

**PERANCANGAN INTERIOR BERAWA
CAPSULE HOTEL AND COWORKING SPACE**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN/PENCIPTAAN



Diajukan oleh:

ABLA FAJRIATI

NIM 1512009023

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

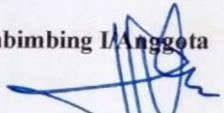
2020

LEMBAR PENGESAHAN

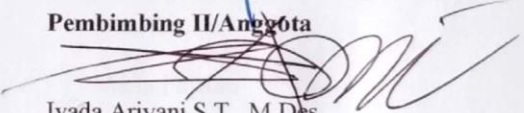
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR BERAWA CAPSULE HOTEL AND COWORKING SPACE yang diajukan oleh Abla Fajriati, NIM 1512009023, Prodi S1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Desember 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

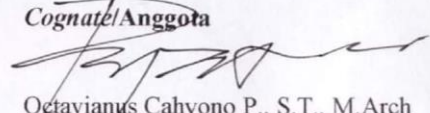
Pembimbing I/Anggota


Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T
NIP. 19700727 200003 2 001/NIDN. 0027077005

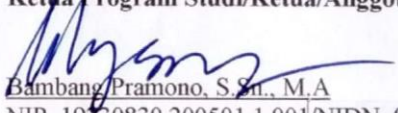
Pembimbing II/Anggota


Ivada Ariyani S.T., M.Des
NIP. 19760514 200501 2 001/NIDN. 0014057604


Cognate/Anggota


Octavianus Cahyono P., S.T., M.Arch
NIP. 19701017 200501 2 001/NIDN. 0017107004

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A
NIP. 19730830 200501 1 001/NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A
NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN. 0002085909

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 23 Desember 2019
Penulis,

Abla Fajriati
NIM. 151 2009 023

ABSTRAK

Berawa Capsule Hotel and Coworking Space merupakan sebuah proyek komersial yang akan dibangun didaerah dekat pantai Berawa, Bali. Proyek ini menggabungkan konsep hotel kapsul dan coworking space yang mulai banyak menjamur di Indonesia. Tentu saja konsep ini merupakan sebuah inovasi terbaru yang akan menarik minat para generasi masa kini, terlebih lagi Bali merupakan salah satu kota di Indonesia yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan baik dari dalam maupun luar negeri.

Selain penggabungan antara konsep hotel kapsul dan coworking space, proyek ini juga akan dibangun dengan gaya arsitektural brutalisme organik yang unik dan berkarakter. Dimana gaya arsitektural ini didominasi oleh bentuk geometris dengan garis – garis yang tegas namun memiliki sudut – sudut ruang yang melengkung. Sementara dari segi material, gaya arsitektural ini didominasi material beton mentah dengan kombinasi struktur kayu atau baja karena prinsipnya yang mengutamakan kejujuran dari material.

Bagunan Berawa Capsule Hotel and Coworking space ini memiliki luasan yang terbatas, oleh sebab itu diperlukan analisis terhadap arsitektural bangunan serta pengguna ruang hotel kapsul dan coworking space agar dihasilkan rancangan interior yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna namun juga terintegrasi dengan bangunannya yang bergaya brutalisme organik tersebut.

Tidak hanya memperhatikan aktifitas dan kebutuhan penghuni, pemilihan bentuk furniture, pola sirkulasi dan material interior juga akan mempengaruhi kenyamanan dalam ruangnya yang terbatas serta kesinambungan dengan arsitektural bangunan. Desain interior yang simple menjadi pilihan yang tepat karena gaya desain ini mengutamakan kesederhanaan, keseimbangan dan pemanfaatan ruang.

Kata kunci: Hotel Kapsul, Coworking Space, Simplicity in design

ABSTRACT

Berawa capsule hotel and coworking space is a commercial project to be built near the Berawa beach, Bali. This project combines the concept of the hotel capsule and coworking space that are proliferating in Indonesia. Of course, it's a new innovation that will attract the current generation, and it's one of Indonesia's most widely visited by tourists from both domestic and foreign countries.

Together with the concept of the capsule hotel and coworking space, the project will also be built after a unique, characterless, organic brutality of architecture. Where this architectural style is dominated by geometric shapes with lines -- a firm line but having an Angle -- curved angles of space. Aside from material, this architectural style is dominated by raw concrete materials with a combination of wooden or steel structures because of its principles that seek honesty out of materials.

This Berawa capsule hotel and coworking space building space has a very limited area, so it requires analysis of the architecture and space user capsule and coworking space for interior design that not only meets the user's needs but also is integrated with its genocidal organic columns.

Not only concerns to the activities and the occupants needed, selection of forms of furniture, circulation and interior materials patterns, will also affect the comfort in their space as well as continuity with the architecture. This simple interior design is a good choice because it prioritizes simplicity, balance, and use of space.

Keywords: *Capsule Hotel, Coworking Space, Simplicity in Design*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas petunjuk, rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tanpa ada halangan dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tugas akhir ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan program studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian.

Ucapan terima kasih sebesar-sebesarnya penulis sampaikan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Kedua orang tua penulis yang telah mendukung dan membantu penulis baik dalam hal materiil maupun moril, yang selalu selalu memotivasi penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. dan Ibu Ivada Ariyani S.T., M.Des. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah membimbing penulis, memberikan semangat, dorongan, serta kritik dan saran yang membangun.
4. Bapak Oktavianus Cahyono, S.T., M.Arch selaku dosen cognate yang telah memberikan bimbingan dan masukan pada hasil perancangan proyek ini.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Teman-teman jurusan Desain Interior yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang selalu membantu bertukar pikiran dan tidak pernah lelah untuk memberikan semangat.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan tugas akhir ini di kemudian hari. Akhir kata, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam penyusunan ini terdapat banyak kesalahan. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat, bagi baik bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Abla Fajriati

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang.....	15
B. Metode Desain	16
1. <i>Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain</i>	16
2. <i>Penjelasan Proses Desain.</i>	17
BAB II PRA DESAIN	19
A. Tinjauan Pustaka	19
1. <i>Tinjauan Pustaka Objek Desain</i>	19
2. <i>Tinjauan Pustaka Teori Khusus</i>	23
B. Program Desain.....	32
1. <i>Tujuan</i>	32
2. <i>Sasaran</i>	32
3. <i>Data</i>	32
C. Program Kebutuhan.....	45
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	47
A. Pernyataan Masalah	47
B. Ide Solusi Desain	47
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	50
A. Alternatif Desain	50
1. <i>Alternatif Penataan Ruang</i>	50
2. <i>Alternatif Estetika Ruang</i>	55
3. <i>Alternatif Elemen pembentuk ruang</i>	57
4. <i>Alternatif Pengisi Ruang</i>	63
5. <i>Alternatif Tata Kondisi Ruang</i>	68
B. Evaluasi Pemilihan Desain	76
C. Hasil Desain	76
1. <i>Perspektif</i>	76
2. <i>Layout Terpilih</i>	81

3. Detail Khusus	82
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Front Desk Dimension.....	25
Gambar 2. Lokasi site.....	36
Gambar 3. Foto 3d Modeling Fasad Berawa Capsule Hotel.....	36
Gambar 4. Foto 3d Modeling <i>Entrance</i> Berawa Capsule Hotel.....	37
Gambar 5. Foto 3d Modeling <i>Lobby</i> Berawa Capsule Hotel.....	37
Gambar 6. Foto 3d Modeling Koridor Berawa Capsule Hotel.....	37
Gambar 7. Foto 3d Modeling Ruang Kamar Berawa Capsule Hotel	38
Gambar 8. Layout lantai 1	39
Gambar 9. Layout lantai 2	40
Gambar 10. Tampak Depan.....	41
Gambar 11. Tampak Belakang.....	41
Gambar 12. Tampak Samping.....	42
Gambar 13. Potongan A-A dan Potongan B-B.....	43
Gambar 14. Potongan C-C.....	44
Gambar 15. Potongan D-D.....	44
Gambar 16. Mind Mapping Ide dan Solusi	47
Gambar 17. Sketsa Ide dan Solusi.....	48
Gambar 18. Sketsa Ide dan Solusi 2.....	49
Gambar 19. Bubble Diagram.....	51
Gambar 20. Stacking Diagram	51
Gambar 21. Alternatif 1 Zoning Lantai Satu	52
Gambar 22. Alternatif 1 Zoning Lantai Dua.....	52
Gambar 23. Alternatif 2 Zoning Lantai Satu	52
Gambar 24. Alternatif 2 Zoning Lantai Dua.....	53
Gambar 25. Sirkulasi Lantai Satu.....	53
Gambar 26. Sirkulasi Lantai Dua	54
Gambar 27. Alternatif 1 Layout Lantai Satu	54
Gambar 28. Alternatif 1 Layout Lantai Dua.....	54
Gambar 29. Alternatif 2 Layout Lantai Satu	55
Gambar 30. Alternatif 2 Layout Lantai Dua.....	55
Gambar 31. Referensi Suasana Ruang	56
Gambar 32. Skema Warna.....	56
Gambar 33. Skema Material.....	57

Gambar 34. Alternatif 1 Rencana Lantai (Lt.1)	58
Gambar 35. Alternatif 2 Rencana Lantai (Lt.1)	58
Gambar 36. Alternatif 1 Rencana Lantai (Lt.2)	58
Gambar 37. Alternatif 2 Rencana Lantai (Lt.2)	59
Gambar 38. Alternatif 1 Rencana Dinding Lobby Lounge	59
Gambar 39. Alternatif 2 Rencana Dinding Lobby Lounge	60
Gambar 40. Alternatif 1 Rencana Dinding Resepsionis	60
Gambar 41. Alternatif 2 Rencana Dinding Resepsionis	61
Gambar 42. Alternatif 1 Rencana Plafond (Lt.1)	61
Gambar 43. Alternatif 2 Rencana Plafond (Lt.1)	62
Gambar 44. Alternatif 1 Rencana Plafond (Lt.2)	62
Gambar 45. Alternatif 2 Rencana Plafond (Lt.2)	63
Gambar 46. Alt. 1 Amphitheater Workspace	63
Gambar 47. Alt. 2 Amphitheater Workspace	63
Gambar 48. Alt. 1 Capsule Bed	64
Gambar 49. Alt. 2 Capsule Bed	64
Gambar 50. Alt. 1 Reception Desk	64
Gambar 51. Alt. 2 Reception Desk	65
Gambar 52. Alt. 1 Private Workspace	65
Gambar 53. Alt. 2 Private Workspace	65
Gambar 54. Alt. 1 Coworking Chair	66
Gambar 55. Alt. 2 Coworking Chair	66
Gambar 56. Alt. 1 Cashier Machine	66
Gambar 57. Alt. 2 Cashier Machine	66
Gambar 58. Alt. 1 Water Dispenser	67
Gambar 59. Alt. 2 Water Dispenser	67
Gambar 60. Alt. 1 Microwave	67
Gambar 61. Alt. 2 Microwave	67
Gambar 62. Referensi Elemen Dekoratif	68
Gambar 65. Lampu Flexible OLED	69
Gambar 66. AC Split	74
Gambar 67. AC Cassete	74
Gambar 68. Perspektif Manual Berawa Coworking Space	76
Gambar 69. Perspektif Manual Berawa Meeting Room	76
Gambar 70. Fasad Bangunan Berawa Capsule Hotel and Coworking Space	77
Gambar 71. Area Lobby Lounge Berawa Capsule Hotel and Coworking Space	77

Gambar 72. Area Resepsionis Berawa Capsule Hotel and Coworking Space	78
Gambar 73. Kamar Kapsul Lt.1 Berawa Capsule Hotel and Coworking Space	78
Gambar 74. Toilet Kamar Kapsul Lt.1 Berawa Capsule Hotel and Coworking Space	79
Gambar 75. Kamar Kapsul Lt.2 Berawa Capsule Hotel and Coworking Space	79
Gambar 76. Pantry Kamar Kapsul Lt.2 Berawa Capsule Hotel and Coworking Space.....	80
Gambar 77. Area Coworking Berawa Capsule Hotel and Coworking Space	80
Gambar 78. Area Private Workspace Berawa Capsule Hotel and Coworking Space	81
Gambar 79. Area Meeting Room Berawa Capsule Hotel and Coworking Space	81
Gambar 80. Layout Lantai 1.....	82
Gambar 81. Layout Lantai 2.....	82
Gambar 82. Elemen Estetis Rak Tanaman Gantung Custom	82

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Diagram Proses Desain.....	16
Bagan 2. Struktur Organisasi Berawa Capsule Hotel.....	33
Bagan 3. Pola Aktivitas Berawa Capsule Hotel.....	35
Bagan 4. Pola Aktivitas Berawa Coworking Space.....	35

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pencahayaan pada lobby	26
Tabel 2. Kebutuhan pencahayaan	28
Tabel 3. Analisa Preseden pada Tipologi.....	31
Tabel 4. Data ruang dan pengguna	34
Tabel 5. Daftar kebutuhan rantai 1	45
Tabel 6. Daftar kebutuhan rantai 2	46
Tabel 7. Diagram Matrix.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini industri perhotelan di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat bersamaan dengan perkembangan dunia usaha. Hal ini ditandai dengan terus bertambahnya jumlah hotel yang ada. Berbanding lurus dengan perkembangan tersebut, persaingan antar hotel pun semakin meningkat. Agar dapat bersaing dalam industri perhotelan, sebuah hotel harus memenuhi beberapa aspek penunjang, bukan hanya pelayanan yang baik tetapi perlu adanya desain hotel yang tanggap terhadap kebutuhan dan kenyamanan karena para penghuni hotel akan melakukan berbagai aktifitas didalamnya.

Hotel merupakan bangunan yang digunakan sebagai badan usaha akomodasi yang menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman serta fasilitas jasa lainnya, dimana semua pelayanan itu diperuntukkan bagi mereka yang bermalam ataupun mereka yang hanya ingin menggunakan fasilitas tertentu di hotel tersebut.

Hotel kapsul adalah sebuah inovasi baru yang dicanangkan dan dikembangkan pertama kali di Osaka, Jepang. Hotel kapsul ini diperuntukkan bagi para karyawan yang memiliki waktu kerja panjang dimana setelah jam pulang kerja kendaraan umum seperti kereta atau bus sudah tidak beroperasi lagi sehingga para karyawan tidak memiliki alternatif untuk pulang ke tempat tujuan. Di Indonesia sendiri hotel kapsul sering digunakan oleh para turis metropolitan sebagai tempat tinggal sementara karena harganya yang relatif murah. Dengan ukuran ruang yang lebih kecil, hotel jenis ini dapat menjadi pilihan yang tepat untuk dibangun di daerah Bali, khususnya daerah Pantai Berawa yang dikenal sebagai kawasan wisata yang mulai banyak dikunjungi oleh turis dari dalam maupun luar negeri.

Para turis yang datang ke pulau Dewata ini pun memiliki berbagai macam tujuan, tidak hanya untuk berwisata namun juga ada yang datang untuk keperluan bisnis. Untuk itu kehadiran sebuah Coworking Space bisa menjadi akomodasi tambahan bagi tamu hotel kapsul. Menurut kamus Oxford, Coworking Space adalah ruang kerja yang digunakan oleh orang-orang yang bekerja sendiri atau bekerja untuk perusahaan yang berbeda-beda.

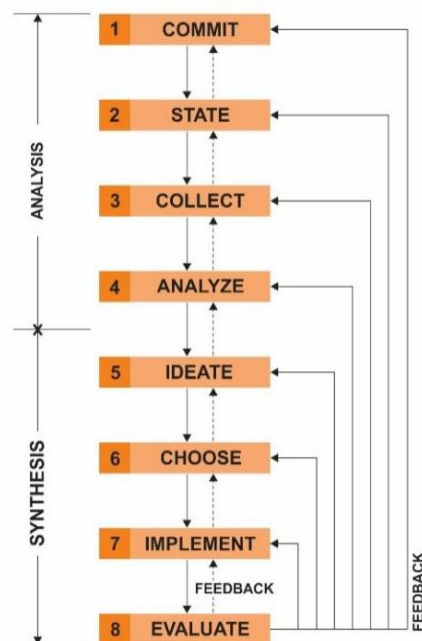
Selain inovasi penggabungan antara hotel kapsul dan coworking space ini, gaya arsitektural yang akan dibangun pun unik dan berkarakter, yaitu dengan menerapkan gaya arsitektural brutalisme organik. Dimana bangunan ini memiliki bentuk geometris dengan sudut – sudut yang melengkung serta didominasi oleh material beton mentah.

Dari ulasan diatas, dapat disimpulkan bahwa hotel kapsul dan coworking space memiliki fungsi utama yang jelas sangat berbeda, oleh sebab itu perlu adanya identifikasi perilaku pengguna ruang agar rancangan yang dihasilkan dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna saat melakukan berbagai aktivitas. Perancangan interior hotel kapsul dan coworking space ini juga harus memperhatikan pola sirkulasi, bentuk furniture dan pemilihan material yang dapat merespon arsitektural brutalisme organik sehingga desain interior yang dihasilkan menjadi satu kesatuan dengan arsitekturalnya yang berkarakter.

B. Metode Desain

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan hotel ini dengan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, yang proses desainnya seperti dibawah ini:



Bagan 1. Diagram Proses Desain.
(Sumber: Kilmer & Kilmer, 2014)

2. *Penjelasan Proses Desain.*

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1) *Commit (Accept the Problem)*

Tahap paling awal yang penulis lakukan sebagai seorang desainer dalam proses merancang ini adalah menemukan permasalahan pada site Berawa Capsule Hotel and Coworking Space dengan menganalisa data-data fisik maupun non-fisik bangunan serta melakukan wawancara bersama klien .

2) *State (Define the Problem)*

Selanjutnya penulis menetapkan permasalahan pada Berawa Capsule Hotel and Coworking Space yang harus diselesaikan melalui rancangan desain interior yang akan dibuat. Permasalahannya yaitu menciptakan rancangan interior dengan merespon arsitektural bangunan yang memiliki luasan terbatas.

3) *Collect (Gather the Facts).*

Setelah penulis menemukan permasalahan pada proyek yang akan dirancang ini, penulis mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan masalah, yaitu mencari literatur mengenai Capsule Hotel, Coworking Space, Arsitektural Brutalisme, Interior Ruang Terbatas serta melakukan beberapa survei pada beberapa hostel dormitory sebagai pembanding dengan objek desain.

4) *Analyze.*

Pada tahap ini penulis mengelompokkan data-data wawancara, literatur dan hasil survei dalam kategori-kategori yang berhubungan.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) *Ideate.*

Pada tahap ini penulis membuat beberapa alternatif-alternatif desain seperti furniture Capsule Bed, furniture Coworking Space, membuat skema warna, skema material, perencanaan plafon dan lantai. Penulis mendapatkan ide dengan cara mencari referensi desain dan membuat sketsa – sketsa.

2) *Choose (Select the Best Option).*

Setelah memiliki beberapa pilihan alternatif desain yang akan dibuat, penulis memasuki tahap pemilihan alternatif terbaik berdasarkan kriteria yang sesuai dengan konsep desain, kebutuhan dan keinginan klien.

3) *Implement (Take Action).*

Alternatif – alternatif terpilih, penulis tuangkan dalam bentuk fisik seperti final drawing, denah, animasi 3d, rendering, dan presentasi.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain.

1) *Evaluate.*

Setelah mendapatkan hasil final desain, penulis akan melakukan proses review dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan.

2) *Feedback.*

Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.