

PERANCANGAN INTERIOR *MAIN BUILDING*
PARAMOUNT BEACH RESORT HOTEL
MANDALIKA - LOMBOK



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh :

RATNA BULAN TRIANI

NIM 1510138123

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN - FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

PERANCANGAN MAIN BUILDING PARAMOUNT BEACH RESORT HOTEL MANDALIKA – LOMBOK

Ratna Bulan Triani

1510138123

Abstract

Paramount Beach-Resort Hotel Mandalika is a 5 and 5+ star beach resort hotel that will be built in the Mandalika Special Economic Zone and managed by Paramount Resorts & Hotels, a subsidiary of Paramount Picture Company. The biggest investment in the development of this resort and hotel area is the beauty of Mandalika beach, Lombok which is still very natural and has great potential as a destination for international tourism. The interior design will focus on the Main Building, the area where the first impression of hotel guests / visitors appears. Using design thinking method by IDEO (2012) produces the principle of creative collaboration that will be applied to the design namely, by combining the cinematic style which is a distinctive feature of the Paramount Picture company and the local Legend of Putri Mandalika content which is an icon of Kute Beach, Mandalika, Lombok. Carrying a contemporary style, interior design will focus on lobby areas, lounges, bars and units. As a 5-star hotel, hospitality is the most important aspect that distinguishes this hotel from starred hotels bellow, one of the important aspects of hospitality and must be observed is the security aspect. So, the design will also focus on aspects of disaster management after seeing the location of the resort hotel area is at the South Lombok which is prone to earthquake and tsunami disasters. This building also could become an assembly point or an evacuation place for people near around this area. The design dessionion is also made by following the rules of the disaster. Disaster management will focus on designing a disaster system (pre - disaster - after a disaster) and maximizing its supporting facilities.

Keywords : interior, hotel, cinematic, local content, disaster management

Abstrak

Paramount Beach-Resort Hotel Mandalika merupakan resort hotel bintang 5 dan 5+ yang akan dibangun pada Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Mandalika dan dikelola oleh anak perusahaan Paramount Picture yaitu Paramount Resorts & Hotels. Investasi terbesar dari pembangunan kawasan resort dan hotel ini adalah keindahan pantai Mandalika, Lombok yang masih sangat alami dan memiliki potensi besar sebagai kawasan pariwisata internasional. Perancangan interior akan berfokus pada *Main Building* yaitu area dimana kesan pertama tamu/pengunjung hotel muncul. Metode perancangan design thinking oleh IDEO (2012) menghasilkan prinsip kolaborasi kreatif yang akan diterapkan pada perancangan yaitu, dengan menggabungkan *cinematic style* yang merupakan ciri khas dari perusahaan Paramount Picture dan lokal konten Legenda Putri Mandalika yang merupakan ikon dari Pantai Kute, Mandalika, Lombok. Mengusung gaya kontemporer, perancangan interior akan berfokus pada area *lobby, lounge, bar*, dan *units*. Sebagai sebuah hotel bintang 5, *hospitality* merupakan aspek terpenting yang membedakan hotel ini dengan hotel berbintang kebawah, salah satu aspek *hospitality* yang penting dan harus dicermati adalah aspek keamanan. Sehingga, perancangan juga akan berfokus pada aspek manajemen bencana melihat lokasi kawasan resort hotel berada didaerah Lombok Selatan yang rawan bencana gempa dan tsunami. Bangunan ini dapat menjadi *assembly point* atau tempat evakuasi juga bagi masyarakat sekitar daerah ini. Perancangan juga dibuat dengan memperhitungkan aspek kebencanaan. Manajemen bencana akan berfokus pada perancangan sistem bencana (prabencana – bencana – setelah bencana) dan memaksimalkan fasilitas-fasilitas penunjangnya.

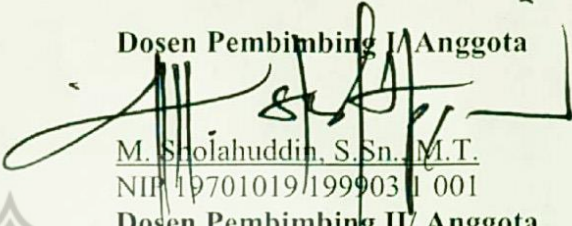
Kata Kunci : interior, hotel, cinematic, konten lokal, manajemen bencana

LEMBAR PENGESAHAN


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MAIN BUILDING PARAMOUNT BEACH RESORT HOTEL MANDALIKA, LOMBOK diajukan oleh Ratna Bulan Triani, NIM 1510138123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 15 Juli 2019.


Dosen Pembimbing I/ Anggota


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

Dosen Pembimbing II/ Anggota


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

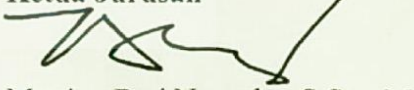
Cognate/ Anggota


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP 19720314 199802 1 001

Ketua Program Studi/ Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan


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



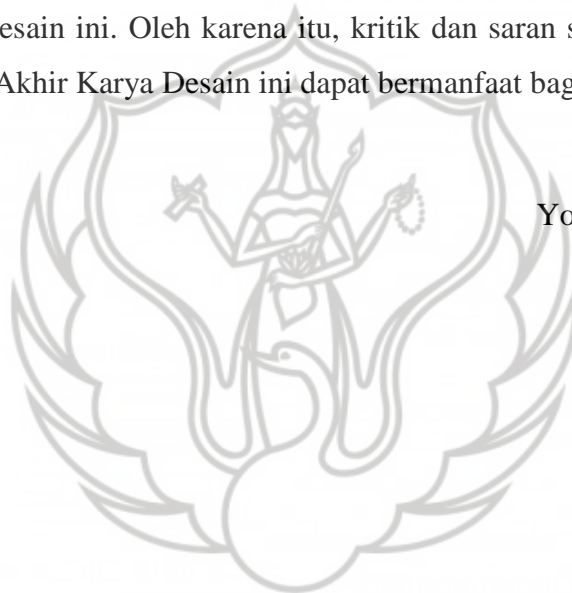
KATA PENGANTAR

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 atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya, kedua kakak saya, segenap keluarga besar yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
3. Yth. Ibu Lea Aziz selaku *Principal* dari Elenbee Dwi Panata serta Kak Uum dan pegawai Elenbee lainnya, atas kesempatan dan masukan membangun yang diberikan kepada saya untuk mengerjakan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., 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.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan motivasinya.
7. Yth. Bapak Bambang Pramono S.Sn., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

10. Teman-teman yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini. Michelle V., A. Ghaisani, Febi P., Tiffani A., Rana, Restu, Hanif, Mba Anggia, Mba Dea, Mba Brain, Mas Anggih, Tim Sukses saya; I Putu P., Ega W., Melisa R., Gandadi, Alief A., Yoke I., dan Sari P., dan teman yang lainnya yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.
11. Teman-teman seperjuangan Sak Omah (PSDI 2015). Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

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, 26 Juli 2019

Penulis

Ratna Bulan Triani

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I . PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. METODE DESAIN.....	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	5
BAB II . PRA DESAIN	8
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
1. Definisi Hotel	8
2. Pengelompokan Hotel	8
3. Bisnis dan Kegiatan Utama dalam Hotel	10
4. Hotel Resort.....	11
5. Manajemen Bencana	13
6. Studi Kasus.....	17
B. PRORAM DESAIN	49
1. Tujuan.....	49
2. Sasaran.....	50
3. Data	50
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	59
BAB III . PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	67
A. PERNYATAAN MASALAH	67
B. IDE SOLUSI DESAIN.....	67

BAB IV . PEGEMBANGAN DESAIN	71
A. ALTERNATIF DESAIN	71
1. Alternatif Estetika Ruang	71
2. Alternatif Penataan Ruang.....	80
3. Alternatif Pembentuk Ruang	90
4. Alternatif Pengisi Ruang	99
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	109
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN	118
C. HASIL DESAIN.....	122
1. Layout.....	122
2. Presentasi Desain.....	125
3. Detail Khusus	133
BAB V . KESIMPULAN.....	136
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN.....	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses pola pikir dan fase tahapan Design Thinking	3
Gambar 2. Hotel Beach Resort The Anvaya Bali	18
Gambar 3. Entrance The Anvaya Beach Resort Hotel Bali	19
Gambar 4. Peta The Anvaya Beach Resort Hotel Bali	20
Gambar 5. Pola sirkulasi pintu masuk kawasan The Anvaya Beach Resort Bali ..	20
Gambar 6. Pola sirkulasi aktivitas tamu hotel saat memasuki kawasan The Anvaya Beach Resort Bali.....	21
Gambar 7. Pola sirkulasi aktivitas Check-in The Anvaya Beach Resort Bali	22
Gambar 8. Pola sirkulasi aktivitas Check-out The Anvaya Beach Resort Bali	23

Gambar 9. Pola sirkulasi lobby - units	25
Gambar 10. Pola sirkulasi zona Unit Deluxe	26
Gambar 11. alur aktivitas check-in	27
Gambar 12. alur aktivitas check-out	28
Gambar 13. Atap area entrance The Anvaya Beach Resort Bali	29
Gambar 14. Area entrance The Anvaya Beach Resort Bali.....	30
Gambar 15. Area lounge The Anvaya Beach Resort Bali	30
Gambar 16. Lobby The Anvaya Beach Resort Bali.....	32
Gambar 17. Ceiling pada area lobby The Anvaya Beach Resort Bali	33
Gambar 18. Kamar Deluxe The Anvaya Beach Resort Bali.....	34
Gambar 19. Dimensi pos kerja dengan tempat duduk tamu	36
Gambar 20. Dimensi pos kerja tanpa tempat duduk tamu	36
Gambar 21. Pengisi ruang area lobby The Anvaya Beach Resort Bali	38
Gambar 22. Dimensi kursi untuk pengguna umum	39
Gambar 23. Pengisi ruang area lobby lounge The Anvaya Beach Resort Bali.....	39
Gambar 24. Dimensi tempat duduk kursi di sudut lounge pria dan wanita	40
Gambar 25. Dimensi tempat duduk sofa.....	40
Gambar 26. Dimensi kloset dan fasilitas penyimpanan	41
Gambar 27. Dimensi shower dan bak rendam/bathub	41
Gambar 28. Penghawaan alami pada The Anvaya Beach Resort Bali	42
Gambar 29. Penghawaan alami pada The Anvaya Beach Resort Bali	42
Gambar 30. Perbedaan keberadaan air dengan tata kondisi bangunan	43
Gambar 31. Citra hotel The Anvaya Beach Resort Bali	44
Gambar 32. Drop zone sebagai assembly point horizontal-evacuation	46
Gambar 33. Signage evakuasi horizontal.....	46
Gambar 34. Signage assembly point menurut standard ISO	46
Gambar 35. Lantai 5 sebagai assembly point vertical-evacuation.....	47
Gambar 36. Signage evakuasi tsunami	48
Gambar 37. Papan evacuation plan.....	49
Gambar 38. Papan evacuation plan.....	49
Gambar 39. Logo Perusahaan Paramount Hotels & Resorts	51

Gambar 40. Tampak atas Kawasan Paramount Beach Resort Hotel Mandalika	52
Gambar 41. Perspektif fasad main building	53
Gambar 42. Tampak depan bangunan main building	53
Gambar 43. Tampak potongan main building	53
Gambar 44. Layout Lantai 2 Main Building	54
Gambar 45. Layout Lantai 3 Main Building	55
Gambar 46. Layout Lantai 4 Main Building	55
Gambar 47. Layout Angle Room, Typical Room, dan Elevator Offset Room	56
Gambar 48. Konsep terbuka pada bangunan Main Building	56
Gambar 49. Fasad bangunan seperti rumah adat Suku Sasak Lombok	57
Gambar 50. Rumah adat Suku Sasak, Lombok	58
Gambar 51. Lifestyle dan Hollywood	58
Gambar 52. Mind Mapping Konsep	68
Gambar 53. Sketsa perubahan bentuk lantai mezzanine 1	70
Gambar 54. Budaya Pepaosan Adat Lombok	71
Gambar 55. Penerapan alur cerita Legenda Putri Mandalika	73
Gambar 56. Moodboard Lobby	74
Gambar 57. Moodboard Lounge 1	75
Gambar 58. Moodboard Lounge 2	75
Gambar 59. Moodboard Bar & Lounge	76
Gambar 60. Moodboard Lounge 2	77
Gambar 61. Moodboard keseluruhan perancangan	78
Gambar 62. Skema transformasi bentuk pola tenun subahnalle motif panah	80
Gambar 63. Matriks Lantai	81
Gambar 64. Matriks Zona	82
Gambar 65. Bubble Diagram Per-Lantai	83
Gambar 66. Bubble Diagram Per-Area	84
Gambar 67. Alternatif Bubble Plan Lantai 2	85
Gambar 68. Alternatif Bubble Plan Lantai Mezzanine 1	86
Gambar 69. Alternatif Bubble Plan Lantai Mezzanine 2	86

Gambar 70. Alternatif Bubble Plan Unit Typical Room dan Elevator Offset Room	87
Gambar 71. Stacking Diagram	87
Gambar 72. Alternatif Layout Lantai 2	88
Gambar 73. Alternatif Layout Lantai Mezzanine 1	89
Gambar 74. Alternatif Layout Lantai Mezzanine 2	89
Gambar 75. Alternatif Layout Unit Typical Room dan Elevator Offset Room.....	90
Gambar 76. Signage Evacuation Plan pada area kamar dan lift	109
Gambar 77. Referensi pemilihan rencana lantai	90
Gambar 78. Alternatif Rencana Lantai Lantai 2	92
Gambar 79. Alternatif Rencana Lantai Lantai Mezzanine 1	93
Gambar 80. Alternatif Rencana Lantai Lantai Mezzanine 2	94
Gambar 81. Alternatif Rencana Lantai Units	95
Gambar 82. Referensi pemilihan rencana dinding	96
Gambar 83. Referensi pemilihan rencana plafond	98
Gambar 84. Alternatif Furniture Custom Bar Stool	103
Gambar 85. Alternatif Furniture Custom Bed	103
Gambar 86. Alternatif Furniture Custom Single Chair	104
Gambar 87. Alternatif Furniture Custom Bale Rounded Sofa	104
Gambar 88. Aksonometri Lantai 2	125
Gambar 89. Aksonometri Lantai 3 / Mezzanine 1	125
Gambar 90. Aksonometri Lantai Mezzanine 2	126
Gambar 91. Aksonometri Typical Room	126
Gambar 92. Aksonometri Elevator Offset Room	127
Gambar 93. Perspektif Receptionist Area	127
Gambar 94. Perspektif Concierge Area	128
Gambar 95. Perspektif Lounge 1	128
Gambar 96. Perspektif Lounge 2	129
Gambar 97. Perspektif Private Lounge	129
Gambar 98. Perspektif Bar and Lounge 1	130
Gambar 99. Perspektif Bar and Longe 2	130

Gambar 100. Perspektif Lounge Mezzanine 2.....	131
Gambar 101. Perspektif Typical Room.....	131
Gambar 102. Perspektif Elevator Offset Room	132
Gambar 103. Perspektif Kamar Mandi Elevator Offset Room	132

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pembagian Area dan Sifat Area	27
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Area Entrance	59
Tabel 3. Daftar Kebutuhan Area Lobby Lounge dan Bar	60
Tabel 4. Daftar Kebutuhan Area Receptionist dan Concierge	62
Tabel 5. Daftar Kebutuhan Area Bar dan Bar Lounge.....	63
Tabel 6. Daftar Kebutuhan Area Kamar Hotel	64
Tabel 7. Alternatif Furniture Pabrikasi Area Lobby.....	99
Tabel 8. Alternatif Furniture Pabrikasi Area Units.....	100
Tabel 9. Alternatif Furniture Pabrikasi Area Lounge dan Bar	102
Tabel 10. Alternatif Equipment.....	105
Tabel 11. Daftar kebutuhan signage.....	107
Tabel 12. Jenis Lampu dan Spesifikasi	109
Tabel 13. Perhitungan Lampu	111
Tabel 14. Jenis Penghawaan dan Spesifikasi	115
Tabel 15. Evaluasi Pemilihan Desain.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara yang memiliki keindahan dan keberagaman budaya. Terdapat banyak sektor pariwisata di Indonesia yang dipercaya dapat membantu perekonomian negara. Sehingga pada tahun 2015, presiden Joko Widodo meresmikan proyek KEK Mandalika. KEK atau Kawasan Ekonomi Khusus Mandalika merupakan proyek pembangunan kawasan pariwisata Kuta Mandalika, Lombok, Nusa Tenggara Barat (NTB).

Sektor pariwisata tidak terlepas dari penyedia jasa akomodasi yaitu salah satunya adalah Hotel. Setelah diresmikan, banyak investor-investor asing yang menanamkan modalnya di KEK Mandalika. Salah satunya adalah perusahaan Paramount Hotels & Resorts. Penanaman modal merupakan proyek pembangunan Hotel bintang 5 dan 5+ Paramount Beach Resort Hotels & Residences Mandalika.

Lombok, sebagai lokasi dari Paramount Beach Resort Hotels & Residences Mandalika, merupakan kawasan indah dengan berbagai macam kebudayaannya. Namun, daerah Lombok juga merupakan seismik aktif yang berpotensi besar mengalami gempa dan tsunami. Potensi gempa dan tsunami di Lombok dipicu oleh 2 pembangkit gempa dari selatan dan utara. Pada selatan terdapat zona subduksi lempeng Indo-Australia dan pada utara terdapat struktur geologi Sesar Naik Flores. Seperti pada pertengahan tahun 2018, bencana alam gempa bumi berskala besar terjadi di Lombok, Nusa Tenggara Barat (NTB). Bencana alam gempa bumi ini berdampak kerusakan yang sangat besar bagi perekonomian, sosial, dan infrastruktur yang ada di Lombok. Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mencatat jumlah korban jiwa dalam bencana gempa bumi di Lombok, NTB, mencapai 515 orang dan korban luka-luka 7.145 orang, pada 73.843 unit rumah dan 798 fasilitas umum dan sosial mengalami kerusakan akibat gempa (Wismabrata, 2018).

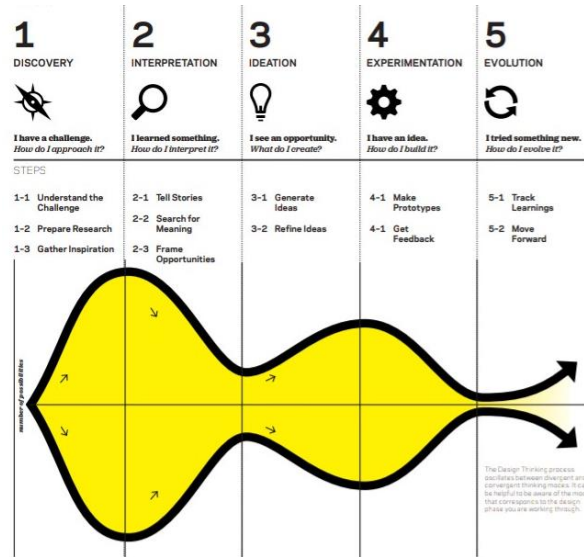
Hal ini membuat sadar pentingnya perencanaan manajemen bangunan tahan bencana. Perancangan suatu bangunan di daerah rawan bencana gempa dan tsunami harusnya memiliki perbedaan baik dari struktur hingga perencanaan *space planning* nya. Mengingat bahwa keamanan juga merupakan aspek penting dalam *service* dan *hospitality* dari suatu hotel. Sehingga sangat penting merancang bangunan yang tahan gempa dan tsunami pada bangunan hotel jenis beach-resort.

Perancangan interior *Main Building* Paramount Beach Resort Hotels & Residences, selain dapat mencitrakan *brand*, hendaknya juga dapat menjadi bangunan evakuasi yang aman bagi pengguna. Secara estetis dapat mencitrakan brand perusahaan dan menggambarkan Lombok, dan secara fungsi penataan dan manajemen bencana dapat berjalan dengan lancar dan efisien.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain

Pada perancangan Paramount Beach Resort Hotel Mandalika, penulis akan menggunakan Design Thinking sebagai proses desain dan metode perancangan. Proses Design Thinking dikembangkan oleh IDEO dalam buku-nya yang berjudul "*Design Thinking For Educators 2nd Edition*". Diagram dibawah ini merupakan fase tahapan dari proses Design Thinking.



Gambar 1. Proses pola pikir dan fase tahapan Design Thinking
(Sumber: IDEO, 2012)

Menurut (IDEO, 2012), proses desain dibagi menjadi 5 langkah yaitu:

a. Discovery

Mempersiapkan data. Fokus dari tahap awal ini adalah mempersiapkan data-data obyek dan mengenali obyek hingga klien melalui *research* dan observasi. Dibutuhkan pola pikir yang meluas secara *divergent* dengan tujuan bahwa seluruh informasi dapat berguna bagi proses perancangan dan penemuan ide.

b. Interpretation

Mengenali dan menemukan makna. Setelah terkumpulnya data-data obyek, tahap ini merupakan tahap mengenali dan menganalisis. Diperlukan pola pikir mengerucut atau *convergent* dalam memilih data yang besar yang kemudian dianalisis menjadi satu fokus tujuan yang kecil.

c. Ideation

Menemukan Ide. Fokus dari tahap ini adalah menemukan ide-ide penyelesaian permasalahan. Pola pikir *divergent* digunakan

dalam mengeksplorasi data dan mendapatkan ide sebanyak-banyaknya.

d. Experimentation

Mencoba dan mendapatkan *feed back*. Setelah ide-ide ditemukan dan dikembangkan, bagaimana memilih salah satu yang benar-benar dapat menjawab permasalahan. Fokus dari proses ini adalah untuk mendapatkan *feed back* mengenai ide-ide yang sudah dikembangkan. *Feed back* dapat didapatkan dari orang-orang yang sudah berpengalaman dibidangnya, maupun dari pengguna melalui *sharing* dan percobaan langsung.

e. Evolution

Bergerak maju dan berevolusi. Pada tahap ini, desain diharapkan dapat berkembang, berguna bagi pribadi, klien maupun masyarakat luas dan dapat berevolusi semakin sempurna mengikuti perkembangan waktu. Pada tahap terakhir ini, juga merupakan tahap *sharing* dan *presentation*.

Menurut (IDEO, 2012), pada diagram grafik proses Design Thinking menunjukkan kenaikan angka yang tajam dan menghasilkan bentuk yang relatif besar pada proses desain fase awal (fase *discovery* dan fase *interpretation*). Pada proses selanjutnya (fase *ideation* dan *experimentation*) menunjukkan kenaikan yang sedang sehingga bentuk yang dihasilkan relatif lebih kecil. Bentuk pada diagram ini menunjukkan bahwa pada proses awal fase *discovery* dan *interpretation* memiliki proses yang lebih luas dan mendalam. Sedangkan pada fase *ideation* dan *experimentation*, menunjukkan proses yang tidak terlalu luas dan mendalam. Namun, dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis akan menerapkan proses yang berbeda. Proses desain akan berfokus pada proses pencarian ide dan development (fase *ideation* dan *experimentation*), sedangkan pada proses mengenal dan mendalami data (fase *discovery* dan fase *interpretation*) akan memiliki

cakupan yang lebih sempit dan berada dipermukaan. Penulis akan berfokus pada proses pencarian ide dan *development* desain.

2. Metode Desain

Metode Desain merupakan cara atau langkah yang akan dilakukan dalam mendesain sesuatu. Pada perancangan Paramount Beach Resort Hotel Mandalika, penulis akan menggunakan metode proses Design Thinking dari IDEO. Metode tersebut antara lain:

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah merupakan metode dalam proses desain *Discovery* dan *Interpretation*. Metode yang digunakan adalah dengan mengumpulkan data dari klien, dan melakukan studi kasus.

1) Mengumpulkan Data dari Klien

Metode ini adalah cara untuk mendapatkan data mengenai objek. Dalam metode ini, penulis akan menggali sedalam-dalamnya mengenai perusahaan hotel dimulai dari sejarah, struktur perusahaan hingga *standard* yang sudah ada dan berlaku di setiap hotel Paramount Resorts & Hotels.

2) Studi Kasus

Metode ini bertujuan untuk melihat, merasakan, dan menempatkan diri sebagai pengguna hotel. Dalam pelaksanaan tugas akhir ini, metode yang akan dilakukan adalah dengan melakukan observasi. Sasaran observasi merupakan hotel yang sama tipe dan standardnya seperti hotel Paramount Beach Resort Hotels & Residences Mandalika. Hotel tersebut yaitu merupakan hotel resort, *beach-view*, berbintang 5, dan memiliki luasan yang hampir sama dengan hotel Paramount Beach Resort Hotels & Residences Mandalika. Diharapkan dengan metode ini,

permasalahan yang muncul dapat menjadi landasan dalam merancang objek tugas akhir.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain merupakan metode dalam proses desain *Ideation*. Pada tahap ini metode yang dilakukan dalam mencari ide adalah dengan mempelajari data-data yang sudah dikumpulkan dengan tujuan agar dapat menemukan inspirasi dan ide segar.

1) *Brainstorming*

Pada pelaksanaan tugas akhir ini, penulis akan melakukan metode *brainstorming* untuk pencarian ide. Metode *brainstorming* adalah cara cepat dalam menemukan gagasan ide karena metode ini mengasah pikiran untuk berfikir spontan. Setelah terkumpul gagasan-gagasan ide spontan ini akan di saring menggunakan *mind mapping*.

2) *Mind Mapping*

Metode *mind mapping* merupakan media dalam memilah ide gagasan spontan yang berasal dari kegiatan *brainstorming*. Tujuannya yaitu agar mempermudah penulis dalam menelusuri data-data yang ada dan mengubahnya menjadi suatu gagasan ide yang dapat direalisasikan.

Setelah itu, pembuatan *moodboard* yang tersusun, *zoning*, gambar kerja, dan *modeling 3d* dilakukan untuk mengembangkan ide menjadi desain.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Ide

Metode evaluasi pemilihan ide merupakan metode dalam proses desain *Experimentation*.

1) Memilih Kriteria

Menurut William Pena (2001) dalam buku-nya yang berjudul *Problem Seeking 4th Edition*, suatu desain dapat dinilai baik apabila dapat memenuhi beberapa aspek yaitu aspek *Function* (fungsi), *Form* (bentuk), *Economy* (biaya), dan *Time* (waktu). Beberapa aspek tersebut akan digunakan penulis sebagai kriteria dalam memilih alternatif ide dan desain.

2) Meminta *Feedback*

Tujuan dari proses desain *Experimentation* adalah untuk mendapatkan *feedback*. Metode yang akan dilakukan penulis adalah meminta *feedback* dari beberapa orang ahli baik dari dalam kampus maupun dari luar kampus. Adapun mendapatkan *feedback* juga akan menggunakan metode *vote/voting* menggunakan media yang sangat dekat dengan masyarakat yaitu melalui media sosial.

