

**PERANCANGAN INTERIOR TRADITIONAL  
KONTEMPORER AMBON  
DI THE NATSEPA HOTEL RESORT AMBON**

**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**



Diajukan oleh:

**Isabella Nicole Tehupuring**

**NIM 1610184123**

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

**2021**

## ABSTRAK

The Natsepa Hotel Resort Ambon yang berada di kawasan wisata pantai Natsepa Ambon merupakan hotel berbintang 4(empat) dengan 91(tiga puluh satu) kamar ini berada di lokasi jalan Natsepa No 36, Suli, Salahutu, Kabupaten Maluku Tengah. Hotel dan resort ini memiliki *exterior views* yang menghadap ke arah laut, yang sangat indah bila dilihat dari balkon kamar. Permasalahan yang ditemukan dilapangan, yaiatu belum terdapat adanya ciri khas yang menunjukkan ikon dari kota Ambon, mulai dari fasad bangunan hingga interior The Natsepa Hotel Resort Ambon. Perancangan ini bertujuan untuk merancang interior The Natsepa Hotel Resort Ambon yang dapat memberikan fasilitas menginap dengan suasana tradisional modern Ambon yang di dukung dengan berbagai material lokal. Pada perancangan interior ini menggunakan dua bagian utama yaitu proses desain atau diagram pola pikir desain menurut IDEO yang terdiri dari *discovery, interpretation, ideation, experimentation* dan metode desain yang terdiri dari metode pengumpulan data dan penelusuran masalah, pencarian ide dan pengembangan desain, serta evaluasi pemilihan ide. Perancangan Interior pada The Natsepa Hotel Resort Ambon meliputi desain *lobby, lounge, restaurant dan presidential room* dengan menggunakan penggabungan antara budaya tradisional Ambon dengan gaya kontemporer.

**kunci:** *Interior, Hotel and Resort, Lobby, Lounge, Restaurant, Presidential Room, Tradisional kontemporer.*

## **ABSTRACT**

*The Natsepa Hotel Resort Ambon is four start Hotel and Resort with 91 rooms and located in Natsepa Beach at Natsepa Street No.36, Suli, Salahutu, and Center Maluku district. This hotel and resort has exterior views that overlook to the beach, which beautiful views from the balcony. The problem of The Natsepa Hotel Resort Ambon has not the unique characteristic that shows the Ambon icon, beginning from the exterior and interior buildings. This aims designing to design of The Natsepa Hotel Resort Ambon interior that can give the facilities to stay with traditional modern atmosphere and natural of local material. This interior design use of two parts, such as design process or design thinking by IDEO, that consist of discovery, interpretation, ideation, experimentation and design method consist of collecting data method and problem tracing, finding ideas and design developing, and choosing ideas evaluation. This interior design of The Natsepa Hotel Resort Ambon consists of lobby, lounge, restaurant and presidential room with mixing of traditional culture with kontemporer.*

**Keywords:** *Interior, Hotel and Resort, Lobby, Lounge, Restaurant, Presidential Room, Traditional kontemporer.*



Tugas Akhir Perancangan/ Penciptaan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR TRADITIONAL KONTEMPORER AMBON  
DI THE NATSEPA HOTEL RESORT AMBON** diajukan oleh Isabella Nicole  
Tehupuring, NIM 161 0184 123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan  
Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim  
Penguji Tugas Akhir pada **18 Januari 2021**.

Pemimbing I/ Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001/NIDN. 0030087304

Pembimbing II/ Anggota



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Des.

NIP. 19790407 200604 1 002/NIDN. 0007047904

Cognate/ Anggota



Ivada Ariyani, ST., M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001

Ketua Prodi Studi Desain Interior



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001/NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

Mengetahui:

**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,**



Dr. Tambul Raharjo, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN. 0008116906

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat TUHAN YANG MAHA ESA, karena telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul *PERANCANGAN INTERIOR TRADITIONAL KONTEMPORER AMBON DI THE NATSEPA HOTEL RESORT AMBON* ini dengan baik dan tepat waktu. Tujuan dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Strata 1 jurusan Desain, Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa adanya dorongan, bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. TUHAN YANG MAHA ESA atas segala pertolongan dan anugerah-Nya.
2. Kedua orangtua yang selalu memberi dukungan, baik materi maupun psikologis, serta doa.
3. Yth. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn. M.Ds selaku dosen pembimbing I dan II yang selalu memberikan dorongan, ilmu, serta saran yang membangun selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama proses studi.
8. Mateusz Gajo yang selalu menemani, menghibur dan membelikan support
9. Mas umir dan mas fajar yang memberikan dukungan dan ilmu mengenai interior
10. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini.

Apabila terdapat kesalahan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, semata-mata karena terbatasnya ilmu dan pengalaman penulis sebagai mahasiswa. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Yogyakarta, 18 Januari 2021



Isabella Nicole Tehupuring



## Surat Pernyataan Keaslian

### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Isabella Nicole Tehupuring  
NIM : 1610184123  
Tahun Lulus : 2021  
Program Studi : Desain interior  
Fakultas : Seni rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ Lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/ atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 18 Januari 2021



ISABELLA NICOLE  
1610184123

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
1. Diagram Pola Pikir Desain .....	7
2. Penjelasan Proses Desain .....	18
BAB II PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Tinjauan Umum .....	13
2. Tinjauan Pustaka Khusus .....	17
B. Program Desain.....	30
1. Tujuan Desain .....	30
2. Sasaran Desain .....	30
3. Data .....	30
4. Daftar Kebutuhan.....	59
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN .....	63
A. Perumusan Masalah ( <i>Problem Statement</i> ) .....	63
B. Ide Solusi Desain .....	64
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....	65
A. Alternatif Desain ( <i>Schematic Design</i> ) .....	65
1. Alternatif Estetika Ruang .....	65
2. Alternatif Penataan Ruang.....	74
3. Alternatif Pembentuk Ruang .....	90
4. Alternatif Estetika Ruang .....	103
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	111
A. Evaluasi Pemilihan Desain .....	122
B. Hasil Desain.....	123
BAB V PENUTUP .....	139
A. Kesimpulan .....	139
B. Saran .....	139



Daftar Pustaka ..... 140  
Lampiran..... 142

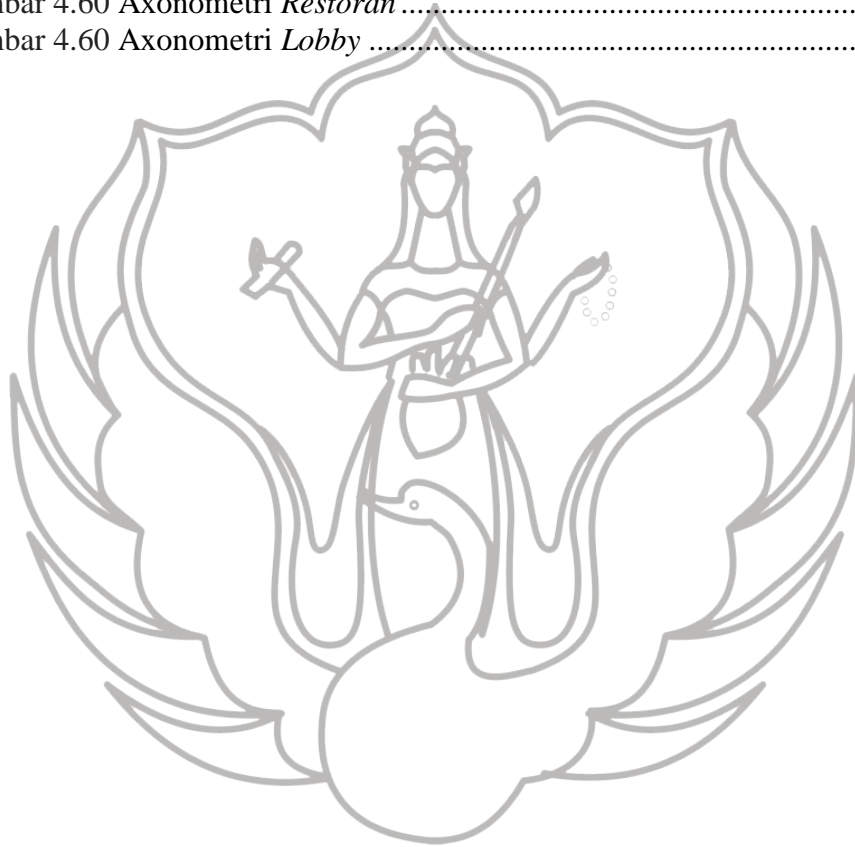


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Pola Pikir Dan Fase Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	3
Gambar 2.1 Hanging Gardens Of Bali .....	10
Gambar 2.2 <i>White Mountain Hotel And Resor</i> .....	11
Gambar 2.3 Kamalaya Koh Samui Spa And Resort .....	11
Gambar 2.4 <i>The Seminyak Beach Resort</i> .....	12
Gambar 2.5 <i>Maritim Resort And Spa Mauritius</i> .....	13
Gambar 2.6 <i>Castello Banfi Il Borgo</i> .....	13
Gambar 2.7 Baeleo Negeri Ihamahu .....	25
Gambar 2.8 Pintu Dan Tangga Baileo Ihamahu .....	26
Gambar 2.9 Ornamen Ukiran Pada Dinding Baileo .....	27
Gambar 2.10 Ruang Baileo Ihamahu .....	27
Gambar 2.11 Lokasi The Natsepa Hotel & Resort .....	32
Gambar 2.12 Susunan Organisasi The Natsepa Hotel & Resort.....	33
Gambar 2.13 Tabel Fasilitas Dan Kegiatan .....	35
Gambar 2.14 Fasad The Natsepa Hotel.....	36
Gambar 2.15 Denah Eksisting The Natsepa Hotel & Resort.....	37
Gambar 2.16 Stacking Plan.....	38
Gambar 2.17 Zoning Eksisting Lantai I.....	39
Gambar 2.18 Zoning Eksisting Lantai III.....	40
Gambar 2.19 Sirkulasi Keseluruhan .....	41
Gambar 2.20 Diagram Matrix.....	42
Gambar 2.21 Buble Diagram .....	43
Gambar 2.22 Rancangan Lantai Presidential Room .....	46
Gambar 2.23 Rancangan Lantai Restaurant.....	46
Gambar 2.24 Rancangan Lantai Lobby .....	47
Gambar 2.25 Rancangan Dinding <i>President Room</i> .....	48
Gambar 2.26 Rancangan Dinding <i>Restaurant</i> .....	48
Gambar 2.27 Rancangan Dinding <i>Lobby dan Lounge</i> .....	49
Gambar 2.28 Rancangan Plafon <i>President Room</i> .....	49
Gambar 2.29 Rancangan Plafon <i>Restaurant</i> .....	50
Gambar 2.30 Rancangan Plafon <i>Lobby</i> .....	50
Gambar 2.31 Dimensi Meja Resepsionis .....	53
Gambar 2.32 Standardisasi Lounge .....	54
Gambar 2.33 Standardisasi Kamar Utama Presidential Suite Room .....	55
Gambar 2.34 Standardisasi <i>Bathroom</i> .....	56
Gambar 2.35 Standardisasi Kitchen.....	58
Gambar 2.36 Standardisasi <i>Restoran Table</i> .....	58
Gambar 4.1 Alternatif 1 Suasana Ruang.....	65
Gambar 4.2 Alternatif 2 Suasana Ruang.....	66
Gambar 4.3 Penerapan Elemen Dekoratif.....	70
Gambar 4.4 Skema Warna The Natsepa Hotel .....	71
Gambar 4.5 Transformasi Bentuk Adat Tradisional .....	72
Gambar 4.6 Komposisi Material .....	73

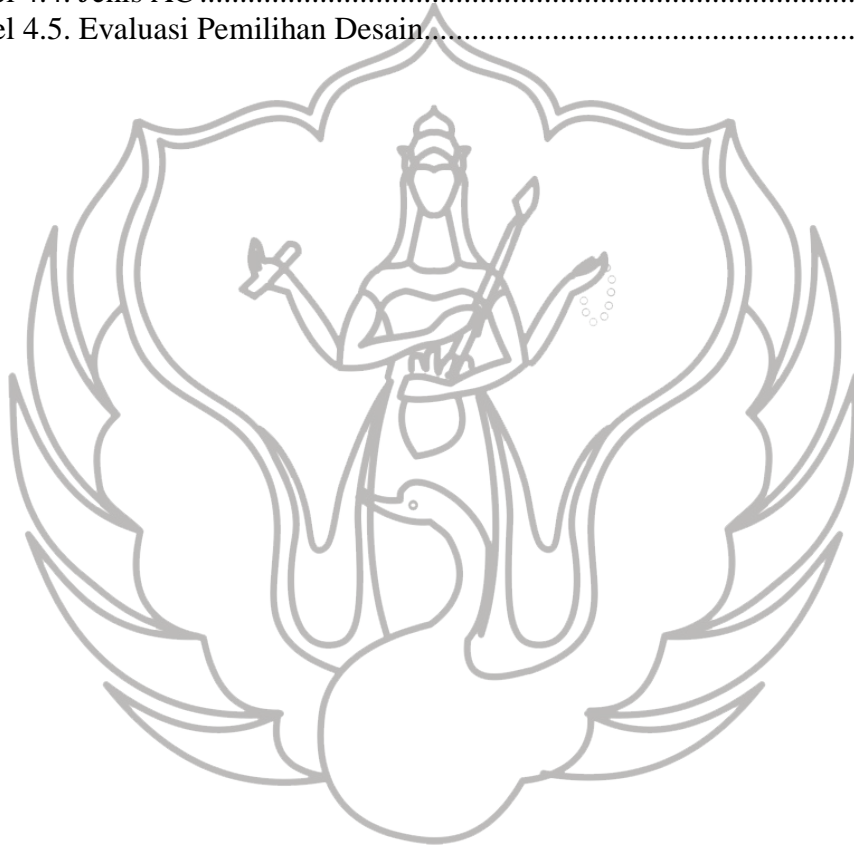
Gambar 4.7 Diagram Matrix .....	74
Gambar 4.8 Bubble Diagram .....	75
Gambar 4.9 Bubble Plan <i>Lobby Alternative 1</i> .....	76
Gambar 4.10 Bubble Plan <i>Lobby Alternative 2</i> .....	77
Gambar 4.11 Bubble Plan <i>Restoran Alternative 1</i> .....	78
Gambar 4.12 Bubble Plan <i>Restoran Alternative 2</i> .....	79
Gambar 4.13 Block Plan <i>Lobby Alternative 1</i> .....	80
Gambar 4.14 Block Plan <i>Lobby Alternative 2</i> .....	81
Gambar 4.15 Block Plan <i>Restoran Alternative 1</i> .....	82
Gambar 4.16 Block Plan <i>Restoran Alternative 2</i> .....	83
Gambar 4.17 Layout <i>Lobby dan Lounge Alternative 1</i> .....	84
Gambar 4.18 Layout <i>Lobby dan Lounge Alternative 2</i> .....	85
Gambar 4.19 Layout <i>Restoran Alternative 1</i> .....	86
Gambar 4.20 Layout <i>Restoran Alternative 2</i> .....	87
Gambar 4.21 Layout <i>Presidential Room Alternative 1</i> .....	88
Gambar 4.22 Layout <i>Presidential Room Alternative 2</i> .....	89
Gambar 4.23 Rencana Lantai <i>Lobby Dan Lounge Alternative 1</i> .....	90
Gambar 4.24 Rencana Lantai <i>Lobby Dan Lounge Alternative 2</i> .....	91
Gambar 4.25 Rencana Lantai <i>Restoran Alternative 1</i> .....	92
Gambar 4.26 Rencana Lantai <i>Restoran Alternative 2</i> .....	93
Gambar 4.27 Rencana Lantai <i>Presidensial Room Alternative 1</i> .....	94
Gambar 4.28 Rencana Lantai <i>Presidensial Room Alternative 2</i> .....	95
Gambar 4.29 Rencana Plafon <i>Lobby Alternative 1</i> .....	96
Gambar 4.30 Rencana Plafon <i>Lobby Alternative 2</i> .....	97
Gambar 4.31 Rencana Plafon <i>Restoran Alternative 1</i> .....	98
Gambar 4.32 Rencana Plafon <i>Restoran Alternative 2</i> .....	99
Gambar 4.33 Rencana Plafon <i>Presidential Room Alternative 1</i> .....	100
Gambar 4.34 Rencana Plafon <i>Presidential Room Alternative 2</i> .....	101
Gambar 4.35 Rencana <i>Dinding Alternative 1</i> .....	102
Gambar 4.36 Rencana <i>Dinding Alternative 2</i> .....	102
Gambar 4.37 Alternatif Meja <i>Resepsionis</i> .....	103
Gambar 4.38 Alternatif kursi <i>lounge</i> .....	103
Gambar 4.39 Alternatif kursi <i>resto</i> .....	104
Gambar 4.40 Alternatif kursi <i>lounge</i> .....	104
Gambar 4.41 sketsa pengembangan ide <i>Lobby</i> .....	123
Gambar 4.42 sketsa pengembangan ide <i>Lounge</i> .....	124
Gambar 4.43 sketsa pengembangan ide <i>Presidensial Room</i> .....	124
Gambar 4.44 sketsa pengembangan ide <i>Restoran</i> .....	125
Gambar 4.45 Perspektif Ruang <i>Lobby</i> .....	126
Gambar 4.46 Perspektif Ruang <i>Presidential</i> .....	127
Gambar 4.47 Perspektif Ruang <i>Restoran</i> .....	128
Gambar 4.48 Perspektif Ruang <i>Lounge</i> .....	129
Gambar 4.49 Render Perspektif <i>Lobby</i> .....	130
Gambar 4.50 Render Perspektif <i>Lobby</i> .....	131
Gambar 4.51 Render Perspektif <i>Lobby</i> .....	131

Gambar 4.52 Render Perspektif <i>Lounge</i> .....	132
Gambar 4.53 Render Perspektif <i>Presidensial Living Room</i> .....	132
Gambar 4.54 Render Perspektif kamar utama <i>Presidensial Room</i> .....	133
Gambar 4.55 Render Perspektif Twin Bed <i>Presidensial Room</i> .....	133
Gambar 4.56 Accesorist Dinding <i>Lobby</i> .....	134
Gambar 4.57 Kursi <i>Restoran</i> .....	134
Gambar 4.58 Meja Resepsionis .....	135
Gambar 4.59 Kursi Lounge Anyaman .....	135
Gambar 4.60 Kursi Lounge Rotan .....	135
Gambar 4.60 Axonometri <i>Presidensial Room</i> .....	136
Gambar 4.60 Axonometri <i>Restoran</i> .....	137
Gambar 4.60 Axonometri <i>Lobby</i> .....	138



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Persyaratan dan Tingkatan Hotel Resort.....	18
Tabel 2.2. Ruang dan Aktivitas.....	44
Table 2.3. Daftar Kebutuhan <i>Lobby, Restaurant, dan Presidential Room Hotel</i> The Natsepa.....	59
Tabel 3.1. Breakdown Permasalahan Ruang.....	63
Tabel 4.1. Jenis Furnitur Fabrikasi.....	105
Tabel 4.2. Alternatif Equipment.....	110
Table 4.3. Jenis Lampu .....	111
Tabel 4.4. Jenis AC .....	116
Tabel 4.5. Evaluasi Pemilihan Desain.....	122



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Survei Lapangan.....	142
Lampiran 2. Desain Poster .....	143
Lampiran 3. Desain Booklet .....	146
Lampiran 4. Material Scheme .....	150
Lampiran 5. Rencana Anggaran Biaya Interior .....	155
Lampiran 6. Gambar Kerja .....	171



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Industri pariwisata dapat diartikan sebagai sebuah himpunan bidang usaha yang menghasilkan barang atau jasa yang di perlukan oleh mereka yang melakukan perjalanan wisata, ruang lingkup industri pariwisata menyangkut berbagai sektor ekonomi. Adapun aspek-aspek yang tercakup dalam industri pariwisata adalah dalam bidang perhotelan. Bidang perhotelan adalah kategori yang luas dari bidang dalam industri jasa yang meliputi penginapan, *restaurant* perencanaan acara, taman hiburan dan transportasi. Industri pariwisata khususnya dibidang perhotelan merupakan bagian yang terbesar dalam menyediakan jasa, karena bidang ini diharuskan untuk selalu memenuhi dan memuaskan keinginan tamu selama menginap. Setiap bagian yang ada dalam suatu hotel dituntut untuk memberikan pelayanan yang terbaik setiap harinya. Salah satunya adalah *concierge section* yang berada dibawah departemen *front office*, *concierge section* bisa dikatakan sebagai kesan pertama tamu hotel ketika berkunjung., selanjutnya pengunjung akan meneruskan ke *restaurant* maupun *rooml*.

Hotel adalah salah satu jenis akomodasi yang menerapkan sebagian atau semua bagian untuk jasa fasilitas penginapan, fasilitator makanan dan minuman serta jasa lainnya bagi masyarakat umum yang di operasikan secara komersil (Parpostel, 1988). Resort adalah tempat menginap yang mempunyai berbagai macam fasilitas khusus yang digunakan oleh wisatawan untuk kegiatan bersantai, berolahraga, dan berkeliling sambil menikmati keindahan alam yang ada di sekitar resort tersebut (Pendit, 1999).

Di Indonesia cukup banyak bermunculan hotel-hotel resort di sekitar kawasan wisata. Salah satu hotel dan resort yang akan dijadikan obyek penulis dalam penerapn perancangan desain interior adalah The Natsepa Hotel Resort Ambon. The Natsepa Hotel Resort Ambon yang berada di kawasan wisata pantai Natsepa Ambon merupakan hotel berbintang 4 (empat) dengan 91(Sembilan puluh satu)

kamar ini berada di lokasi jalan Natsepa No 36, Suli, Salahutu, Kabupaten Maluku Tengah. Selain itu, hotel dan resort ini memiliki *exterior views* yang menghadap ke arah laut, yang sangat indah bila dilihat dari balkon kamar, dengan dua kelebihan tersebut maka The Natsepa Hotel Resort Ambon memiliki potensi untuk terus berkembang lebih baik lagi kedepannya, dan mampu bersaing dengan hotel-hotel resort lainnya, khususnya di kawasan wisata pantai Natsepa Ambon.

Berdasarkan data dilapangan, terdapat beberapa kekurangan yang menjadikan permasalahan, yaitu belum adanya ciri khas yang menunjukkan ikon dari kota Ambon dalam hotel & resort tersebut. Mulai dari fasad bangunan hingga interior dalam bangunan The Natsepa Hotel Resort Ambon. Oleh karena itu, penulis menawarkan ide segar sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi tersebut. Penulis berharap dalam penyusunan Tugas akhir ini yang membahas tentang perancangan interior tradisional modern pada The Natsepa Hotel & Resort Ambon dapat menjadi salah satu solusi dalam membantu memecahkan permasalahan yang terjadi.

## **B. Metode Desain**

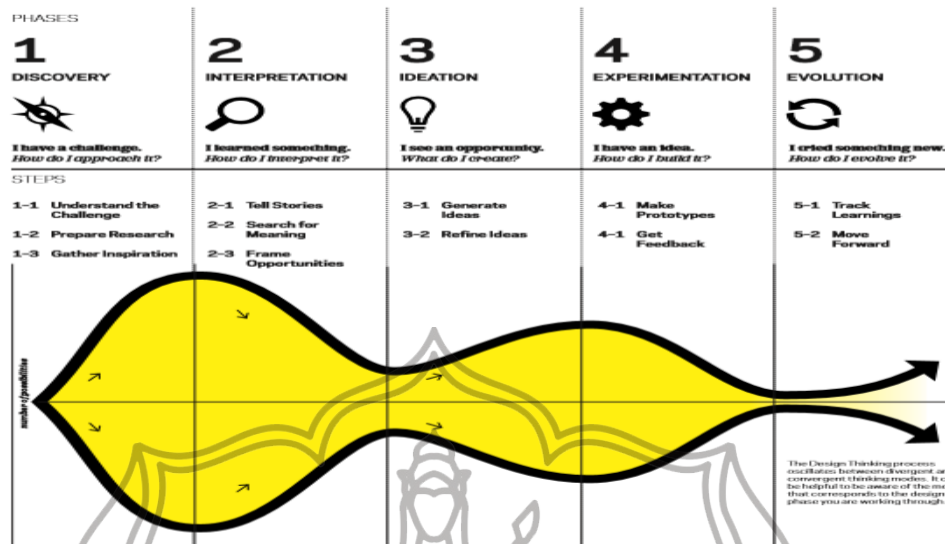
Pada bagian metode desain ini, peneliti menyusun menjadi 2 bagian utama, diantaranya: proses desain atau diagram pola pikir desain dan metode desain. Hal tersebut akan dijelaskan lebih detail sebagai berikut:

### **1. Proses desain atau diagram pola pikir desain**

Pada perancangan The Natsepa Hotel Resort Ambon, 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*.



## Design Process



**Gambar 1.1** Proses pola pikir dan fase tahapan *Design Thinking*  
(Sumber: DEO, 2012)

Menurut IDEO (2012), dalam proses *design thinking* dibagi menjadi 5 langkah, diantaranya yaitu:

**a. Discovery**

Pada tahap *discovery* ini, merupakan proses *design thinking* awal untuk mempersiapkan data. Fokus dari tahap awal ini adalah mempersiapkan data-data obyek dan mengenali obyek. Persiapan data – data tersebut didapat 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**

Tahap kedua yaitu *interpretation*, yang dimaksud adalah setelah terkumpulnya data-data obyek, tahap selanjutnya yaitu mengenali dan menemukan makna. Pada tahap ini diperlukan pola pikir mengerucut atau *convergent* dalam memilih data yang besar yang kemudian dianalisis menjadi satu fokus menuju tujuan yang detail.

**c. Ideation**

Tahap ke tiga adalah menemukan ide. Fokus dari tahap ini adalah

menemukan ide-ide penyelesaian permasalahan. Pada tahap ini, pola pikir *divergent* digunakan dalam mengeksplorasi data dan mendapatkan ide sebanyak – banyaknya.

**d. Experimentation**

Pada tahap selanjutnya, yaitu mencoba dan mendapatkan *feed back*. Setelah ide-ide ditemukan dan dikembangkan, langkah selanjutnya memilih salah satu ide yang 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**

Tahap terakhir dari proses *design thinking*, yaitu 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 5 cakupan yang lebih sempit dan berada dipermukaan. Penulis akan berfokus pada proses pencarian ide dan *development design*.

## 2. Metode Desain

Metode desain merupakan cara atau langkah yang akan dilakukan dalam mendesain sesuatu. Pada perancangan The Natsepa Hotel & Resort Ambon, 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 *discovery* dan *interpretation*. Metode yang digunakan adalah dengan mengumpulkan data dari obyek, dan melakukan studi kasus.

#### 1) Mengumpulkan data dari obyek

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 The Natsepa Hotel Resort Ambon.

#### 2) Studi kasus metode

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 The Natsepa Hotel Resort Ambon ini sendiri. 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 *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. Terdapat dua hal yang harus dilakukan, diantaranya:

#### 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 setelah dua hal tersebut dilakukan, langkah selanjutnya yaitu: 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 *experimentation*. Dalam metode ini terdapat dua tahapan, yaitu:

#### 1) Memilih kriteria

Menurut Parshall, William (2001) dalam bukunya yang berjudul "*Problem Seeking 4th Edition*", menyatakan bahwa 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 atau voting* menggunakan media yang sangat dekat dengan masyarakat yaitu melalui media social.