambar 3.3 Contoh Bar Area.....	49

Gambar 3.4 Skema Warna Edu Hostel Yogyakarta.....	50
Gambar 4.1 Pecahan warna Edu Hostel Yogyakarta	55
Gambar 4.2 Material Perancangan Edu Hostel Yogyakarta	55
Gambar 4.3 Hubungan Kedekatan Ruang	56
Gambar 4.4 Kedekatan Lobby	56
Gambar 4.5 Kedekatan pada Bangsal Regular.....	57
Gambar 4.6 Kedekatan pada bangsal Group.....	57
Gambar 4.7 Pola aktifitas Pengunjung Lobby	58
Gambar 4.8 Pola Aktiftas Karyawan	58
Gambar 4.9 Pola Aktiftas Pengguna Kamar	59
Gambar 4.10 Lobby Area Alternatif.....	63
Gambar 4.11 Bangsal Pria dan Wanita Alternatif.....	64
Gambar4.12 Bangsal Pria dan Wanita terpilih dan alternatif	65
Gambar 4.13 Bangsal Kelompok alternaitif dan Terpilih.....	66
Gambar 4.14 Bangsal Kelompok Alternatif dan terpilih	67
Gambar 4.15 Alternatif Perancangan Lantai Lobby	68
Gambar 4.16 Alternatif penggunaan Lantai Kamar Edu Hostel Yogyakarta	69
Gambar 4.17 Alternatif dinding Lobby.....	70
Gambar 4.18 Alternatif dinding Bangsal	71
Gambar 4.19 Alternatif Plafond dan Lampu Lobby	72
Gambar 4.20 Alternatif lampu dan plafond Bangsal Regular	73
Gambar 4.21 Alternatif lampu dan plafon Bangsal Kelompok.....	74
Gambar 4.22. Resepsionis Area	75
Gambar 4.23. Lobby Area dengan Media Informasi	76
Gambar 4.24. Lounge Area.....	76
Gambar 4.25. Area Komunal	77
Gambar 4.26. Dorm Wanita tipe 1	78
Gambar 4.27. Dorm Wanita tipe 2	78
Gambar 4.28. Dorm Pria Tipe 2.....	79

Gambar 4.29. Dorm Pria Tipe 1	79
Gambar 4.30. Dorm Kelompok Tipe 2	80
Gambar 4.31. Dorm Kelompok tipe 2	81
Gambar 4.32. Dorm Kelompok Tipe 1	81
Gambar 4.33. Dorm Kelompok Tipe 1	82
Gambar 4.34. Detail sekat pada Dorm Kelompok	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Kriteria Hotel Berbintang	7
Tabel 2.2 Jenis Kamar Menurut Tempat Tidur yang Tersedia	15
Tabel 2.3 Tabel Pengelolaan Kelas Hotel	40
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	41
Tabel 2.5 Program Kebutuhan Furniture	43
Tabel 2.6 Tabel kebutuhan pencahayaan	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki potensi besar dibidang pariwisata, dengan keindahan alamnya berbagai macam budaya, kesenian, dan tradisi sosial masyarakatnya. Yogyakarta banyak dikunjungi para wisatawan baik dalam negeri maupun mancanegara. Dengan semakin meningkatnya jumlah pengunjung, maka banyak pengembang properti yang marak membangun pembangunan infrastruktur, gedung-gedung, galeri pameran, perkantoran, termasuk penginapan. Seiring dengan pesatnya perkembangan kota Yogyakarta menarik minat wisata di Yogyakarta selaras dengan pemerintahan yang ada untuk penginapan dengan standar hostel dan fasilitas konferensi bermutu. Hostel sebagaimana fungsinya menyediakan tempat tinggal sementara bagi masyarakat umum harus mencerminkan suasana hunian yang dinamis, kreatif dan dapat menciptakan suasana yang nyaman.

Sesuai dengan Perda DIY No.1 Tahun 2012 , yang ingin mewujudkan pembangunan dan pengembangan kepariwisataan DIY yang berwawasan budaya agar tercapainya visi Dinas Pariwisata DIY yaitu Yogyakarta sebagai salah satu destinasi terkemuka di Asia Tenggara pada tahun 2025. Sektor kepariwisataan diharapkan meningkatkan pertumbuhan perekonomian dan kesejahteraan masyarakat.

Seiring dengan penambahan kunjungan wisatawan ke Yogyakarta, maka kebutuhan akomodasi wisata seperti penginapan pun meningkat. Berdasarkan data statistik Pariwisata DIY, Tingkat Penghunian Kamar (TPK) Hotel Bintang pada tahun 2016 sebesar 66,67% yang mengalami kenaikan dibanding tahun 2015 yaitu sebesar 63,72%, dengan jumlah wisatawan mancanegara meningkat sebesar 35,72% (314.827 orang) dibanding tahun 2015 (231.971 orang) dan jumlah wisatawan lokal sebesar 32,26% (2.094.015 orang) dibanding tahun 2015 (1.583.296 orang).

Peranan industri perhotelan dalam memenuhi kebutuhan akomodasi penginapan wisatawan yang tiap tahunnya meningkat, sangatlah vital. Sebagai kota wisata, Yogyakarta memiliki akomodasi penginapan mulai dari guest house,

losmen, villa, hostel sampai hotel bintang 1 hingga bintang 5 yang menawarkan sejumlah fasilitas untuk kenyamanan tamunya dan biasanya mempunyai konsep desain unik untuk menarik minat wisatawan. Seperti EDU Hostel yang merupakan penginapan satu-satunya di Yogyakarta yang berkonsep asrama modern. Berlokasi di daerah strategis, di Jl. Let Jen Suprpto No. 17 Yogyakarta, merupakan keunggulan lain dari hostel ini sehingga mudah dijangkau oleh wisatawan dengan kendaraan umum.

Nama hotel bintang 1 yang di resmikan oleh Sri Sultan Hamengku Buwono X pada tanggal 25 Mei 2012 ini diambil dari kata EDUKasi. Dimana EDU Hostel berkomitmen untuk mengedukasikan tamu hostel tentang budaya di Yogyakarta dan juga konsep hostel sebagai tempat untuk berbagi dan berinteraksi baik antar tamu maupun staf. Konsep hostel yang berbagi kamar tidur dikemas oleh EDU Hostel dengan memberi pelayanan dan fasilitas yang tidak kalah dengan hotel berbintang. Edu Hostel ini terdiri dari 6 lantai, 1 basement dan menyediakan 336 tempat tidur. Pada areal lobby hostel yang luas terdapat front desk, lounge, dan learn area. Terdapat juga fasilitas *common area* dan *rooftop area* yang juga dilengkapi dengan kolam renang.

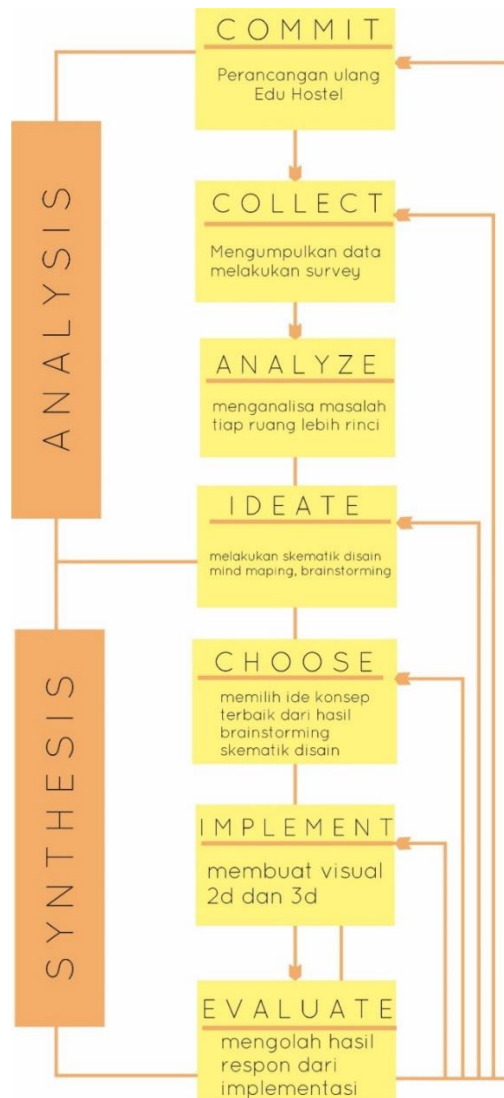
EDU Hostel dijadikan project pada karya tugas akhir ini karena dari sisi interior, EDU Hostel bergaya modern minimails. Merujuk kepada misi perusahaan, untuk mengedukasi tamu dengan budaya dan tradisi Jogja, dinilai kurang terimplementasi. Penempatan unsur lokal pada lobby hostel berupa instalasi Tugu Yogyakarta cukup mengimplementasikan unsur lokal. Selain pempatan Tugu Yogyakarta tersebut, tidak ditemukan implementasi unsur lokalitas lainnya diareal lain EDU Hostel.

Oleh karena itu tulisan ini akan memaparkan solusi perubahan pada interior ruangan di EDU Hostel yang akan mendukung tujuan EDU Hostel untuk memberikan edukasi kepada tamu hostel tentang alam di Yogyakarta dengan tidak mengabaikan kenyamanan tamu hostel. Dengan konsep interior Modern hasil implementasi alam Yogyakarta diharapkan tamu wisatawan dapat mengenal dan teredukasi tentang Yogyakarta dan memberikan pengalaman ruang yang unik dan nyaman.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain

Proses desain merupakan langkah atau tahapan dalam mendesain. Dalam perancangan ulang desain Edu Hostel desainer menggunakan metode dari Killmer & Killmer (2014) dengan diagram pola pikir sebagai berikut



Gambar 1.1 Diagram Pola Pikir Desain

(Sumber : Designing Interior Killmer & Killmer 2014)

Commit adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.

Collect adalah mengumpulkan fakta.

a. Data fisik

b. Data non fisik

Analyze adalah menganalisa masalah Edu Hostel dan data yang telah dikumpulkan.

Ideate adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.

Choose adalah memilih alternative yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.

Implement adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.

Evaluate adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

- Kaitannya dalam menciptakan goal desain yang mampu mewujudkan desain interior hotel yang sesuai dengan permintaan.

Pada perancangan Interior Edu Hostel Yogyakarta pola pikir perancangan yang digunakan adalah Proses Desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah programming, dan sintesa merupakan langkah designing.

2. Metode Desain

Dengan memilih pola proses desain Kilmer & Kilmer, pengumpulan data dan penelusuran masalah pada tahap program, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan menganalisis masalah agar semakin terfokus.

a. Tahap program (penelusuran masalah dan pengumpulan data)

Tahap programming bertujuan agar masalah yang ditelusuri dapat menjadi dasar dari proses desain yang dilakukan. Adapun metode-metode yang dilakukan adalah melakukan pengumpulan data sebagai berikut:

b. Wawancara

Wawancara bertujuan agar perancang mendapatkan data non-fisik, seperti keinginan klien, latar belakang berdirinya Edu Hostel, dan sebagainya.

c. Survey

Tindakan desainer dalam melakukan pengumpulan data lebih detil, pengambilan gambar lokasi ruangan yang akan di desain ulang, mengukur furniture yang digunakan Edu hostel.

d. Pengumpulan dokumen

Perancang meminta pada pihak pengelola Edu Hostel berkaitan dengan gambar kerja arsitektural, data profil dasar perusahaan, dan data fasilitas yang disediakan oleh pihak Edu Hostel.

e. Pencarian ide dan pengembangan desain

Pada diagram proses desain Killmer & killmer setelah tahap pemograman dilakukan pencarian ide berdasarakan hasil survey dan pengumpulan dokumen. Pencarian dilakukan dengan sketsa kasar, sketsa brainstorming, lalu mengembangkan seperti sebuah bentuk transformasi. Tahapan ini dilakukan agar dapat menampung saran maupun aturan aturan yang perancang belum ketahui.

f. Pemilihan desain

Setelah melakukan pengembangan maka didapatkan beberapa alternatif, dari beberapa alternatif perancang akan memilih desain dan ide yang tepat dalam menyelesaikan masalah yang terjadi dalam perancangan ulang Edu Hostel.

g. Pelaksanaan

Sesuai dengan proses desain Killmer & Killmer tahap pelaksanaan dilakukan setelah pemilihan alternatif yang menjadi solusi pemecahaan masalah, pelaksanaan dilakukan dengan pengerjaan gambar kerja layout ruangan, dan visualisasi 3 dimensi agar klien dapat melihat maksud dari perubahan perancangan.

h. Evaluasi.

Dalam tahap ini, perancang dapat kembali ke tahap pemilihan ataupun tahap pelaksanaan karna dalam tahap evaluasi memungkinkan untuk menemukan solusi lain, namun kembali lagi dalam proses desain tujuan evaluasi agar perancangan dapat disempurnakan bahkan mungkin dikombinasikan.