

NASKAH PUBLIKASI  
KARYA DESAIN

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



**Lydia Indah Mentari**  
1210015123

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

## **PERANCANGAN LOBBY, BANGSAL REGULER DAN BANGSAL GROUP EDU HOSTEL YOGYAKARTA**

Lydia Indah Mentari  
Lidyamentari31@gmail.com

### **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.**

## 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 mengguankan 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.***

## I. PENDAHULUAN

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.

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 minimalis. 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.

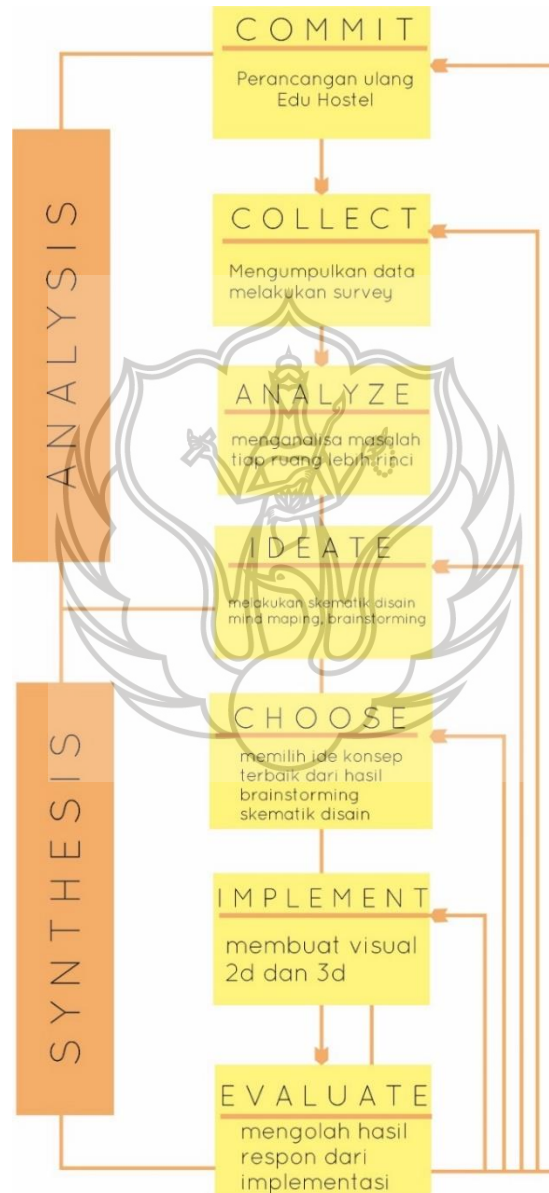
Oleh karena itu tulisan ini akan memaparkan solusi perubahan pada interior ruangan di EDU Hostel yang akan mendukung tujuan EDU Hostel untuk memberikan edukasi kepada tamu hostel tentang alam di Yogyakarta dengan tidak mengabaikan kenyamanan tamu hostel. Dengan konsep interior Modern hasil implementasi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

## II. METODE PERANCANGAN

### 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. 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 berdasarkan 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.

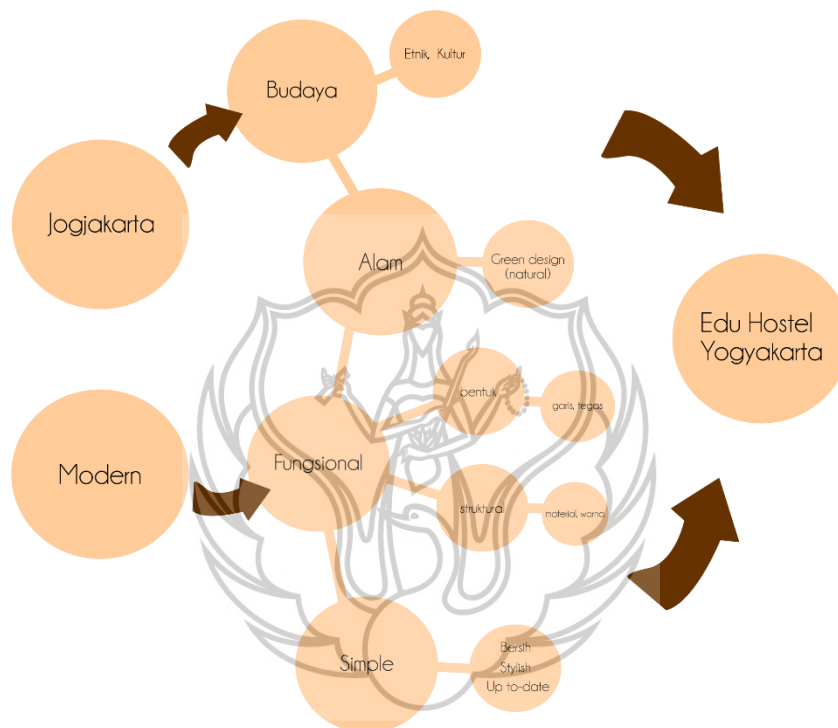
#### **h. Evaluasi.**

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.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Konsep Desain

Solusi dalam menjawab permasalahan Interior Edu Hostel Yogyakarta maka dipilihlah gaya *Modern* yang bertema Alam Yogyakarta. Dimana diberikan sebuah pengalaman mengunjungi hostel atau penginapan berbintang 1(satu) dengan kesan petualang dan alam Yogyakarta yang dipadukan dengan gaya modern dan konsep *Green Design*, dalam hal ini pengkhususan prinsip dalam *green design* itu sendiri adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Brainstorming Perancangan

Berdasarkan diagram brainstorming, perancangan ulang Interior Edu Hostel tetap menggunakan konsep awal, Budaya dan edukasi, yang sebagai suguhan utama hostel. Dengan gaya Interior Modern perancang menambahkan unsur alam dan budaya Yogyakarta sebagai tema dalam merancang suasana ruang, furniture, warna, dan pencahayaan.

Sesuai dengan penjelasan Mc Lennan dalam Jones (2008: 4-5) menjelaskan bahwa terdapat enam prinsip dari *Sustainable Design*, yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip 1, Respek terhadap kearifan sistem alam semesta



Sustainable desain respek terhadap alam dan sistem alam semesta; alam harus dijadikan acuan dalam proses desain (Janine Benyus, 2002) atau disebut sebagai biomimikri.

b. Prinsip 2, Respek terhadap manusia

Sustainable desain merupakan usaha dalam menciptakan sebuah lingkungan yang sehat untuk semua manusia tanpa menghilangkan kemampuan alam dalam memberikan tempat yang berpotensi dan bermanfaat untuk seluruh spesies yang hidup di muka bumi ini hingga untuk kelangsungan hidup di masa yang akan datang.

c. Prinsip 3, Respek terhadap lingkungan

Sustainable desain menghormati perbedaan yang ada dari lingkungan, dimulai dari terhadap permasalahan makro (misalnya seperti perubahan iklim) hingga terhadap permasalahan mikro (misalnya seperti perbedaan biologis). Desain bangunan harus secara fundamental merespon alam lingkungan sekitar.

d. Prinsip 5, Respek terhadap energi dan sumber daya alam

Sustainable desain mengakui seluruh sumber daya alam memiliki nilai dalam kondisi alami. Konservasi dari sumber daya alam yang dapat diperbarui merupakan norma dari dunia yang memiliki keterbatasan.

Penerapan prinsip *Sustainable Design* pada redesain Interior Edu Hostel Yogyakarta difokuskan kepada prinsip 1, yaitu: Respek terhadap kearifan sistem alam semesta, dengan prinsip 2, 3, 5 tetap menjadi bahan pemikiran dan pertimbangan dalam melakukan proses perencanaan desain. Secara garis besar *output* desain dari tema tipologi alam Kota Yogyakarta, yaitu baik itu pantai-pantai, , Gunung maupun air terjun yang ada di Yogyakarta akan dijadikan acuan utama dalam merancang penerapan tata letak, bentuk maupun konfigurasi elemen pembentuk ruang, furnitur, dan sebagainya.

Pemilihan tema Alam dan Budaya Yogyakarta ini pula merupakan hasil pertimbangan bahwa desain sebuah tempat penginapan memiliki sebuah "nyawa" yang dengan segala aktivitas dan pergerakan mampu memberikan kesan nyaman dan harmonis di dalamnya.

Selain pada tema, gaya juga ikut berperan dalam menjawab keinginan-keinginan klien. Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya *modern*. Gaya *modern* sesuai dengan karakteristik awal dari Edu Hostel Yogyakarta yang lebih mengutamakan kenyamanan dan keseimbangan. Selain itu, pemilihan gaya ini dikarenakan, gaya modern

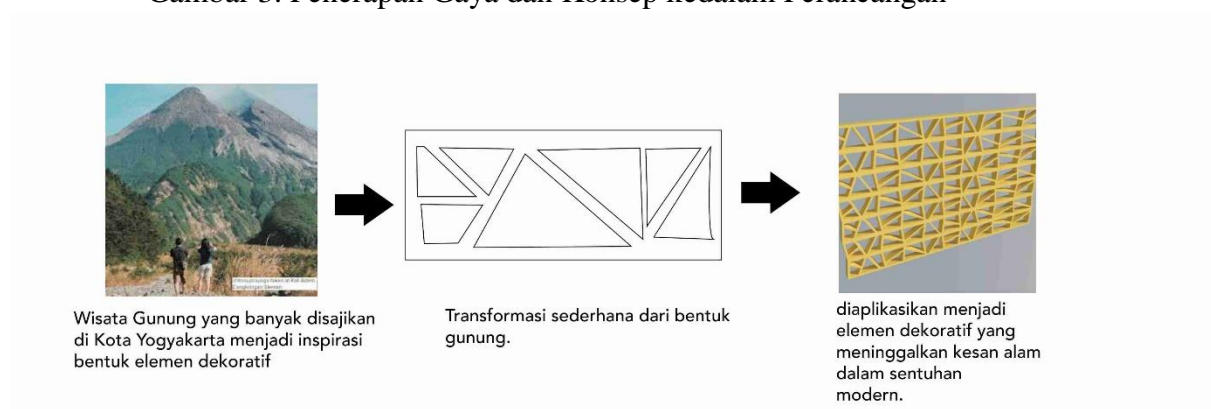
merupakan gaya yang simple, bersih, fungsional, *stylish*, *trendy*, *up-to-date* yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang pesat.

Penerapan tema dan gaya ini diharapkan nantinya dapat memberikan nuansa baru serta memberikan kenyamanan bagi para pengguna Edu Hostel Yogyakarta sehingga dapat meningkatkan pengunjung wisata lokal maupun mancanegara sebagai sebuah pengalaman yang selalu diingat oleh pengunjung sebelum meninggalkan dan atau datang berkunjung ke kota Yogyakarta.

Lebih khusus lagi dalam penerapan tema alam kota Yogyakarta tersebut lebih diutamakan dalam "irama alam" (*rhythm of nature*), sebagaimana kita pahami bahwa alam menyimpan sebuah kekuatan (*power*) dan nyawa yang dinamis. Di alam, kita dapat memperoleh berbagai prinsip-prinsip dasar komposisi dalam mendesain. Pemilihan tema *rhythm of nature* ini pula merupakan hasil pertimbangan bahwa desain sebuah terminal bandara memiliki sebuah "nyawa" yang dinamis dengan segala aktivitas dan pergerakan yang cepat dan tepat di dalamnya. Selain pada tema, gaya juga ikut berperan dalam menjawab keinginan-keinginan klien.



Gambar 3. Penerapan Gaya dan Konsep kedalam Perancangan



Gambar 4. Penerapan desain dari transformasi Alam Yogyakarta

Warna yang diterapkan pada perancangan Edu Hostel Yogyakarta mengambil dari pecahan warna alam Yogyakarta yaitu warna yang erasal dari pantai, pasir pantai, warna pantai disaat senja, Material yang digunakan pada perancangan Edu Hostel Yogyakarta menggunakan material alami, seperti pada Area Lobby menggunakan material daur ulang yang diaplikasikan menjadi dekoratif. Material yang dimaksud seperti plywood (kayu olahan), Parquette, Granit, Kaca, dan marmer. Bahan bahan alam lain yang menambah nilai estetis pada perancangan



Gambar 5. Penerapan Pecahan Warna dari Alam Pantai Yogyakarta

Pada area Lobby ruangan dapat diakses dari pintu utama bangunan. Area lobby dapat dibagi menjadi 3 sub area, yaitu area *Lounge*, area *Mezaninne*, dan area *Coffee Bar*. Area. Unsur *Environmentally Responsible Design* (ERD) prinsip 1 diterapkan pada tema keseluruhan ruang yaitu irama alam, terutama dapat terlihat pada bentuk dan material pada plafon, pemakaian unsur *vertical garden*, serta penggunaan warna-warna alam (*earth-tone*). Lantai menggunakan lantai marmer yang berwarna *Gray Light*. Dinding menggunakan dinding bata berlapis plester dan finishing cat dengan warna dominan Cream. Plafon menggunakan material gipsum akustik dan Kayu. Kaca pada jendela menggunakan kaca *tempered* berlapis film agar mengurangi intensitas panas sinar matahari. Pada beberapa titik terdapat *vertical garden* yang merupakan interpretasi dari tebing yang ada pada air terjun Sri Getuk Yogyakarta serta sebagai unsur alam yang menyatu dengan keseluruhan tema pada ruang. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami (pada siang hari) serta beberapa titik menggunakan *accent lighting* sebagai elemen dekoratif ruang. Penggunaan *task lighting* pada area karyawan receptionist desk dimana area tersebut membutuhkan cahaya yang optimal saat melakukan pekerjaan dengan tingkat ketelitian yang tinggi. Penghawaan menggunakan penghawaan

buatan yaitu *AC central unit*. Penempatan *advertising board* pada beberapa titik dalam tujuan mengangkat potensi pariwisata alam Kota Yogyakarta.



Gambar 6. Lobby dan Lounge Area



Gambar 7. Coffee bar



Gambar 8. Waiting Area Lobby

Selanjutnya adalah area Bangsal Regular room yaitu Bangsal Pria di lantai 2 dan bangsal wanita di lantai 3 . Kedua area ini dapat diakses setelah melalui tangga/elevator/lift dari area *Lobby*. Area ini merupakan area kedua dalam perancangan dimana perancang melakukan perubahan dari desain ranjang dan suasana yang diberikan pada tiap kamar di Area Bangsal Regular. Unsur *Environmentally Responsible Design* (ERD) prinsip 1 diterapkan pada tema keseluruhan ruang yaitu irama alam, terutama dapat terlihat pada bentuk dan material pada plafon, bedbunk, serta penggunaan warna-warna alam (*earth-tone*). Lantai menggunakan lantai Parquette yang berwarna light brown. Dinding menggunakan dinding batu bata berlapis plester dan finishing cat dengan warna sand surge dan cream pada Bangsal Wanita, untuk Bangsal Pria menggunakan warna moss tide dan charcoal. Plafon menggunakan material gipsum akustik. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami (pada siang hari) serta beberapa titik menggunakan *spot lamp* sebagai lampu central dan lampu tambahan untuk penggunaan pribadi tiap bunk. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan menggunakan *AC split* 1 unit.



Gambar 9. Regular dorm Male type 1



Gambar 10. Regular Dorm Male type 2

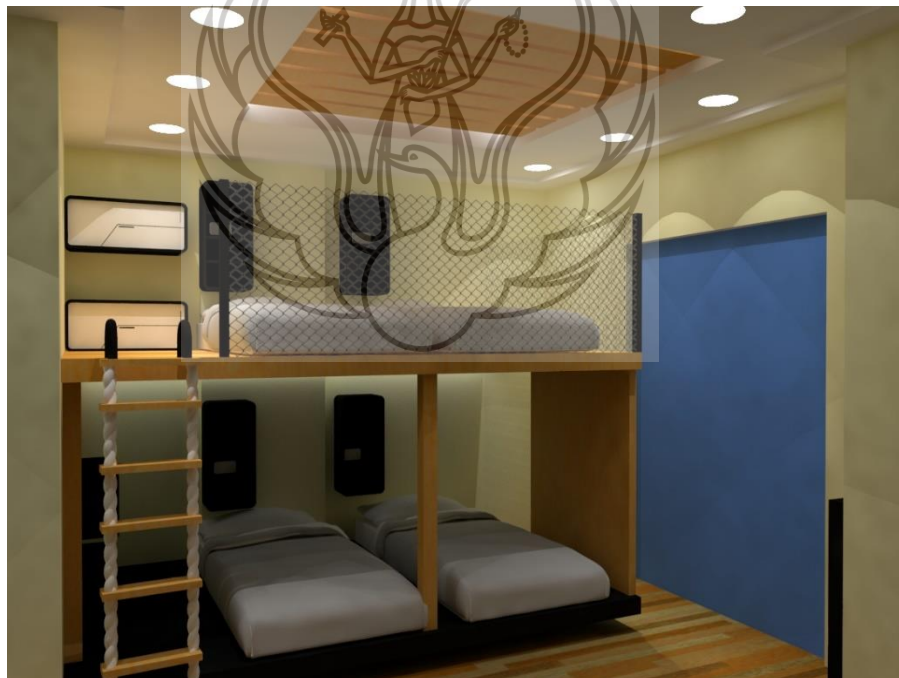


Gambar 11. Regular Dorm Female type 1



Gambar 12. Regular Dorm Female type 2

Yang terakhir adalah area Bangsal Group room yaitu Bangsal Keluarga atau Kelompok yang berada di lantai 4 .Area ini dapat diakses setelah melalui tangga/elevator/lift dari area *Lobby*. Area ini merupakan area ketiga dalam perancangan dimana perancang melakukan perubahan dari desain ranjang dan suasana yang diberikan pada tiap kamar di Area Bangsal Regular. Unsur *Environmentally Responsible Design* (ERD) prinsip 1 dan Nuans Petualangan pada *Backpacker* diterapkan pada tema keseluruhan ruang yaitu irama alam, terutama dapat terlihat pada bentuk dan material pada elemen dekoratif yang ada pada Ruangan Type 2, bedbunk, serta penggunaan warna-warna alam (*earth-tone*). Lantai menggunakan lantai Parquette yang berwarna light brown. Dinding menggunakan dinding batu bata berlapis plester dan finishing cat dengan warna *sand surge* pada ruangan Type 1 dan, untuk Ruangan Type 2 menggunakan warna *Cream* Plafon menggunakan material gipsum akustik dan Kayu. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami (pada siang hari) serta beberapa titik menggunakan *spot lamp* sebagai lampu central dan lampu tambahan untuk penggunaan pribadi tiap bunk. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan menggunakan *AC central unit*.



Gambar 13. Group Dorm type 1





Gambar 14. Group Dorm type 2

#### IV. KESIMPULAN

Perancangan ulang Edu Hostel Yogyakarta yang meliputi Lobby, Bangsal Regular dan Bangsal Keluarga bertujuan untuk memberikan pengalaman menginap di sebuah hostel dengan sentuhan Alam Yogyakarta mampu menciptakan kesan petualang yang tidak ditemukan di tempat penginapan yang ada di Yogyakarta. Edu Hostel Yogyakarta yang memiliki misi mengedukasi tentunya menginginkan sebuah perancangan baru yang mampu memenuhi misinya dengan fasilitas yang tersedia.

Maka dirancang Edu Hostel Yogyakarta dalam gaya Modern bertema Alam dan Budaya Yogyakarta mengacu kepada gaya hidup backpacker petualang, dimana berpergian liburan menjadi sebuah kebutuhan untuk masa kini, backpacker menjadi konsep tambahan selain dari Alam Yogyakarta yang memiliki banyak destinasi, seperti pantai, gunung, air terjun, dan hutan. Konsep Tema Alam Yogyakarta yang disajikan dalam berbagai pendekatan bertujuan agar pengunjung merasakan energi positif yang didapat dari alam dan mampu memenuhi kebutuhannya melalui Edu Hostel Yogyakarta.

Pada area Lobby yang didalamnya juga termasuk area Komunal disajikan dengan gaya Modern bernuansa Alam Yogyakarta.

Selanjutnya pada area Bangsa Regular yaitu Bangsal Wanita dan Bangsal Pria yang menyajikan 6 (enam) buah ranjang tingkat dengan setiap ranjang disiapkan tempat yang cukup bagi pengunjung untuk menyimpan barang, sirkulasi dan penghawaan yang diberikan untuk area Bangsal regular mampu memberikan kebutuhan pengunjung setelah seharian berjalan-jalan lalu beristirahat. Dengan konsep berbagi kamar membuat sebuah suasana humanis namun tidak melupakan kebutuhan privasi tiap pengunjung. Begitu juga dengan Bangsal Keluarga yang tentunya perancang menyediakan fasilitas yang mencukupi namun tidak lupa memberikan kesan dari konsep tambahan yaitu Backpacker dan Alam Yogyakarta.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Lawson, Fred. 1997 *Hotel, Motel and Condominium Design Planning and Maintenance*. Architecture Pres Ltd : London.
- Lawson, Fred. 1991. *Hotel and Resort*. Van Nostrand Reinhold Company London.
- Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing Interiors*. Wadsworth Publishing Company California.
- Jones, Louis. 2008. *Environmentally Responsible Design: Green and Sustainable Design for Interior Designers*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- Neufert, Ernst. 2000. *Data Arsitek Jilid II Edisi 33, Terjemahan Sunarto Tjahjadi*. PT. Erlangga: Jakarta