

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, RESTAURANT, DAN
SUITE ROOM DE ROYAL KERATON BINTARAN**



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

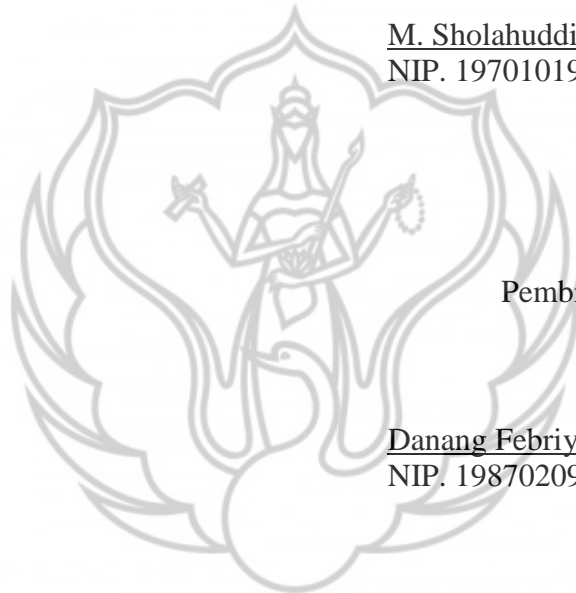
2019

Jurnal berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, RESTAURANT, DAN SUITE ROOM DE ROYAL KERATON BINTARAN, YOGYAKARTA diajukan oleh Ildephonsa Sylvia Mita Wulandari, NIM 1411955023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 4 Januari 2019.

Pembimbing I

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001



Pembimbing II

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209201504 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Interior
Institut Seni Indonesia

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih., ST., MT.
NIP 19700727 200003 2 001

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, RESTAURANT, DAN
SUITE ROOM DE ROYAL KERATON BINTARAN,
YOGYAKARTA**

Ildephonsa Sylvia Mita Wulandari

Ildephonsamita@gmail.com

ABSTRACT

Along with the increasing number of local and foreign tourists visiting Indonesia, so we need a facility to attract tourists, such as lodging. De Royal Keraton Bintaran hotel is located in Yogyakarta which is a tourist destination, to be exact the location is in Bintaran which is a resort destination and the weather has a cool air. Yogyakarta is a city that has a culture that is still very strong. Here applied the concept of folklore puppets and gamelan. Where visitors can also watch puppet shows in the hotel environment. Atmosphere of the hotel is open and Java modern interiors and have different concepts every lobby, restaurant, and suite room. Hoping the thematic concept can attract tourists to come.

Keywords : *Interior, Traditional Culture, Hotel, Hospitality*

ABSTRAK

Seiring dengan meningkatnya jumlah wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung ke Indonesia, maka di perlukannya sebuah fasilitas untuk menarik wisatawan, diantaranya adalah penginapan. De Royal Kraton Bintaran ini berlokasi di kota yang merupakan tujuan wisatawan yaitu Yogyakarta tepatnya Bintaran. Yogyakarta merupakan kota yang memiliki kebudayaan yang masih sangat kental. Disini diterapkan konsep

wayang, dan gamelan. Dimana pengunjung juga dapat menonton pertunjukan pagelaran wayang di lingkungan hotel. Suasana hotel yang terbuka dan interior bernuansa Jawa modern, dan diterapkan konsep pada lobby, restaurant, serta suite room. Sehingga diharapkan dengan konsep yang tematik dapat menarik wisatawan yang datang.

Kata kunci: Interior, Kultur Tradisional, Hospitality

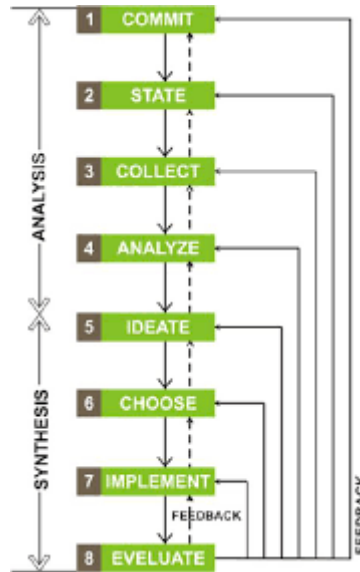
I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki berbagai lokasi pariwisata yang layak untuk dikunjungi, hal tersebut yang menjadikan daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia, yang berdampak pada semakin bertambahnya jumlah wisatawan mancanegara dan lokal yang datang. Jumlah tersebut terus meningkat dari tahun 2010 yaitu sebesar 3.7 juta jiwa, tahun 2011 sebesar 3.9 juta jiwa, dan tahun 2012 berjumlah sebesar 4.2 juta jiwa. Kota Jakarta, Bandung dan Surakarta merupakan kota – kota yang menjadi tujuan wisata. Salah satu fasilitas yang dapat digunakan sebagai daya tarik yaitu adalah penginapan atau disebut juga sebagai hotel. Ada berbagai macam jenis hotel yang tersebar di wilayah Indonesia dalam kasus perancangan ini De Royal Keraton Bintaran diambil sebagai perancangan interior. Hotel pariwisata pada sekarang ini, banyak yang tidak memiliki konsep yang tematik. Dewasa ini, Hotel pariwisata mulai berkembang di kota-kota besar tetapi belum ada yang mencerminkan sebuah Hotel pariwisata yang memiliki kekhasan dari daerah dibangunnya, dari segi desain masih terkesan kurang menarik. Bahwasanya Hotel pariwisata merupakan hotel yang berani bereksplorasi dalam desain. Hotel pariwisata yang digunakan sebagai fasilitas untuk menarik para wisatawan baik lokal maupun mancanegara seharusnya menggambarkan budaya sekitar sebagai salah satu ciri khasnya. Lokasi yang dipilih dalam kasus perancangan interior ini yaitu kota Yogyakarta, tepatnya daerah Bintaran. Kota Yogyakarta sendiri merupakan salah satu daerah yang terkenal akan kebudayaan yang kental seperti wayang, dan gamelan. Kota yang kaya akan kebudayaan dan masih kental. Bintaran merupakan daerah yang tidak jauh dari

pusat kota atau pariwisata. Konsep yang di terapkan pada hotel pariwisata ini yaitu tentang wayang, dan gamelan. Pada perancangan konsep pelayanan yang diterapkan bak seorang raja dan ratu, dimana tamu hotel akan disiapkan juga breakfast / sarapan khas kota Surakarta. Pada perancangan, konsep pelayanan yang diterapkan bak seorang raja dan ratu, dimana tamu hotel akan disiapkan juga breakfast khas kota Yogyakarta, tamu dapat menonton pagelaran wayang di area hotel. Tujuan dirancangnya De Royal Keraton Bintaran tersebut untuk menarik wisatawan yang datang agar menikmati suasana liburan yang santai dengan diberikan suatu pengalaman serta edukasi yang disajikan berdasarkan konsep wayang, dan gamelan. Selain itu De Royal Keraton Bintaran yang dirancang secara tematik ini dapat dijadikan daya tarik bagi wisatawan baik lokal maupun mancanegara guna meningkatkan perekonomian dan mengenalkan budaya Yogyakarta pada wisatawan. Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah bagaimana merancang hotel yang nyaman dengan mencangkup kebudayaan tradisional wayang dan gamelan di tengah kota Yogyakarta yang sudah terpengaruhi oleh modernisasi.

II. METODE PERANCANGAN

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Analisis bertujuan untuk menguraikan permasalahan yang kompleks dan diklasifikasikan agar mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang situasi di lapangan. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam menyelesaikan masalah. Tahap kedua adalah sintesis, di mana bagian-bagian dikumpulkan untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. Sintesis bertujuan menghasilkan ide-ide untuk memecahkan permasalahan. (Kilmer, 1992)



Gambar 1 Bagan Perancangan Pola Pikir Perancangan
(sumber: Designing Interior, Rosemary Kilmer, 1992)

Pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesis merupakan langkah *designing*.

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang diperlukan. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesis dimana muncul beberapa alternatif ide atau solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling relevan dengan permasalahan.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada Gambar 2.18):

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen terhadap masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.

- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide-ide berupa skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari seluruh ide yang terkumpul.
- g. *Implement* adalah mengimplementasikan ide yang terpilih dalam bentuk ilustrasi serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan.

1. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran masalah

Menurut Rosemary Kilmer pada pengumpulan data, metode yang digunakan terdiri dari beberapa tahap.

- 1) *Commit* : Kompleksitas proyek perancangan De Royal Keraton Bintaran memasukan kebudayaan ke dalam bangunan ruang hotel.
- 2) *State* : Penulisan dalam suatu keadaan permasalahan dari rangkuman kondisi di lapangan.
- 3) *Collect* : Pengumpulan data lapangan (fisik dan non fisik), data literatur (teori umum dan teori khusus). Data lapangan didapatkan melalui *survey*.

PROJECT Dr. Smith's Clinic		PAGE 7 of 21	DATE 3.13	
SPACE Dr. Smith's office		USER Dr. Smith / Interview		
ACTIVITIES	FURNISHINGS AND EQUIPMENT	SPACE NEEDED	ADJACENCIES	COMMENTS
<ul style="list-style-type: none"> - Consults with patients - Meet with staff - Meet with doctors, other professionals 	<ul style="list-style-type: none"> - chair - Seating for 2 patients - Desk - Bookshelf - Coat Closet - Telephone - Computer console 	<ul style="list-style-type: none"> - approx. 120 separate feet - view to the outside - acoustical privacy 	<ul style="list-style-type: none"> - exam rooms - nurse station - private entry (not thru patient area) - private toilet 	<ul style="list-style-type: none"> - wants low lighting except at work area - furniture sealed to make patients comfortable
GENERAL REMARKS wants to display some of his Kachina doll collection				

Gambar 2 Tabel Hasil Survey Perancangan
(Sumber: Designing Interior, Rosemary Killmer, 1992)

4) *Analyze* : Metode yang digunakan dalam teknik analisa dengan cara mengumpulkan data dan membahas hasil data yang didapatkan berdasarkan kajian literatur dan kajian eksisting proyek. Analisa keadaan di lapangan, dibandingkan dengan standar pada literatur dan keinginan klien. Pada tahap ini, analisa menggunakan *conceptual diagram* dan *parti diagram*.

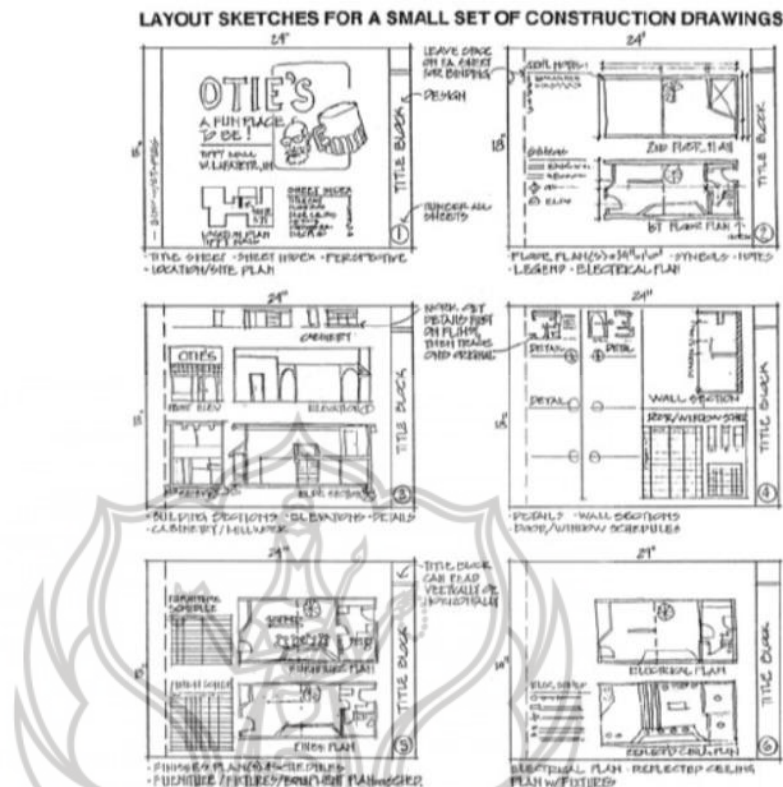
b. Metode Sintesis (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

Pada tahap pencarian ide terdiri dari dua tahap, yakni *brainstorming ideas* berupa skematik, dan *concept statement*.

Ideate : Pengumpulan ide sebanyak mungkin yang memungkinkan untuk tercapainya tujuan perancangan. Teknik *ideation* dan pengembangan desain dilakukan dengan *brainstorming* dan skematik berupa sketsa ide.

Choose : Pemilihan desain yang dianggap mampu menjawab persoalan yang ada di lapangan. Teknik yang digunakan berupa penyeleksian berdasarkan diagram matriks kriteria.

Implement : Proses implementasi ide yang dilakukan berdasarkan ide terpilih dengan ilustrasi berupa skematik, 3D *modelling*, gambar kerja, pembiayaan, dan presentasi desain.



Gambar 3 Teknik Implementasi Furnitur
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Killmer, 1992)

c. Metode Evaluasi

Evaluate : Tahap evaluasi berguna untuk meninjau ulang apakah desain telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan masalah. Teknik yang digunakan adalah *Self Analysis*, *Solicited Opinions* dengan berkonsultasi dengan dosen, dan *studio criticism* (diskusi). Kriteria desain yang dijadikan evaluasi adalah :

1. Fungsional

Form follow function, desain yang mengutamakan fungsi.

Pada beberapa furnitur, disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

2. Ergonomis

Ergonomis sangat diperlukan pada aktivitas yang membutuhkan konsentrasi seperti belajar, membaca, dan *workshop* untuk kenyamanan dan optimalisasi selama kegiatan berlangsung.

3. Estetis

Estetis merupakan poin yang selalu dipertimbangkan untuk mendampingi fungsi. Tujuan estetis pada sebuah rancangan, untuk mencapai *ambience* ruang yang harmonis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Desain

Secara garis besar konsep yang dipilih untuk menjawab permasalahan desain De Royal Keraton Bintaran adalah konsep *Traditional Culture*. *Traditional Culture* merupakan suatu desain suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif.

Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia. Dengan demikian, budaya sangat berpengaruh terhadap perilaku konsumen untuk menentukan pilihan. Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah Cultural-Determinism.

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Dari definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan adalah sesuatu yang akan memengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia. Contoh pengaplikasian konsep yaitu penerapan elemen ruang, serta perpaduan warna pada interior hotel.

a. Tema

Tema perancangan yang diusung yaitu *Traditional Culture*. Tradisional adalah aksi dan tingkah laku yang keluar alamiah karena kebutuhan dari nenek moyang yang terdahulu, tradisional memiliki kata pokok yaitu tradisi, tradisi adalah bagian dari tradisional namun bisa musnah karena ketidamauan masyarakat untuk mengikuti tradisi tersebut. Tema ini diusung karena mengingat letak dari hotel itu sendiri yaitu dekat dengan pusat kota dan daerah wisata Yogyakarta. Seperti yang kita tahu, Keraton Yogyakarta merupakan salah satu icon dan bangunan bersejarah Kota Yogyakarta yang memiliki kekayaan warisan budaya dan tradisi yang tidak dimiliki oleh kota lain. Berdasarkan fakta ini, tema *Traditional Culture* diangkat agar De Royal Keraton Bintaran juga dapat menjadi icon sehingga identitas hotel tersebut muncul dan dapat menunjang citra dari hotel tersebut. Unsur dari wayang, dan gamelan yang akan dipakai adalah warna, bentuk pada elemen pembentuk ruang dan elemen estetis pada ruang yang disesuaikan dengan masa sekarang dan gaya yang diusung. Dari sekian banyak seni budaya tradisional di Yogyakarta, wayang dan gamelan yang diangkat dalam perancangan interior lobby, restaurant, dan suite room di De Royal Keraton Bintaran karena pamor wayang, dan gamelan di Yogyakarta sudah sangat menurun, serta sebagai daya tarik pengunjung hotel, adapun tokoh wayang yang dimasukkan ke dalam konsep perancangan interior ini yaitu Arjuna dan Srikandi, Arjuna adalah salah satu anggota pandawa yang berparas menawan, dan berhati lemah lembut, sedangkan Srikandi adalah salah satu dalam kelompok kesatria memiliki watak lemah lembut, berani, dan teladan, Srikandi sendiri adalah murid panahan dari Arjuna yang diperistri juga oleh Arjuna, yang diterapkan pada perancangan interior ini adalah perwatakan kedua tokoh wayang tersebut dan pengaplikasian wujud kedua tokoh ruang dalam elemen dekoratif meliputi desain custom, dan elemen khusus. Bentuk gamelan juga ditransformasikan dalam bentuk elemen dekoratif, dan desain custom, serta penerapan warna gamelan pada ruang.



Gambar 2 Tokoh Arjuna dan Srikandi
(sumber: Google)

b. Gaya

Gaya yang akan diangkat pada perancangan hotel De Royal Keraton Bintaran adalah **Modern**. Gaya ini diangkat karena dapat mendukung tema *Traditional Culture* yang disesuaikan dengan masa sekarang. Gaya ini akan diterapkan hanya pada elemen pengisi ruang untuk menyeimbangkan dengan masa sekarang.

Penjelasan Gaya Modern

Gaya modern adalah gaya desain yang simple, bersih, fungsional, stylish dan selalu mengikuti perkembangan jaman yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang pesat. Gaya hidup modern ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang.

Dalam mendesain konsep dan gaya modern selalu melihat nilai benda-benda (furniture) berdasarkan besar fungsi dan banyaknya fungsi benda tersebut, serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional. Dalam arsitektur, gaya hidup modern berimbas kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang simple, bersih dan fungsional, sebagai symbol dari semangat modern. Namun, gaya hidup semacam ini hanya dimiliki oleh sebagian masyarakat saja terutama yang berada di kota besar,

dimana kehidupan menuntut gaya hidup yang lebih cepat, fungsional dan efisien.

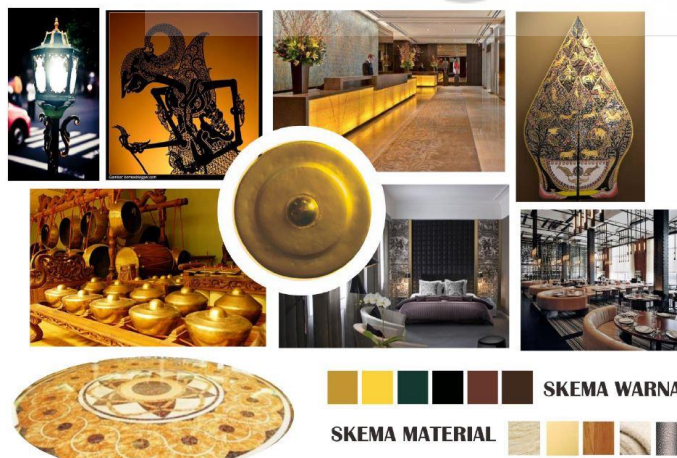
Beberapa ciri arsitektur modern:

- Asimetris
- Atap datar
- Tidak ada cornice atau profil atap
- Bentuk kotak
- Tekstur halus
- Penampilan efisien
- Sudut lengkung
- Jendela kaca
- Alumunium dan stainless steel trim pada pintu dan jendela
- Panel mengkilap
- Deretan jendela atau garis – garis
- Sedikit atau bahkan tidak ada hiasan
- Denah terbuka

1. Moodboard

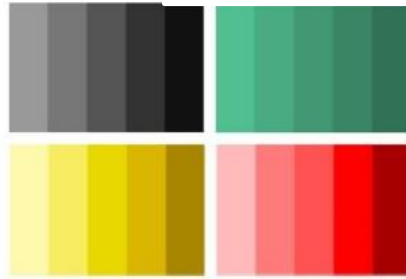
2.

MOODBOARD



Gambar 3 Moodboard

2. Komposisi Warna



Gambar 4 Skema Warna

Komposisi warna yang diterapkan pada perancangan interior De Royal Keraton Bintaran Yogyakarta menerapkan warna dari gamelan, dan wayang. Berdasarkan kombinasi ini menghasilkan warna-warna yang hangat dan segar. Warna dominan yang dipakai yaitu kuning keemasan dan coklat. Warna kuning keemasan dapat merangsang aktivitas pikiran dan mental, aura warna kuning sangat baik untuk membantu penalaran secara logis, dan analitis, juga sebagai warna paling bahagia. Warna coklat adalah salah satu warna yang mengandung unsur bumi, diminasi warna coklat akan memberikan kesan hangat, aman, dan nyaman, dapat menimbulkan kesan modern, canggih dan malah karena kedekatannya dengan warna emas. Warna hijau menyimbolkan alam dan kesejukan, bersifat menyegarkan, dan mencerminkan harmoni serta keseimbangan. Selain itu penggunaan warna hijau dapat meredam stress, menyeimbangkan emosi dan menumbuhkan efek relaksasi.

3. Alternatif Estetika Ruang

a. Suasana Ruang



Gambar 5 Sketsa Lobby

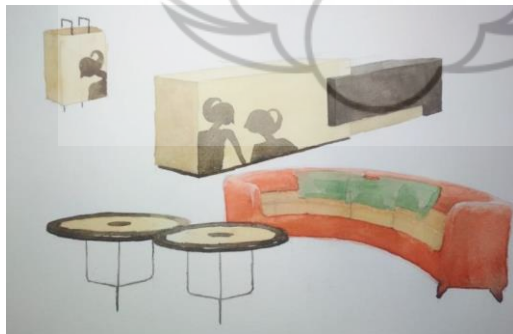


Gambar 6 Sketsa Restaurant



Gambar 7 Sketsa Suite Room

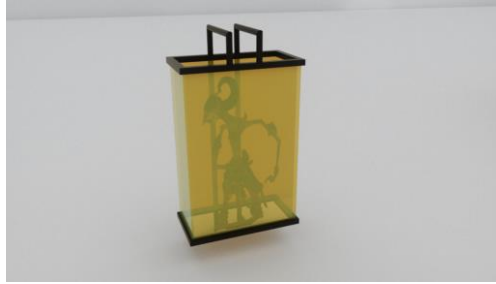
b. Desain custom dan elemen khusus



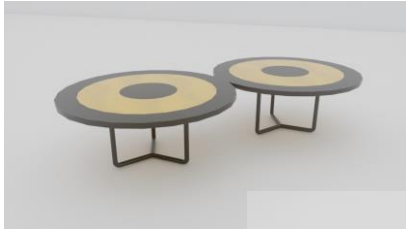
Gambar 8 sketsa desain custom



Gambar 9 meja resepsionis



Gambar 10 wall lamp

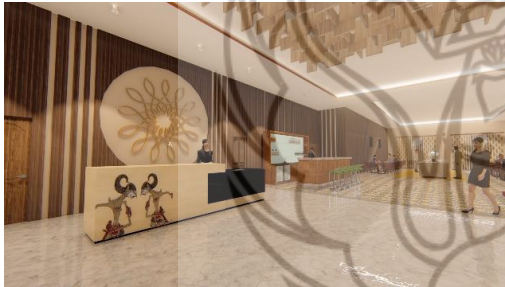


Gambar 11 Meja Lounge



Gambar 11. Sofa

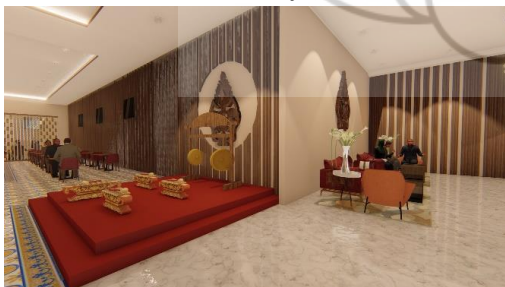
c. Hasil Render



Gambar 12. Lobby



Gambar 13. Lobby



Gambar 12. Lobby



Gambar 13. Restaurant



Gambar 14. Suite room



Gambar 15. Mini kitchen suite room

IV. KESIMPULAN

Pada proses perancangan interior lobby, restaurant, dan suite room De Royal Keraton Bintaran data-data yang dipakai didapat berdasarkan data proyek berupa data fisik, dan non-fisik.

De Royal Keraton Bintaran merupakan hotel bintang 4 yang di bangun di Yogyakarta. Sebagai hotel bintang 4 sudah seharusnya De Royal Keraton memberikan pelayanan yang baik bagi setiap pengunjung hotel, serta *standart* tatanan ruang serta fasilitas sesuai standart hotel bintang 4.

Untuk desain yang baik dan menarik, De Royal Keraton Bintaran di rancang dengan memasukkan konsep *local culture* dengan mengusung wayang dan gamelan sebagai tema pada hotel tersebut, selain mengangkat pamor wayang dan gamelan di dalam ruang hotel juga memberikan ambience Yogyakarta yang *homie*. Citra dan identitas hotel pun terlihat dari konsep *local culture*, transformasi bentuk desain furniture custom dari wayang, dan gamelan, serta uyon-uyon gendhing gamelan jawa memberikan kesan serta pengalaman visual tentang budaya Yogyakarta, pada restaurant juga diletakkan seperangkat gamelan yang dimainkan pada jam tertentu, pengunjung hotel juga bisa belajar memainkan gamelan di restaurant tersebut. Aksesoris pada suite room seperti gunungang wayang serta penggunaan warna yang diterapkan dari warna coklat, kuning keemasan, merupakan warna warna gamelan, dan wayang, warna tersebut dapat menciptakan suasana tenang, nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeufert, E. (1997). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Aminuddin. (2013). *Ensiklopedia Mini Hotel*. Bandung: CV Angkasa.
- Chiara, D. (1990). *Time-Sever Standards for Building Types: Third Edition*.
U.S.A: McGraw-Hill.
- Ching, F. D. (1987). *Interior Design Illustrated*. New York: Van Nostrad
Reinhold Company.
- Fred, L. (1994). *Restaurant Club & Bar Building Types*.
- Fred, L. (1995). *Hotels & Resorts: Planning, Design and Refurbishment*
Butterworth Architecture design and development guides. Butterworth
Architecture.
- Huffadine, M. (2000). *Resort Design: Planning Architecture and Interior United*.
States of America: The McGraw-Hill Companies.
- Rumekso. (2001). *Housekeeping Hotel*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Setyadana, Y. G. (2013). *Hotel Resort*. Bandung.

