

**PERANCANGAN INTERIOR AMARANTA
HOTEL PRAMBANAN DENGAN
PENDEKATAN EKOLOGI DI PRAMBANAN
SLEMAN YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Abdillah Nur Farkhansyah

NIM 1612049023

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

2021

Abstrak

Amaranta Hotel Prambanan merupakan sebuah resort bintang 4 yang terletak di atas ketinggian bukit kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman Yogyakarta dengan pemandangan alam daerah Prambanan dan sekitarnya. Tujuan perancangan desain interior Amaranta Hotel Prambanan adalah memberikan citra hotel yang alami dengan cara memasukan kekayaan alam sekitar ke dalam desain interior agar memberikan suasana alami menyegarkan untuk para tamu hotel yang berkunjung. Proses desain yang digunakan dalam perancangan interior ini adalah dengan menggunakan metode *design thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley-Tim Brown (pendiri IDEO), serta Roger Martin dengan melewati lima tahap pra desain yaitu *empathize, define, ideate, prototype, test* serta melakukan pengumpulan data – data dengan cara observasi, studi pustaka dan wawancara. Konsep dari desain interior ini adalah Panca Maha Bhuta dengan tema pertiwi, bayu, teja, apah dan akasa yang dikemas dengan gaya vernakular tropis dan kontemporer. Penerapan konsep ini diharapkan mampu meningkatkan jumlah kunjungan tamu hotel serta memberikan suasana yang berbeda dari kebanyakan bisnis serupa di Yogyakarta.

(Kata Kunci ; Interior, Resort, Ekologi, Alami)

Abstract

Amaranta Hotel Prambanan is a 4-star resort located on a hill in Prambanan sub-district, Sleman Yogyakarta, with natural views of the Prambanan area and its surroundings. The purpose of interior design design in Amaranta Hotel Prambanan is to provide a natural hotel image by incorporating the surrounding natural wealth into the interior design in order to provide a natural, refreshing atmosphere for visiting hotel guests. The design process used in this interior design is to use the design thinking method popularized by David Kelley-Tim Brown (founder of IDEO), and Roger Martin by going through five pre-design stages, namely emphasize, define, ideate, prototype, test and collect data. - data by means of observation, literature study and interviews. The concept of this interior design is Panca Maha Bhuta with the theme of pertiwi, bayu, teja, apah and akasa which is packed with tropical and contemporary vernacular styles. The application of this concept is expected to increase the number of hotel guest visits and provide a different atmosphere from most similar businesses in Yogyakarta.

(Keyword ; Interior, Resort, Ecology, Nature)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan yang berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR AMARANTA HOTEL PRAMBANAN DENGAN PENDEKATAN EKOLOGI DI PRAMBANAN

SLEMAN YOGYAKARTA diajukan oleh Abdillah Nur Farkhansyah NIM 1612049023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk di terima.

Dosen Pembimbing I



Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001 / NIDN. 0006035908

Dosen Pembimbing II



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

Cognate/Anggota



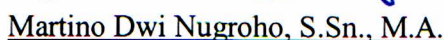
Drs. Ismail Setiawan, M.M.
NIP. 19620528 199403 1 002 / NIDN. 0028056202

Ketua Program 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. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abdillah Nur Farkhansyah

NIM : 1612049023

Tahun Lulus : 2021

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : 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, 11 Januari 2021



Abdillah Nur Farkhansyah

1612049023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN INTERIOR AMARANTA HOTEL PRAMBANAN DENGAN PENDEKATAN EKOLOGI DI PRAMBANAN SLEMAN YOGYAKARTA”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan bimbingan dan bantuan pihak lain sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dan rahmat yang telah diberikan.
2. Orang tua yang selalu setia menemani dan memberikan support tiada henti.
3. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn, selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan kemudahan selama proses pengerjaan tugas akhir.
4. Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan masukan selama pengerjaan tugas akhir.
5. Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku dosen wali penulis yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama kuliah dan memberikan motivasi dalam perkuliahan di ISI Yogyakarta.
6. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku kaprodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bpk. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
9. Bapak Adhimena, Bapak Agastya dan Ibu Leonnya selaku jajaran hopstoriесе yang memberikan bantuan dari data fisik dan

Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta.

8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
9. Bapak Adhimena, Bapak Agastya dan Ibu Leonnya selaku jajaran hopstoriase yang memberikan bantuan dari data fisik dan non fisik.
10. Seluruh teman-teman satu angkatan Guratan yang telah mengisi hari-hari selama menuntut ilmu di Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh jajaran teman-teman kontrakan yang saling menyemangati dan membantu selama proses pengerjaan tugas akhir.
12. Kepada Bu Ayem dan para tetangga kontrakan yang selalu memberikan support berupa makanan dan minuman hampir setiap hari ke teman-teman kontrakan.
13. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir perancangan ini jauh dari kata sempurna, bagi penyusun, Bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun demi perbaikan dimasa mendatang.

Yogyakarta, 20 Desember 2020

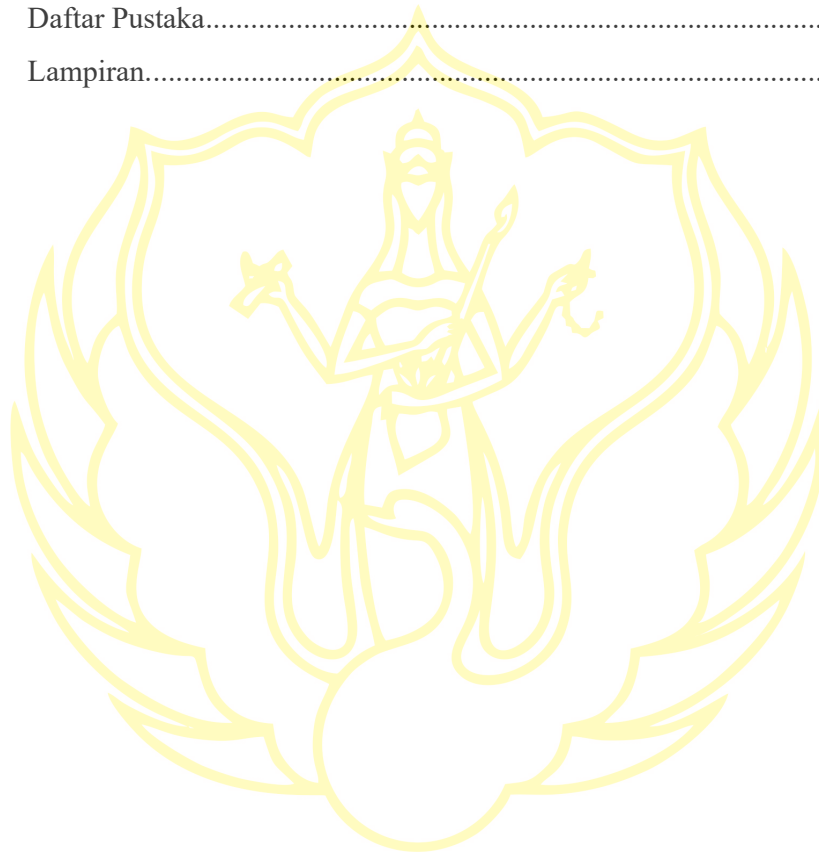


Abdillah Nur Farkhansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain.....	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Umum.....	7
2. Tinjauan Khusus.....	12
B. Program Desain	25
1. Tujuan Desain.....	25
2. Fokus / Sasaran Desain.....	25
3. Data.....	26
4. Daftar Kebutuhan	52
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	60
A. Perumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	60
B. Ide Solusi Desain	60
BAB IV PENGEMBANGAN DESIN '	66
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>)	66
1. Alternatif Estetika Ruang	66
2. Alternatif Penataan Ruang.....	85

3. Elemen Pembentuk Ruang.....	98
4. Elemen Pengisi Ruang.....	116
5. Tata Kondisi Ruang.....	121
B. Evaluasi Pemilihan Desain	137
C. Hasil Desain.....	137
BAB V PENUTUP	151
A. Kesimpulan.....	151
B. Saran	152
Daftar Pustaka.....	153
Lampiran.....	155



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bvlgari Resort Uluwatu Bali.....	21
Gambar 2. Bvlgari Resort Uluwatu Bali.....	21
Gambar 3. Bvlgari Resort Uluwatu Bali.....	21
Gambar 4. <i>Four Season Bali</i>	22
Gambar 5. <i>Four Season Bali</i>	22
Gambar 6. <i>Four Season Bali</i>	23
Gambar 7. Royal Tulip Gunung Geulis Resort and Golf.....	23
Gambar 8. Royal Tulip Gunung Geulis Resort and Golf.....	24
Gambar 9. Royal Tulip Gunung Geulis Resort and Golf.....	24
Gambar 10. Citra Satelit Amaranta Hotel Prambanan	27
Gambar 11. <i>Site Plan</i> Amaranta Hotel Prambanan	28
Gambar 12. <i>Site Analysis</i> Amaranta Hotel Prambanan	28
Gambar 13. Render Fasad Amaranta Hotel Prambanan	31
Gambar 14. <i>Aerial Render</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	31
Gambar 15. Render <i>Front Lobby</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	32
Gambar 16. Render <i>Front Lobby</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	32
Gambar 17. Render <i>Main Lobby</i> Amaranta Hotel Prambanan	33
Gambar 18. Render <i>Main Lobby</i> Amaranta Hotel Prambanan	33
Gambar 19. Render Restoran Amaranta Hotel Prambanan	33
Gambar 20. <i>Front Lobby</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	34
Gambar 21. <i>Front Lobby</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	34
Gambar 22. <i>Tunnel</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	35

Gambar 23. <i>Main Lobby</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	35
Gambar 24. <i>Main Lobby</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	35
Gambar 25. <i>Tangga Restoran</i> Amaranta Hotel Prambanan	36
Gambar 26. <i>Restoran</i> Amaranta Hotel Prambanan	36
Gambar 27. <i>Restoran</i> Amaranta Hotel Prambanan	37
Gambar 28. <i>Spa</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	37
Gambar 29. <i>Layout existing front lobby, tunnel, main lobby</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	38
Gambar 30. <i>Layout existing Restoran</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	39
Gambar 31. <i>Layout existing Spa</i> Amaranta Hotel Prambanan.....	39
Gambar 32. <i>Sofa Seating Lounge</i>	49
Gambar 33. <i>Sirkulasi</i>	50
Gambar 34. <i>Dinning Table</i>	51
Gambar 35 . <i>Analisis Suasana Ruang</i>	66
Gambar 36. <i>Mind Mapping Konsep Perancangan</i>	69
Gambar 37. <i>Konsep Perancangan Amaranta Hotel Prambanan</i>	70
Gambar 38 . <i>Sketsa Ideasi Front Lobby</i>	72
Gambar 39. <i>Sketsa Ideasi Tunnel</i>	73
Gambar 40 . <i>Sketsa Ideasi Main Lobby</i>	75
Gambar 41 . <i>Sketsa Ideasi Restoran</i>	77
Gambar 42 . <i>Sketsa Ideasi Suite Bedroom</i>	78
Gambar 43. <i>Sketsa Ideasi Relaxation Area</i>	80
Gambar 44. <i>Sketsa Ideasi Resepsionis Spa</i>	80
Gambar 45. <i>Analisis Skema warna</i>	81

Gambar 46. Analisis Skema Material	81
Gambar 47 . Stilasi Bentuk Lentera.....	82
Gambar 48 . Stilasi Bentuk Dekoratif Sofa	83
Gambar 49. Stilasi Bentuk Lampu Gantung awan	84
Gambar 50. Diagram matrik	85
Gambar 51. <i>Diagram Bubble lobby</i>	85
Gambar 52. <i>Diagram Bubble Restoran</i>	86
Gambar 53. <i>Diagram Bubble Spa</i>	86
Gambar 54. <i>Diagram Bubble Bedroom Suite</i>	87
Gambar 55. <i>Diagram Bubble Souvenir Store</i>	87
Gambar 56. Alt. 1 Zoning dan Sirkulasi <i>Lobby</i>	88
Gambar 57. Alt. 2 Zoning dan Sirkulasi <i>Lobby</i>	88
Gambar 58. Alt. 1 Zoning dan Sirkulasi Restoran.....	89
Gambar 59. Alt. 2 Zoning dan Sirkulasi Restoran.....	89
Gambar 60. Alt. 1 Zoning dan Sirkulasi <i>Suite Bedroom</i>	90
Gambar 61. Alt. 2 Zoning dan Sirkulasi <i>Suite Bedroom</i>	90
Gambar 62. Alt. 1 Zoning dan Sirkulasi Spa	91
Gambar 63. Alt. 2 Zoning dan Sirkulasi Spa	91
Gambar 64. Alt. 1 Zoning dan Sirkulasi <i>Souvenir Store</i>	92
Gambar 65. Alt. 1 Zoning dan Sirkulasi <i>Souvenir Store</i>	92
Gambar 66. Alternatif 1 Layout Lobby	93
Gambar 67. Alternatif 2 Layout Lobby	93
Gambar 68. Alternatif 1 Layout Restoran	94
Gambar 69. Alternatif 2 Layout Restoran	94

Gambar 70. Alternatif 1 Layout Spa	95
Gambar 71. Alternatif 2 Layout Spa	95
Gambar 72. <i>Alternatif 1 Suite Bedroom</i>	96
Gambar 73. <i>Alternatif 2 Suite Bedroom</i>	96
Gambar 74. Alternatif 1 <i>Souvenir Store</i>	97
Gambar 75. Alternatif 1 <i>Souvenir Store</i>	97
Gambar 76. Alt. 1 Rencana Lantai <i>Lobby</i>	98
Gambar 77. Alt. 2 Rencana Lantai <i>Lobby</i>	98
Gambar 78. Alt. 1 Rencana Lantai Restoran	99
Gambar 79. Alt. 2 Rencana Lantai Restoran	100
Gambar 80. Alt. 1 Rencana Lantai Spa	101
Gambar 81. Alt. 2 Rencana Lantai Spa	101
Gambar 82. Alt. 1 Rencana Lantai <i>Suite Bedroom</i>	102
Gambar 83. Alt. 1 Rencana Lantai <i>Suite Bedroom</i>	102
Gambar 84. Alt. 1 Rencana Lantai <i>Souvenir Store</i>	103
Gambar 85. Alt. 2 Rencana Lantai <i>Souvenir Store</i>	103
Gambar 86. Alt. 1 Rencana Plafon <i>Lobby</i>	104
Gambar 87. Alt. 2 Rencana Plafon <i>Lobby</i>	105
Gambar 88. Alt. 1 Rencana Plafon Restoran	106
Gambar 89. Alt. 2 Rencana Plafon Restoran	106
Gambar 90. Alt. 1 Rencana Plafon Spa	107
Gambar 91. Alt. 2 Rencana Plafon Spa	107
Gambar 92. Alt. 1 Rencana Plafon <i>Suite Bedroom</i>	108

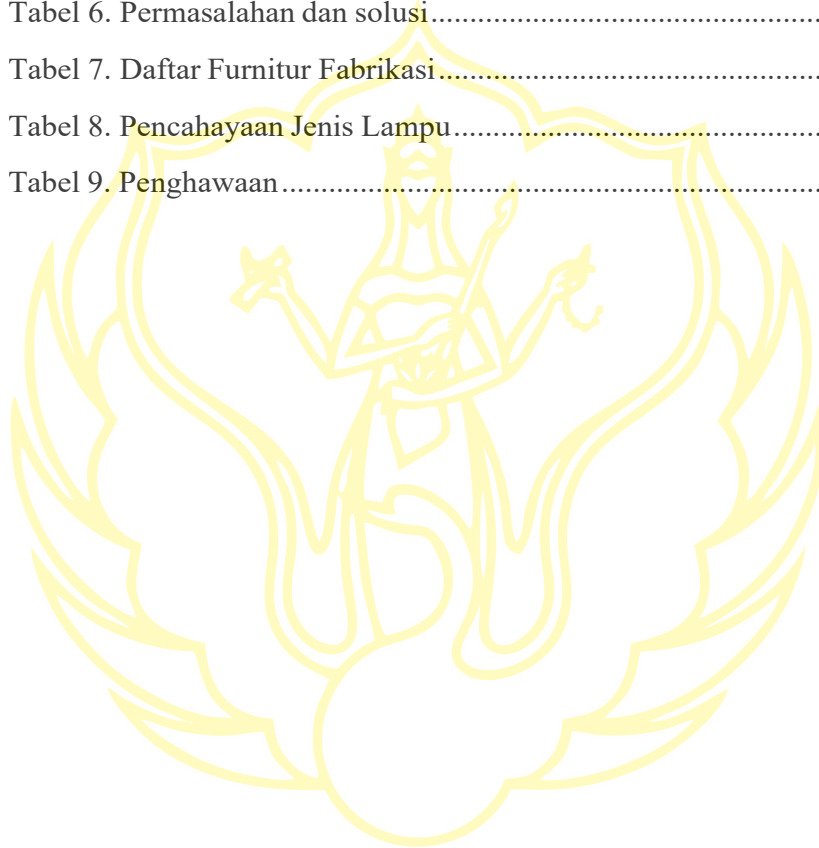
Gambar 93. Alt. 2 Rencana Plafon <i>Suite Bedroom</i>	108
Gambar 94. Alt. 2 Rencana Plafon <i>Souvenir Store</i>	109
Gambar 95. Rencana Dinding <i>Front Lobby Gallery</i>	110
Gambar 96. Rencana Dinding <i>Tunnel</i>	110
Gambar 97. Rencana Dinding <i>Main Lobby</i>	110
Gambar 98. Rencana Dinding <i>Main Lobby</i>	111
Gambar 99. Rencana Dinding Restoran	111
Gambar 100. Rencana Dinding Restoran	112
Gambar 101. Rencana Dinding Restoran	112
Gambar 102. Roster Kawung Restoran	112
Gambar 103. Rencana Dinding <i>Suite Bedroom</i>	113
Gambar 104. Rencana Dinding <i>Suite Bedroom</i>	113
Gambar 105. Rencana Dinding <i>Suite Bedroom</i>	113
Gambar 106. Rencana Dinding Spa.....	114
Gambar 107. Rencana Dinding Spa.....	114
Gambar 108. Rencana Dinding Spa.....	114
Gambar 109. Rencana Dinding Kasir <i>Souvenir Store</i>	115
Gambar 110. Rencana Dinding <i>Display Souvenir Store</i>	115
Gambar 111. Pengisi Ruang Area <i>Lobby</i>	116
Gambar 112. Pengisi Ruang Area Restoran	117
Gambar 113. Pengisi Ruang Area Spa.....	118
Gambar 114. Pengisi Ruang Area <i>Spa and Massage</i>	119
Gambar 115. Pengisi Ruang Area <i>Souvenir Store</i>	120

Gambar 116. Mekanikal Elekttrikal area lobby.....	134
Gambar 117. Mekanikal Elekttrikal area restoran.....	134
Gambar 118. Mekanikal Elekttrikal <i>Suite Bedroom</i>	135
Gambar 119. Mekanikal Elekttrikal <i>Spa and Massage</i>	135
Gambar 120. Detail Elemen Khusus <i>Main Lobby</i>	136
Gambar 121. Detail Elemen Khusus Pola Lantai <i>Intersection</i>	136
Gambar 122. Layout lobby fix.....	137
Gambar 123. Aksonometri lobby	138
Gambar 124. Render <i>Entrence</i>	138
Gambar 125. Render <i>Front Lobby/ Gallery</i>	139
Gambar 126. Render Dekoratif Kalamara <i>Front Lobby/Gallery</i>	139
Gambar 127. Render <i>Main Lobby</i>	140
Gambar 128. Render <i>Main Lobby</i>	140
Gambar 129. Render <i>Tunnel</i>	140
Gambar 130. Render <i>Tunnel</i>	141
Gambar 131. Render <i>Intersection - Tunnel</i>	141
Gambar 132. Render Instalasi Lampu Gantung <i>Intersection</i>	141
Gambar 133. Layout Restoran fix	142
Gambar 134. Aksonometri Restoran	142
Gambar 135. Render Restoran <i>Kitchen Station</i>	143
Gambar 136. Render Restoran <i>Dining Area</i>	143
Gambar 137. Render Restoran <i>Dining Area</i>	143
Gambar 138. Render Restoran <i>Outdoor Lounge</i>	144
Gambar 139. Layout <i>Suite Bedroom fix</i>	144

Gambar 140. Aksonometri <i>Suite Bedroom</i>	145
Gambar 141. Render <i>Suite Bedroom</i>	145
Gambar 142. Render <i>Suite Bedroom</i>	145
Gambar 143. Layout Spa fix	146
Gambar 144. Aksonometri <i>Spa</i>	146
Gambar 145. <i>Render Lobby Spa</i>	147
Gambar 146. <i>Render Waiting Area Spa</i>	147
Gambar 147. Render <i>Spa</i>	147
Gambar 148. <i>Render Spa Relaxation Area</i>	148
Gambar 149. <i>Render Spa Private Massage Area</i>	148
Gambar 150. Layout <i>Souvenir Store</i> fix	149
Gambar 151. Aksonometri <i>Souvenir Store</i>	149
Gambar 152. <i>Render Souvenir Store</i>	150
Gambar 153. <i>Render Souvenir Store</i>	150

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Parameter Eko Interior	18
Tabel 2. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	29
Tabel 3. Ruang Lingkup Perancangan.....	40
Tabel 4. Pengaruh temperatur terhadap aktivitas manusia	45
Tabel 5. Analisis kebutuhan furnitur	52
Tabel 6. Permasalahan dan solusi.....	61
Tabel 7. Daftar Furnitur Fabrikasi.....	118
Tabel 8. Pencahayaan Jenis Lampu.....	119
Tabel 9. Penghawaan.....	130



DAFTAR LAMPIRAN

Rencana Anggaran Belanja.....	156
Foto Survey Lapangan.....	162
Sketsa Manual.....	165
Desain Poster	167
Desain Booklet	170
Gambar Kerja A3.....	175



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yogyakarta merupakan sebuah daerah yang terletak di Pulau Jawa bagian selatan. Sejak dulu, kota ini dikenal akan kekayaan alam dan warisan budayanya sehingga menjadi pilihan utama bagi para pelancong untuk berwisata, baik dari dalam negeri dan mancanegara. Hal ini mempengaruhi pertumbuhan ekonomi masyarakat sekitar. Banyak masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya yang memiliki usaha sebagai penjual souvenir, pemandu wisata bahkan usaha dibidang penginapan. Menurut Dinas Pariwisata Yogyakarta, pada tahun 2020 terdapat total 804 hotel yang terbagi dari hotel bintang lima hingga hotel non bintang.

Setiap usaha hotel atau resort berusaha untuk menghadirkan ciri khas tersendiri agar dapat menarik jumlah kunjungan ke tempatnya. Untuk mewujudkan tujuannya, manajemen hotel atau resort memberikan pelayanan serta mendesain interiornya sebaik mungkin supaya menarik perhatian tamu dan dapat membuat kesan bagi para tamu yang berkunjung. Salah satu konsep yang diusung dalam desain interior resort adalah konsep menyatu dengan alam, karena pada dasarnya resort menjual keindahan alam sekitar untuk menjadi satu kesatuan dengan desain interiornya.

Saat ini, di kota Yogyakarta banyak bermunculan hotel dan resort baru di sekitar kawasan wisata. Salah satu hotel resort baru yang akan segera dibuka adalah Amaranta Hotel Prambanan yang terletak di desa Sambirejo, Prambanan, Yogyakarta. Resort ini terletak di ketinggian bukit dengan dikelilingi oleh pepohonan dan hamparan persawahan yang menawarkan suasana alami dan eksklusif. Kondisi resort ini adalah masih dalam tahap pembangunan dan diperkirakan akan selesai pada awal tahun 2021 mendatang. Resort ini memiliki kamar 51 kamar dan berbagai fasilitas hotel bintang 4 lainnya.

Dalam perancangan interior Amaranta Hotel Prambanan ini berfokus pada bagaimana cara merespon kondisi alam sekitar yang merupakan daerah

perbukitan agar menjadi satu kesatuan dengan desain interiornya dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia daerah Yogyakarta dan sekitarnya sehingga dapat memunculkan citra resort yang alami. Perancangan ini diharapkan akan memberikan solusi dalam pencarian identitas hotel yang eksklusif, selain itu diharapkan juga dapat menjadi destinasi utama bagi para wisatawan untuk menginap khususnya di daerah Prambanan, Yogyakarta.

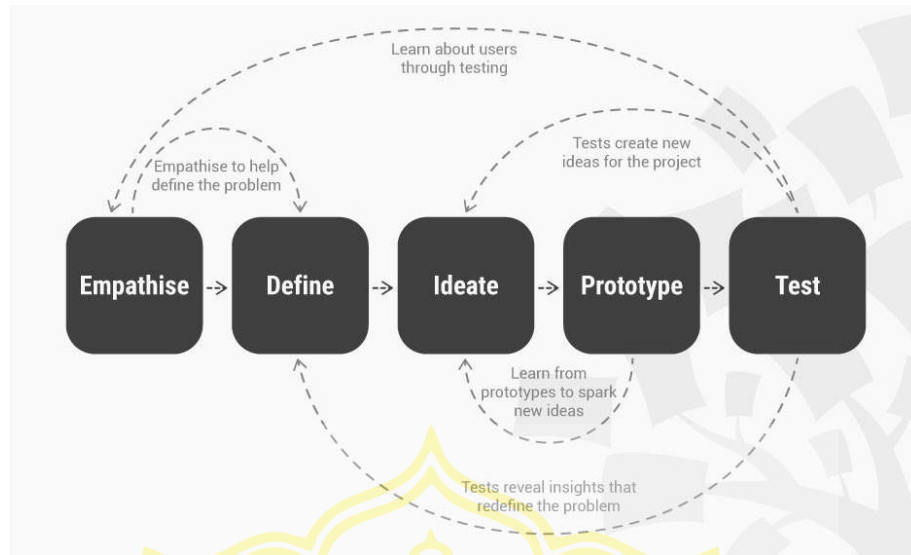
B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Proses desain yang digunakan adalah proses desain yang dipopulerkan oleh David Kelley-Tim Brown (pendiri IDEO), serta Roger Martin. *Design thinking* memiliki inti yang berpusat pada manusia (*Human Centered*), yang dapat mendorong organisasi melakukan inovasi melalui penciptaan produk, layanan, dan proses internal lebih baik dengan memfokuskan pada pengguna/manusia. *Design thinking* memiliki lima tahap desain yaitu, *empathise, define, ideate, prototype, test*.

Desain sebenarnya berakar pada kemampuan berpikir yang berbeda yang disebut “*design thinking*”. Cara berpikir tradisional kita terutama didasarkan pada pengenalan pola. Sementara itu, berbeda dalam kemampuan berpikir desain yang didasarkan pada pola baru penciptaan. Pola berpikir kreatif (*creative thinking*) sebagai komponen penting dalam *design thinking*. *Design thinking* seharusnya dilihat untuk menjadi sektor seperti halnya *critical thinking* (Bono, 2000)

Pada tahap ini desainer dapat merasakan, mengidentifikasi, dan merumuskan masalah. Metode *design thinking* memiliki berbagai keunggulan diantaranya, desainer merasakan langsung masalah yang akan diidentifikasi serta memiliki fokus lebih kepada masalah tersebut. Siklus pengulangan yang terdapat pada metode ini menghasilkan solusi terbaik pada hasil akhir.



Bagan 1. Pola Pikir Perencanaan

(sumber : Siang, 2017)

Berikut adalah kelima tahap *design thinking* tersebut

a. *Emphatize*

Tahap paling awal yang harus dilakukan desainer adalah melakukan observasi secara mendalam. Merasakan secara mendalam semua aspek yang ada di dalam ruang serta mengamati segala sumber terjadinya permasalahan. Pada tahap ini desainer dapat melakukan aktivitas yang biasanya dilakukan di dalam ruang tersebut.

b. *Define*

Proses ini desainer melakukan analisis terhadap hasil observasi yang telah dilakukan pada tahap awal dan menghasilkan sintesis tentang inti permasalahan desain. Hasil dari proses ini adalah pernyataan masalah.

c. *Ideate*

Tahap ketiga pada metode *design thinking*, desainer dapat memulai menyusun ide-ide desain.

d. *Prototype*

Pada proses ini desainer dapat membuat maket studi sehingga dapat diketahui bagaimana kekurangan dan kelebihan ide-ide desain yang telah

dibuat.

e. *Test*

Tahap ini desainer melakukan evaluasi atas *prototype* dan ide-ide yang telah dibuat. Tahap ini menganalisis kekurangan secara mendetail pada desain sehingga desainer mendapatkan desain terbaik.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Teknik pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode untuk menunjang desain interior Amaranta Hotel Prambanan, yaitu ;

1) Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang menggunakan indera penglihatan yaitu mata secara langsung di lapangan tanpa menggunakan alat apapun. Dalam proses ini desainer mengamati segala bentuk visual di lapangan serta pola kebiasaan pengguna ruang sehingga dapat menghasilkan data yang objektif.

2) Wawancara

Wawancara adalah proses penggalian data yang dilakukan dengan cara melakukan percakapan antara pewawancara dan narasumber untuk memperoleh keterangan sesuai dengan topik penelitian, tujuan sehingga mendapatkan penjelasan yang sistematis dari narasumber. Pada proses ini desainer melakukan wawancara kepada tim desain interior Amaranta Hotel Prambanan tentang informasi proyek Amaranta Hotel Prambanan. Dalam proses *semi-structured interview* (Blandford, Furniss, & Makri, 2016) memiliki beberapa tahapan struktur sebagai berikut:

- a) Percakapan pembuka: percakapan pembuka cukup penting untuk membuat partisipan nyaman dan meyakinkan partisipan bahwa partisipan mempunyai banyak pengalaman dan memahami tujuan dari wawancara.
- b) Memberikan pemahaman tujuan penelitian: memberikan

pemahaman kepada partisipan agar partisipan memahami tujuan dari penelitian dan memberikan informasi sesuai dari tujuan penelitian.

- c) Awal wawancara: tahap awal wawancara berfokus pada mengumpulkan informasi latar belakang dari partisipan.
- d) Wawancara berlangsung: pada tahap wawancara berlangsung maka akan terlihat perilaku partisipan apakah mereka nyaman atau tidak.
- e) Akhir wawancara: pada tahap akhir wawancara partisipan diberi kesempatan untuk menambahkan hal lain yang ingin dikatakan hal ini terjadi ketika partisipan lupa akan hal yang ingin dikatakan saat wawancara berlangsung.

3) Kepustakaan

Mencari data literatur yang berkaitan dengan objek perancangan desain interior. Tahap ini mencari landasan teori yang berhubungan dengan topik perancangan yang diangkat, serta mempelajari kaidah-kaidah dan peraturan-peraturan tentang Amaranta Hotel Prambanan.

4) Dokumentasi

Data yang didapatkan berupa gambar atau foto lapangan yang diperoleh dari tahap observasi dan wawancara. Data ini menjadi pelengkap data- data yang telah didapatkan sebelumnya.

b. Metode Pencarian dan Pengembangan Desain

Metode pencarian yang akan digunakan adalah dengan metode *brainstorming*, yaitu desainer akan menuliskan dan menggambarkan ide berdasarkan rumusan masalah yang telah didapatkan. Pada tahap ini desainer bebas menggambarkan idenya tanpa adanya batasan tertentu. Biasanya didapatkan beberapa alternatif desain dari proses *brainstorming*, dan selanjutnya akan dianalisis lebih lanjut sehingga dapat ditemukan desain terbaik yang nantinya akan diangkat menjadi desain utama.

1) Mengeksplorasi Konsep

Pada mode ini dilakukan *brainstorming* terstruktur untuk mengemukakan ide perancangan yang akan diasistisikan menjadi konsep perancangan, selain itu dilakukan juga visualisasi konsep.

2) Sesi Pembentukan Ide

Tahap dimana inspirasi dan ide dapat dituangkan dalam bentuk apapun. Ide tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetik. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara *roleplaying*, *brainstorming*, *buzz session*, atau *discussion groups*.

3) Sketsa Konsep

Sketsa konsep mengubah ide-ide menjadi bentuk-bentuk konkret yang lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan dibandingkan ide-ide abstrak yang dijelaskan dengan kata-kata. Mencangkup gambar diagram, *plan*, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa *bubble diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

c. Metode Evaluasi

Metode evaluasi pemilihan desain dilakukan dengan menganalisis segala kekurangan konsep desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, sketsa konsep dibandingkan dengan *moodboard* yang telah dibuat sehingga akan diperoleh hasil desain final.