

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR
KING BUTIK HOTEL KULON PROGO
DENGAN PENDEKATAN KEARIFAN LOKAL**



**Latif Anwar
NIM 1410092123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR
KING BUTIK HOTEL KULON PROGO
DENGAN PENDEKATAN KEARIFAN LOKAL**



**Latif Anwar
NIM 1410092123**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu
syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior 2018**

ABSTRACT

King Hotel is a jasmine-grade hotel in Kulon Progo that will be renovated into a boutique hotel that better reflects the local culture of Kulon Progo and Yogyakarta in general. The owner wants a new hotel design that has a touch of local culture on the aesthetic elements of the hotel that will make visitors feel the beauty of local culture. To realize the desire of the client that raises the local culture, then selected the processing of design concepts using local wisdom approach. The theme of this local wisdom will be combined with contemporary Javanese style, then applied to the elements of interior, furniture and aesthetic elements of the room.

Keywords: interior hotel, local knowledge, contemporary Java



ABSTRAK

King Hotel merupakan hotel kelas melati di Kulon Progo yang akan direnovasi menjadi sebuah hotel butik yang lebih mencerminkan kebudayaan lokal Kulon Progo maupun Yogyakarta secara umum. Pemilik menginginkan desain hotel yang baru ada sentuhan kebudayaan lokal pada elemen estetis hotel yang akan membuat pengunjung merasakan keindahan budaya lokal. Untuk mewujudkan keinginan klien yaitu memunculkan kebudayaan lokal, maka dipilih pengolahan konsep desain menggunakan pendekatan kearifan lokal. Tema kearifan lokal ini akan dipadukan dengan gaya jawa kontemporer, kemudian diterapkan pada elemen interior, furniture dan elemen estetis ruangan.

Kata Kunci : interior hotel, kearifan lokal, kontemporer Jawa



PERANCANGAN DESAIN INTERIOR KING BUTIK HOTEL KULON PROGO DENGAN PENDEKATAN KEARIFAN LOKAL diajukan oleh Latif Anwar, NIM 1410092123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 28 Juni 2018.

Pembimbing 1 / Anggota

Drs. Ismael Setiawan. MM.
NIP. 19620528 199403 1 002

Pembimbing 2 / Anggota

Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Cognate / Anggota

Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001

Kaprodi Desain Interior

Yulyta Kodrat P.,M.T.
NIP. 1970072 200003 2 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan Desain

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

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

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 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 yang Maha Rahman dan Rahim atas segala kesehatan dan berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan, MM. dan Ibu Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. 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.
3. Yth. Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan doanya.
4. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior atas segala bantuannya.
7. Bapak Azis dan Ibu Poniyah yang selalu mendukung dan berdoa atas keputusan penulis melanjutkan kuliah. Mbak Siti Nurjanah dan Mas Mukh Lisin, kakak-kakakku yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
8. Ema Rohyani yang selalu mendukung, berdoa dan memberikan motivasi dalam setiap usaha penulis.
9. Teman-teman kelompok TA Mbak Nadia, Annisa F, Hanun, Hana, Rias, Ilma, Ali yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir ini.

10. Aldi, Bimo, Viva, yang sudah rela meluangkan waktu untuk membantu pengerjaan Tugas Akhir.
11. Teman- teman kontrakanku Umir, Bimo, Adi yang menjadi teman- teman diskusi dalam mempelajari ilmu lapangan.
12. Teman-teman seperjuangan Konco Kandunk (2014)
13. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis 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, 28 Juni 2018

Latif Anwar

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
ABSTRAK.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN.....	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Tinjauan Umum.....	5
2. Tinjauan Khusus.....	18
B. Programming.....	21
1. Tujuan Desain.....	21
2. Sasaran Desain.....	21
3. Data.....	21
a. Deskripsi Umum Proyek.....	21
b. Data Non Fisik.....	22
c. Data Fisik.....	23
d. Daftar Kebutuhan.....	36
e. Data Literatur.....	38
BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....	60
A. Pernyataan Desain.....	60

B. Ide Solusi Desain	60
1. Gaya dan Tema Perancangan	60
2. Solusi Permasalahan	71
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	86
A. Alternatif Desain.....	86
1. Alternatif Estetika Ruang.....	86
2. Alternatif Penataan Ruang	95
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	108
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	122
B. Evaluasi Desain	132
C. Hasil Desain.....	145
1. Rendering Perspektif	145
2. Layout	149
3. Detail Khusus.....	155
BAB V PENUTUP.....	161
A. Kesimpulan	161
B. Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	163
LAMPIRAN	
1. Hasil <i>Survey</i>	
a. Foto-foto <i>Survey</i>	
b. Gambar Kerja <i>Survey</i>	
c. Fasilitas Kamar Hotel	
2. Proses Pengembangan Desain	
a. Sketsa Perspektif Manual	
b. Sketsa <i>Furniture Custom</i>	
3. Presentasi Desain	
a. Rendering Perspektif	
b. Axonometri	
c. Foto- foto maket ruang terpilih	



- d. Animasi (CD)
- e. Skema Bahan dan Warna
- f. Poster dan Leaflet Presentasi
- 4. Detail Satuan Pekerjaan/*Bill of Quantity*/BQ
- 5. Gambar kerja
 - a. Layout & Rencana Lantai
 - b. Rencana Plafon, Pencahayaan & ME
 - c. Tampak potongan
 - d. *Furniture Custom*
 - e. Detail Elemen Khusus (*decorative pattern, accessories, dll*)



DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Kain Batik Motif Geblek Renteng	20
Gb. 2. Peta Lokasi Hotel King Wates	22
Gb. 3. Denah Lantai 1 Hotel King	23
Gb. 4. Denah Lantai 2 Hotel King	23
Gb. 5. Fasad Hotel King Wates.....	24
Gb. 6. Tipe Standar	24
Gb. 7. Tipe <i>Deluxe</i>	24
Gb. 8. Tipe <i>Deluxe Double</i>	25
Gb. 9. Tipe <i>Deluxe Triple</i>	25
Gb. 10. Tipe <i>Family Room 3 King Size Bed</i>	25
Gb. 11. Kamar Mandi / Toilet.....	26
Gb. 12. Lorong Menuju Kamar.....	27
Gb. 13. <i>Lobby</i> King Hotel.....	27
Gb. 14. <i>Lobby</i> King Hotel.....	28
Gb. 15. <i>Meeting Room</i> Tipe Janoko.....	28
Gb. 16. <i>Meeting Room</i> Tipe Sembadra	29
Gb. 17. Hall.....	30
Gb. 18. Restoran.....	30
Gb. 19. Dapur	31
Gb. 20. Area Parkir	31
Gb. 21 Area Parkir	32
Gb. 22 Standarisasi Resepsionis 1	39
Gb. 23 Standarisasi Resepsionis 2	39
Gb. 24 Standarisasi Sofa Untuk Pria.....	40
Gb. 25 Standarisasi Sofa Untuk Wanita.....	41
Gb. 26 <i>Corner Lounge Chair Seating Male and Female</i>	41
Gb. 27 Standarisasi Sofa Tampak Samping.....	42

Gb. 28 Reception Room Seating.....	43
Gb. 29 Display of Artwork	44
Gb. 30 Diameter Circular Table for Four/Minimum Scheme	44
Gb. 31 Diameter Circular Table for Four/Optimum Seating	45
Gb. 32 Clearance Requirements Between Dining Table and Buffet.....	45
Gb. 33 Minimum Chair Clearance/No Circulation	46
Gb. 34 Minimum Clearance Behind Chair in Place.....	46
Gb. 35 Minimum Dining Area Width	47
Gb. 36 Minimum Clearance Behind Extended Chair	47
Gb. 37 Minimum Clearance for Two Behind Extended Chair.....	48
Gb. 38 Banquette Seating/Service and Passage Clearance Requirements.....	48
Gb. 39 Service Aisle/Clearance Between Table Corners.....	49
Gb. 40 Bar/Clearances Public Side	50
Gb. 41 Standarisasi Bar and Back Bar	50
Gb. 42 Cocktail Tables/Seating for Two.....	51
Gb. 43 Bar Density Plans	51
Gb. 44 Typical Sales Area/Standing Customer.....	52
Gb. 45 Wrapping Counter.....	52
Gb. 46 Typical Merchandise Cases	53
Gb. 47 Hanging Merchandise Cases	53
Gb. 48 Super Shelving with Circulation	54
Gb. 49 Rak Display.....	54
Gb. 50 Single and Double Beds	55
Gb. 51 Bedroom/Vision and Sight Lines	55
Gb. 52 Twin Bed/Clearances and Dimensions	56
Gb. 53 Single Bed/ clearances and dimensions 1	56
Gb. 54 Single bed/Clearances and Dimensions 2.....	57
Gb. 55 Closet and Storage Facilities for Male/Female	58
Gb. 56 Sink Center	58
Gb. 57 Cabinet Reach Comparisons.....	59

Gb. 58 Interior <i>Lobby</i> Hotel Duta Garden Yogyakarta.....	62
Gb. 59 Interior Kamar Tidur Hotel Duta Garden Yogyakarta	63
Gb. 60 Interior Kamar Tidur Hotel Cangkringan Yogyakarta.....	63
Gb. 61 Interior <i>Lobby</i> Hotel Jambuluwuk Yogyakarta.....	64
Gb. 62 Skema Warna	65
Gb. 63 Skema Material	66
Gb. 64 Moodboard Kamar Tidur	67
Gb. 65 Moodboard <i>Meeting Room</i>	68
Gb. 66 Moodboard <i>Lobby</i>	69
Gb. 67 Moodboard <i>Restaurant</i>	70
Gb. 68 Suasana Ruang <i>Lobby</i>	86
Gb. 69 Suasana <i>Restaurant</i>	88
Gb. 70 Suasana <i>Meeting Room</i>	89
Gb. 71 Suasana Kamar Tipe Standar	90
Gb. 72 Suasana Kamar Tipe <i>Deluxe</i> dan <i>Suite</i>	91
Gb. 73 Proses Transformasi Motif Batik <i>Geblek Renteng</i>	94
Gb. 74 Diagram Matrix	95
Gb. 75 Diagram Buble Lantai 1	96
Gb. 76 Diagram Buble Lantai 2	97
Gb. 77 Zoning Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 1	98
Gb. 78 Zoning Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 2	99
Gb. 79 Zoning Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 1	100
Gb. 80 Zoning Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 2	101
Gb. 81 Layout <i>Lobby</i>	102
Gb. 82 Layout <i>Restaurant</i>	103
Gb. 83 Layout Ruang Meeting.....	104
Gb. 84 Layout Kamar Tidur Tipe Standar	105
Gb. 85 Layout Kamar Tidur Tipe <i>Deluxe</i>	106
Gb. 86 Layout Kamar Tidur Tipe <i>Suite</i>	107
Gb. 87 Rencana Lantai <i>Lobby</i>	108

Gb. 88 Rencana Lantai <i>Restaurant</i>	109
Gb. 89 Rencana Lantai <i>Meeting Room</i>	110
Gb. 90 Rencana Lantai K.Tidur Tipe Standar.....	111
Gb. 91 Rencana Lantai K.Tidur Tipe <i>Deluxe</i>	112
Gb. 92 Rencana Lantai K.Tidur Tipe <i>Suite</i>	113
Gb. 93 Rencana Plafon <i>Lobby</i>	114
Gb. 94 Rencana Plafon <i>Restaurant</i>	115
Gb. 95 Rencana Plafon <i>Meeting Room</i>	116
Gb. 96 Rencana Plafon Kamar Tipe Standar	117
Gb. 97 Rencana Plafon Kamar Tipe <i>Deluxe</i>	118
Gb. 98 Rencana Plafon Kamar Tipe <i>Suite</i>	119
Gb. 99 Rencana Dinding 1	120
Gb.100 Rencana Dinding 2	121
Gb.101 Alternatif <i>Furniture Lobby</i>	123
Gb.102 Alternatif <i>Furniture Restaurant</i>	124
Gb.103 Alternatif <i>Furniture Meeting Room</i>	125
Gb.104 Alternatif <i>Furniture Kamar Tidur Tipe Standar</i>	125
Gb.105 Alternatif <i>Furniture Kamar Tidur Tipe Deluxe</i>	126
Gb.106 Alternatif <i>Furniture Kamar Tidur Tipe Suite</i>	128
Gb.107 Alternatif <i>Equipment</i>	129
Gb.108 Tata Kondisi Ruang <i>Lobby</i>	130
Gb.109 Tata Kondisi Ruang <i>Restaurant</i>	130
Gb.110 Tata Kondisi Ruang <i>Meeting Room</i>	131
Gb.111 Tata Kondisi Ruang Kamar Tidur Tipe Standar	131
Gb.112 Tata Kondisi Ruang Kamar Tidur Tipe <i>Suite</i>	131
Gb.113 Renderan <i>Lobby View 1</i>	145
Gb.114 Renderan <i>Lobby View 2</i>	145
Gb.115 Renderan <i>Restaurant</i>	146
Gb.116 Renderan <i>Meeting Room</i>	146
Gb.117 Renderan K.Tidur Tipe Standar	147

Gb.118 Renderan K.Tidur Tipe <i>Deluxe</i>	147
Gb.119 Renderan K.Tidur Tipe <i>Suite View 1</i>	148
Gb.120 Renderan K.Tidur Tipe <i>Suite View 2</i>	148
Gb.121 Layout <i>Lobby</i>	149
Gb.122 Layout <i>Restaurant</i>	150
Gb.123 Layout <i>Meeting Room</i>	151
Gb.124 Layout Kamar Tidur Tipe Standar	152
Gb.125 Layout Kamar Tidur Tipe <i>Deluxe</i>	153
Gb.126 Layout Kamar Tidur Tipe <i>Suite</i>	154
Gb.127 <i>Backdrop Lobby</i>	155
Gb.128 <i>Backdrop Kamar Tidur</i>	155
Gb.129 Desain <i>Custom Meja Resepsionis Lobby</i> Alternatif 1 & 2	156
Gb.130 Desain <i>Custom Coffee Table 1</i> Alternatif 1 & 2	157
Gb.131 Desain <i>Custom Sofa 4 Seater Lobby</i> Alternatif 1 & 2	157
Gb.132 Desain <i>Custom Meja Saji Restaurant</i> Alternatif 1 & 2.....	158
Gb.133 Desain <i>Custom Meja Kasir Restaurant</i> Alternatif 1 & 2	158
Gb.134 Desain <i>Custom Meja Bar</i> Alternatif 1 & 2.....	159
Gb.135 Desain <i>Custom Barstool 1</i> Alternatif 1 & 2	159
Gb.136 Desain <i>Custom Meja Makan 3</i> Alternatif 1 & 2	160
Gb.137 Desain <i>Custom Meja Meeting</i> Alternatif 1 & 2	160

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penggolongan Kelas Hotel.....	6
Tabel 2. Perbedaan Hotel Butik dan Hotel Lainnya	10
Tabel 3. Pencahayaan Rata-Rata, Renderansi, dan Temperatur Warna.....	17
Tabel 4. Daftar Data Non Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur	36
Tabel 5. Daftar Kebutuhan	38
Tabel 6. Solusi Permasalahan	71
Tabel 7. Analisa Berdasarkan Permasalahan	72
Tabel 8. Analisa Berdasarkan Aktivitas.....	73
Tabel 9. Analisa Kepadatan, Pencahayaan, dan Penghawaan	74
Tabel 10. Analisa Berdasarkan Permasalahan	75
Tabel 11. Analisa Berdasarkan Aktivitas.....	75
Tabel 12. Ruang Edukasi Analisa Kepadatan, Pencahayaan, dan Penghawaan	76
Tabel 13. Analisa Berdasarkan Permasalahan	77
Tabel 14. Analisa Berdasarkan Aktivitas.....	77
Tabel 15. Analisa Kepadatan, Penghawaan & Pencahayaan Ruang.....	78
Tabel 16. Analisa Berdasarkan Permasalahan	79
Tabel 17. Analisa Berdasarkan Aktivitas.....	79
Tabel 18. Analisa Kepadatan, Penghawaan & Pencahayaan Ruang.....	80
Tabel 19. Analisa Berdasarkan Permasalahan	81
Tabel 20. Analisa Berdasarkan Aktivitas.....	81
Tabel 21. Analisa Kepadatan, Penghawaan & Pencahayaan Ruang.....	82
Tabel 22. Analisa Berdasarkan Permasalahan	83
Tabel 23. Analisa Berdasarkan Aktivitas.....	84
Tabel 24. Analisa Kepadatan, Penghawaan & Pencahayaan Ruang.....	85

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Metodologi Desain.....	3
Bagan 2. Struktur Organisasi King Hotel	22



BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kulon Progo merupakan sebuah kabupaten yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kabupaten yang terletak di sisi barat wilayah Yogyakarta ini memiliki julukan “*the jewel of Java*“, sebab wilayahnya didominasi dengan perbukitan Menoreh yang menegaskan tak ubahnya menjadi zamrud di Pulau Jawa.

Kulon Progo memiliki sejumlah potensi yang luar biasa dalam hal pariwisata, perdagangan dan investasi. Dengan *branding* tersebut diharapkan investor banyak berdatangan baik dari skala nasional maupun internasional. Selain terkenal karena adanya barisan perbukitan yang memanjang dari selatan ke utara, Kulon Progo juga memiliki sungai yang sangat terkenal yaitu sungai Progo. Selain itu ada barisan pantai di bagian selatan dengan andalan pantai Glagah.

Pada tahun 2017, pemerintah telah memulai pembangunan bandara baru *New Yogyakarta International Airport (NYIA)* yang terletak di kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta. Bandara ini direncanakan untuk menggantikan Bandara Adi Sucipto yang saat ini kapasitasnya sudah mulai kurang memadai karena terlalu padat. Dengan adanya Bandara NYIA, tentunya ke depan wilayah Kulon Progo akan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Mulai dari pembangunan infrastruktur, gedung- gedung dan lain-lain. Diharapkan perekonomian masyarakat Kulon Progo ke depannya berkembang menjadi lebih baik. Dengan keadaan seperti itu, keberadaan hotel yang dekat dengan Bandara NYIA akan sangat dibutuhkan oleh wisatawan domestik maupun mancanegara, yang butuh akan tempat singgah sementara karena masalah pesawat *delay* maupun penumpang yang ingin beristirahat menunggu jadwal penerbangan. Bandara NYIA yang lokasinya cukup dekat dari King Hotel ditempuh dengan waktu perjalanan kurang dari 10 menit.

Saat ini King Hotel termasuk hotel kelas melati yang memiliki luas bangunan \pm 2172 m². King Hotel terletak di Wates, kabupaten Kulon Progo, yang letaknya sangat strategis karena lokasinya di area Wates, samping jalan propinsi yang menjadi akses utama antar kota, samping Terminal Wates yang menjadi pusat pemberhentian bus-bus antar kota, dekat dengan stasiun Wates yang berjarak \pm 2 km, serta cukup dekat dengan tempat- tempat wisata alam di Kulon Progo yang sedang terkenal seperti Kalibiru, Kebun I Nglingsgo, waduk Sermo, pantai Glagah, dan lain-lain. King Hotel memiliki 38 kamar tidur yang terdiri dari 3 tipe, yaitu tipe standar, tipe *deluxe* dan tipe *family room (suite)*. Selain itu, King Hotel juga memiliki 2 ruang *meeting* yang digunakan dengan kapasitas tiap ruang 50an orang, sementara jika membutuhkan ruang *meeting* atau seminar yang lebih luas terdapat hall utama yang memuat lebih banyak pengunjung.

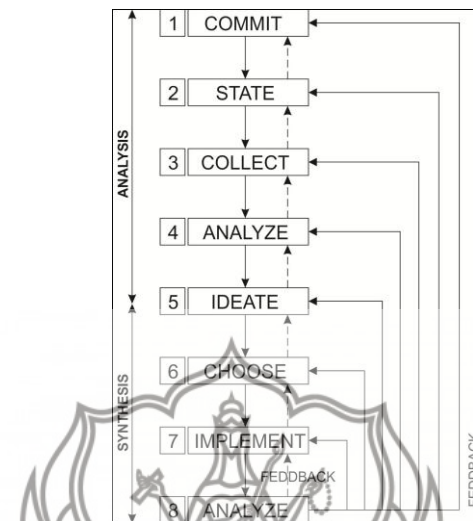
Namun untuk menghadapi situasi ke depan efek pembangunan Bandara NYIA, pemilik merasa perlunya dilakukan renovasi agar King Hotel terlihat lebih modern tanpa meninggalkan nilai- nilai lokalitas. Yang menarik di sini, King Hotel yang awalnya merupakan hotel kelas melati akan direnovasi menjadi sebuah hotel butik yang lebih mencerminkan kebudayaan Kulon Progo maupun Yogyakarta secara umum. Pemilik menginginkan desain hotel yang baru ada sentuhan kebudayaan pada elemen estetis hotel yang akan membuat pengunjung merasakan keindahan budaya. Selain itu pemilik menginginkan tambahan fasilitas berupa area bar.

Dengan perbaikan dalam berbagai hal dan perubahan desain hotel menjadi jenis hotel butik, diharapkan King Hotel menjadi hotel yang lebih baik dan siap menghadapi persaingan dengan hotel- hotel lainnya.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan hotel ini dengan menggunakan metode desain menurut Rosemary Kilmer (1992) yang proses desainnya seperti di bawah ini :



Bagan 1. Metodologi Desain
(Sumber : Rosemary Kilmer, 1992)

Proses desain menurut Rosemary Kilmer terbagi menjadi dua tahap utama yaitu analisis dan sintesis. Dua tahap ini kemudian dibagi menjadi beberapa tahap yang lebih spesifik. Tahap analisis terdiri dari tahap *commit*, *state*, *collect*, *analyze*. Sedangkan tahap *synthesis* terdiri dari tahap *ideate*, *choose*, *implement*, *evaluate*. Berikut penjelasannya :

1. *Commit* adalah menerima dan berkomitmen dengan masalah.

Pemilik Hotel King berencana meningkatkan kelas hotel, yang awalnya merupakan hotel kelas melati akan ditingkatkan menjadi hotel kelas butik. Sehingga perancang harus memperhatikan bagaimana sebuah interior hotel butik.

2. *State* adalah mendefinisikan masalah.

Bagaimana merancang dan membagi area ruang yang sebelumnya tidak ada, seperti area bar dan merancang desain interior hotel yang unik dan nyaman, sesuai ciri hotel butik yang menerapkan unsur kebudayaan Kulon Progo

3. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.

Perancang mengumpulkan data fisik dan non fisik terkait proyek Hotel King. Data fisik seperti *survey*, foto langsung keadaan Hotel King dan data layout hotel yang didapat dengan mengukur langsung objek hotel. Data non fisik dengan melakukan wawancara langsung dengan pemilik hotel.

4. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.

Setelah mendapatkan data fisik dan non fisik dapat disimpulkan kebutuhan dan keinginan klien akan pembaruan citra Hotel King dari hotel kelas melati menjadi hotel butik, penambahan area ruang dan pengaplikasian unsur-unsur kebudayaan.

5. *Ideate* adalah mengeluarkan ide.

Batik geblek renteng sebagai salah satu kebudayaan Kulon Progo akan menjadi ide dalam perancangan Hotel King. Transformasi dan filosofi yang ada di balik batik *geblek renteng* akan diaplikasikan dalam rancangan elemen ruang, *furniture* dan elemen estetis hotel. Selain itu bangunan jawa juga akan menjadi inspirasi utama.

6. *Choose* adalah memilih alternatif.

Perancang membuat beberapa alternatif desain untuk digunakan pada objek perancangan. Kemudian dipilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif, perancang menyerahkan kepada klien namun tetap dengan arahan dari perancang.

7. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran desain.

Perancang melaksanakan penggambaran desain dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria dalam bentuk 2D dan 3D, memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar kerja dan presentasi desain.

8. *Evaluate* adalah meninjau kembali desain yang dihasilkan.

Dalam tahap ini perancang meninjau kembali apakah desain yang telah dirancang telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan. Untuk evaluasi, perancang melakukan dengan cara pertimbangan sendiri maupun dengan pendapat orang lain.