

**PERANCANGAN INTERIOR
HOTEL U JANEVALLA**



PERANCANGAN

oleh:

Mochammad Febriyanto

NIM 1712070023

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

2021

ABSTRAK

Hotel U Janevalla terletak di Jalan Aceh Kota Bandung. Hotel yang bangunannya terlihat rumit ini biasa disebut “hotel menari”. Julukan tersebut diberikan karena massa bangunan hotel U Janevalla terinspirasi dari gerakan tari tradisional jaipong yang memiliki keunikan pada gerakannya. Massa bangunan yang unik ini akhirnya dapat menarik perhatian orang-orang di tengah kota. Tantangannya adalah menciptakan desain yang dapat disesuaikan dengan lanskap kota yang selalu berubah, relevan dengan gaya hidup perkotaan saat ini dan masa depan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara mempelajari data-data yang sudah dikumpulkan melalui *brainstorming*, *mind mapping*, *moodboard*, dan *prototyping*. Kemudian di evaluasi dengan memilih kriteria dan meminta *feedback*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah perancangan interior yang menyesuaikan bentuk arsitekturalnya. Adanya implementasi budaya Jawa Barat pada massa bangunan membuat Hotel U Janevalla terlihat berbeda dengan hotel lainnya dengan keunikan tersendiri yang dimiliki. Dengan massa bangunan yang unik ini Hotel U Janevalla memilih untuk menerapkan pemaksimalan pencahayaan alami yang mengambil gaya *brutalism* dalam konteks kontemporer pada interior. Selain itu diterapkannya juga penggunaan *raw material*.

Kata kunci: Budaya Jawa Barat, Pencahayaan Alami, Hotel U Janevalla.

ABSTRACT

Hotel U Janevalla is located on Jalan Aceh, Bandung City. Hotels whose buildings look intricate are commonly called "dancing hotels". The nickname was given because the mass of the U Janevalla hotel building was inspired by the traditional jaipong dance movement which is unique to its movements. This unique mass of buildings can finally attract the attention of people in the middle of the city. The challenge is to create a design that can be adapted to the ever-changing urban landscape, relevant to urban lifestyles today and in the future. The method used in this research is by studying the data that has been collected through brainstorming, mind mapping, moodboard, and prototyping. Then it is evaluated by selecting criteria and asking for feedback. The result of this research is an interior design that adapts its architectural form. The implementation of West Javanese culture in the building mass makes Hotel U Janevalla look different from other hotels with its own uniqueness. With this unique building mass, Hotel U Janevalla chose to apply natural lighting maximizing which takes a brutalism style in a contemporary context in the interior. Besides that, the use of raw materials is also applied.

Keywords: West Java Culture, Natural Lighting, Hotel U Janevalla.

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR HOTEL U JANEVALLA diajukan oleh Mochammad Febriyanto, NIM 1712070023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 07 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Ivada Ariyani, S.T., M.Des.

NIP 19760514 200501 1 001

NIDN 0014057604

Pembimbing II

Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP 19860924 201404 2 001

NIDN 0024098603

Cognate/Anggota

Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001

NIDN 0029017304

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 1 002

NIDN 00150377402

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Trimul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001

NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Dengan segenap rasa syukur penulis tujukan kehadirat Allah SWT yang telah memberi nikmat, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Interior Hotel U Janevalla” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini juga tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tanpa ada halangan apapun sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Bambang pramono, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia.

6. Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des., selaku Dosen Pembimbing I dan juga Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., MM.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses studi.
8. Keluarga yang selalu men-support penulis dari materi hingga doa.
9. *Special thanks* kepada sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan dukungan, motivasi, saran dan bantuan yang tiada henti: Kharisma riyadi, Dissa nurrul dan Arini Salsabila.
10. Seluruh pihak yang sudah turut menyukseskan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini: Daryadi Fadhil, Brena Guinevera, Hammam Hidayat, Iqbal Shopian, Akbar Reva, Daffa Caesar, Debi rahmat, dan Naufal Adhi Pramana.
11. Teman-teman Angkatan 2017 (Dimensi).
12. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila ada yang tidak tersebutkan penulis mohon maaf, dan penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 24 Mei 2021

Hormat Kami

Mochammad Febriyanto
1712070023

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mochammad Febriyanto

NIM : 1712070023

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, 24 Mei 2021



Mochammad Febriyanto
1712070023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Penjelasan Proses Desain	4
3. Metode Desain.....	5
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain	8
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus.....	12
B. Program Desain(<i>Programing</i>).....	15
1. Tujuan Desain	15
2. Sasaran Desain	15

3. Data	16
a. Profil Perusahaan	16
b. Deskripsi Umum Proyek	17
c. Data Non Fisik	19
d. Data Fisik	20
e. Data Literatur	34
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	45
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	52
A. Pernyataan Masalah (<i>problem statement</i>)	52
B. Ide Solusi Desain	52
1. Konsep Perancangan	53
2. Gaya dan Tema	54
C. Identifikasi & Solusi Permasalahan Ruang	55
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	57
A. Alternatif Desain	57
1. Alternatif Estetika Ruang	57
2. Alternatif Penataan Ruang	63
B. Evaluasi Pemilihan Desain	81
C. Hasil Desain	82
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Metode Desain <i>Double Diamond</i>	3
Gambar 2.1 Logo Hotel U Janevalla	16
Gambar 2.2 Site lokasi proyek	18
Gambar 2.3 Denah Hotel U Janevalla	20
Gambar 2.4 Tampak Atas dan Arah Masuk Tamu	21
Gambar 2.5 Site Hotel U Janevalla	21
Gambar 2.6 Denah <i>Existing</i> Hotel U Janevalla	22
Gambar 2.7 Denah <i>Existing</i> Hotel U Janevalla	23
Gambar 2.8 Denah <i>Existing</i> Hotel U Janevalla	23
Gambar 2.9 Fasad Bangunan Hotel U Janevalla	25
Gambar 2.10 Foto <i>Resepsionist</i> Hotel U Janevalla	25
Gambar 2.11 Foto <i>Restaurant</i> Hotel U Janevalla.....	26
Gambar 2.12 Foto <i>Library</i> Hotel U Janevalla	26
Gambar 2.13 Foto Ruang <i>Meeting</i> Hotel U Janevalla.....	27
Gambar 2.14 Foto <i>Superior Room</i> Hotel U Janevalla	27
Gambar 2.15 Foto <i>Grand Deluxe Room</i> Hotel U Janevalla	28
Gambar 2.16 Foto Material Lantai Hotel U Janevalla.....	29
Gambar 2.17 Foto Material Dinding Hotel U Janevalla.....	29
Gambar 2.18 Foto Material Plafon Hotel U Janevalla	30

Gambar 2.19 Gambar Mekanikal Elektrikal.....	30
Gambar 2.20 Gambar Mekanikal Elektrikal.....	31
Gambar 2.21 Zonasi Area Hotel U Janevalla	32
Gambar 2.22 Zonasi Area Hotel U Janevalla	33
Gambar 2.23 Analisis Kedekatan Ruang Diagram Matriks	34
Gambar 2.24 Standarisasi Area <i>Receptionist</i>	34
Gambar 2.25 Standarisasi Area <i>Lounge</i>	35
Gambar 2.26 Standarisasi Area <i>Lounge</i>	35
Gambar 2.27 Standarisasi Area <i>Resataurant</i> dan Bar	36
Gambar 2.28 Standarisasi Area <i>Resataurant</i> dan Bar	37
Gambar 2.29 Standarisasi Area <i>Resataurant</i> dan Bar	37
Gambar 2.30 Standarisasi Area <i>Resataurant</i> dan Bar	38
Gambar 2.31 Standarisasi Area <i>Resataurant</i> dan Bar	39
Gambar 2.32 Standarisasi Area <i>Resataurant</i> dan Bar	39
Gambar 2.33 Standarisasi Area <i>Meeting Room</i>	40
Gambar 2.34 Standarisasi Area <i>Meeting Room</i>	41
Gambar 2.35 Standarisasi Area Kamar	41
Gambar 2.36 Standarisasi Area Kamar	42
Gambar 2.37 Standarisasi Area Kamar	42
Gambar 2.38 Standarisasi Area Kamar Mandi dan Toilet	43
Gambar 2.39 Standarisasi Area Kamar Mandi dan Toilet	43

Gambar 2.40 Standarisasi Area Kamar Mandi dan Toilet	44
Gambar 2.41 Standarisasi Area Kamar Mandi dan Toilet	44
Gambar 3.1 Sketsa Ideasi Naungan & <i>Ceiling</i>	53
Gambar 3.2 <i>Mind Map</i> Gaya dan Tema	55
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> Gaya dan Tema	57
Gambar 4.2 <i>Mind Map</i> Gaya dan Tema	57
Gambar 4.3 <i>Mind Map</i> Gaya dan Tema	58
Gambar 4.4 <i>Mind Map</i> Gaya dan Tema	58
Gambar 4.5 <i>Mind Map</i> Gaya dan Tema	58
Gambar 4.6 <i>Mind Map</i> Gaya dan Tema	59
Gambar 4.7 <i>Mind Map</i> Gaya dan Tema	60
Gambar 4.8 Skema dan Presentase Warna	60
Gambar 4.9 Skema Material	61
Gambar 4.10 Sketsa Ilustrasi Penari	62
Gambar 4.11 Signage	62
Gambar 4.12 <i>Matrix Diagram</i>	63
Gambar 4.13 <i>Bubble Diagram</i>	63
Gambar 4.14 <i>Zoning alternative 1</i>	64
Gambar 4.15 <i>Zoning alternative 2</i>	65
Gambar 4.16 Alternatif <i>Layout</i>	66
Gambar 4.17 Alternatif <i>Layout</i>	67

Gambar 4.18 Alternatif Rencana Lantai.....	68
Gambar 4.19 Alternatif Rencana Plafond.....	68
Gambar 4.20 Alternatif Rencana Dinding.....	69
Gambar 4.21 Meja <i>Receptionist</i>	71
Gambar 4.22 Pengisi Ruang <i>Lounge</i>	71
Gambar 4.23 Pengisi Ruang <i>Meeting</i>	71
Gambar 4.24 Pengisi Ruang <i>Restaurant</i>	72
Gambar 4.25 Pengisi Ruang <i>Wardrobe</i>	72
Gambar 4.26 Rendering Perspektif <i>Lounge Lobby</i>	82
Gambar 4.27 Rendering Perspektif <i>Lounge Lobby</i>	82
Gambar 4.28 Rendering Perspektif <i>Void Mezzanine</i>	83
Gambar 4.29 Rendering Perspektif Penghubung Ruang.....	83
Gambar 4.30 Rendering Perspektif <i>Restaurant</i>	84
Gambar 4.31 Rendering Perspektif <i>Restaurant</i>	84
Gambar 4.32 Rendering Perspektif <i>Restaurant</i>	85
Gambar 4.33 Rendering Perspektif <i>Meeting Room</i>	85
Gambar 4.34 Rendering Perspektif <i>Board Room</i>	86
Gambar 4.35 Rendering Perspektif <i>Library</i>	86
Gambar 4.36 Rendering Perspektif <i>Meeting Room</i>	87
Gambar 4.37 Rendering Perspektif <i>Meeting Room</i>	87
Gambar 4.38 Rendering Perspektif Kamar Tipe <i>Grand deluxe</i>	88

Gambar 4.39 Rendering Perspektif Kamar <i>Tipe Grand deluxe</i>	88
--	----



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Perancangan	24
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Hotel U Janevalla	45
Tabel 3.1 Identifikasi dan Solusi Ruang.....	55
Tabel 4.1 Fabrikasi	69
Tabel 4.2 Jenis Lampu yang Digunakan	72
Tabel 4.3 Penghawaan.....	78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jawa Barat merupakan salah satu provinsi yang terkenal dengan kesenian yang dimiliki, salah satunya tari tradisonal Jaipong (Atmadibrata, E 2016). Tari jaipong sendiri merupakan tarian dengan gerakan unik karena tarian ini terbentuk atas gerak-gerak pencak silat yang diberi gerak selingan dan isian sehingga menjadi sebuah bentuk motif gerak tari. Jaipongan memiliki suatu ciri khas tepak kendang Sunda yang begitu dinamis dan memiliki makna yang dapat diisi gerakan-gerakan sesuai dengan ritme pukulan kendang. Ditambah lagi tari jaipong kini peminatnya sudah tidak seramai dulu meski masih tetap berkembang. Adanya pergeseran budaya karena budaya asing yang masuk menyebabkan budaya lokal mulai terancam keberadaannya, tidak terkecuali pertunjukan tari jaipong.

Ibukota Provinsi Jawa Barat ialah Kota Bandung yang juga dikenal dengan peninggalan sejarahnya. Sejak zaman kolonial, Bandung dianggap sebagai salah satu kota terpenting di Indonesia, baik secara politik maupun sejarah. Selain peninggalan sejarahnya, Kota Bandung juga banyak diminati wisatawan karena terkenal dengan keindahan alamnya yang bersih dan memiliki pemandangan yang sangat menawan. Tidak heran Kota Bandung mampu menarik minat wisatawan untuk berkunjung serta pebisnis untuk menanam modal. Banyaknya orang yang datang membuat kota ini semakin maju dan modern dengan adanya *shopping area*, restoran, butik, dan tentunya sarana penginapan seperti hotel. Kota Bandung dapat dibilang memiliki tingkat persaingan hotel yang cukup tinggi karena banyaknya hotel yang berdiri di kota ini. Pada era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi berlangsung cukup pesat dan dunia pemasaran telah berkembang dari konsep konvensional berubah menjadi konsep yang modern (Supiadi, 2006). Banyak juga anak muda yang lebih memilih menginap di hotel yang sudah bergaya “kekinian”. Hal ini memacu tingginya persaingan hingga membuat para pebisnis berlomba-lomba menciptakan sesuatu yang baru untuk memikat pasar. Salah satunya adalah dengan memberikan pelayanan yang berkualitas dengan fasilitas yang lebih

lengkap. Perancangan pada interior juga dilakukan sedemikian rupa agar menarik minat pengunjung untuk datang (Andriani, dkk 2015).

Dengan melihat kecenderungan trend sekarang ini, maka hadirilah sebuah hotel dengan desain yang unik dan konsep yang berbeda dengan hotel pada umumnya. Dengan menciptakan desain yang dapat disesuaikan dengan lanskap kota yang selalu berubah, relevan dengan gaya hidup perkotaan saat ini dan masa depan namun juga memasukkan nilai budaya di dalamnya. Hotel U Janevalla ini hadir ditengah Kota Bandung memiliki bentuk bangunan yang tak biasa, mencolok dan menarik perhatian orang-orang yang melewati jalanan tersebut. Hotel ini memiliki nama lain yaitu hotel menari karena desain bangunannya yang terinspirasi dari tari jaipong hingga akhirnya diterjemahkan menjadi massa bangunan. Pada akhirnya hotel menari ini dapat menjadi representasi bentuk seni tradisional dengan gaya bangunan yang unik dan juga modern.

Hotel U Janevalla ini merupakan bangunan karya dari *Budi Pradono Architects* atau biasa disingkat menjadi BPA. Melihat dari tampilan bangunan tersebut, tercermin kerumitan dalam proses perencanaannya karena bentuknya yang tidak biasa dan sangat menarik. Hotel yang selesai dibangun pada tahun 2018 dengan luas total 7591.48 m² ini merupakan hotel dengan tipe bangunan komersial dan merupakan hotel bintang 4. Bentuk bangunan yang asimetris dan jendelanya yang berbentuk trapesium menjadi suatu hal yang mencolok dari Hotel U Janevalla ini. Tema industrial yang unik diusung Hotel U Janevalla yang mana dinding dan lantai tidak berwarna, melainkan menonjolkan warna abu-abu dari beton asli.

Meski pengunjung dimanjakan dengan *interior design* ruangan yang *eye catching* namun unsur budaya kurang ditambahkan di Hotel U Janevalla. Desain bangunan yang terinspirasi dari tarian tradisional sudah apik dengan menggabungkan konsep modern dan tradisional ini sayangnya tidak didukung dengan perancangan interior yang kurang merepresentasikan nilai budaya yang ada, terutama di bagian kamar. Dalam kata lain perancangan interior di hotel ini sudah memiliki unsur budaya namun masih belum mendalam.

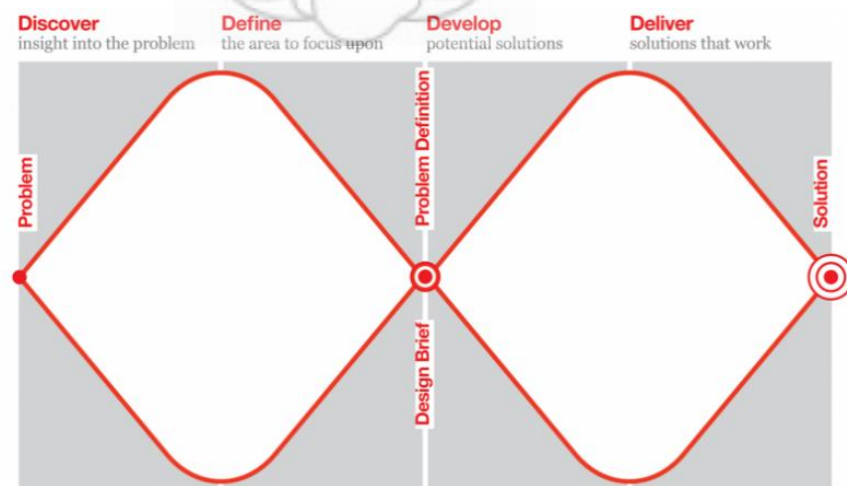
Dengan demikian perancangan interior Hotel U Janevalla ini dilakukan untuk menambah unsur budaya tetapi juga tak menghilangkan unsur modern. Sehingga

pengunjung dapat merasa nyaman dengan interior yang *eye catching* namun juga dapat melihat keindahan budaya yang dimiliki Kota Bandung. Hal ini merupakan strategi pemasaran yang perlu dilakukan agar mampu memenangkan persaingan melalui perancangan interior berbasis budaya lokal yang unik dan juga relevan dengan era saat ini. Sehingga orang-orang yang datang karena memerlukan tempat penginapan dapat termanjakan dengan fasilitas dan desain interior yang telah disuguhkan.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam Proses kreatif mendesain dimulai dengan menghasilkan sebanyak mungkin ide-ide dan opsi-opsi terlebih dahulu (berpikir *divergen*) yang kemudian menetapkan opsi terbaik (berpikir konvergen). Dalam model *Double Diamond* yang dikemukakan oleh *The British Design Council* proses ini terjadi dua kali. Hasil dari tahap pertama adalah menemukan masalah yang tepat untuk diselesaikan dan tahap kedua adalah memastikan cara menjawab dan memecahkannya.



Gambar 1.1 Skema Metode Desain *Double Diamond*, 2017
(Sumber: *A Study of the design process, The British Design Council*)

a. Tahap ke 1 *Doing the right thing*

Diamond 1 (*Discover & Define*) membahas tentang bagaimana cara menemukan dan mengidentifikasi masalah dari pengumpulan data dan fakta hingga diubah menjadi sebuah kalimat tanya ataupun sebuah pernyataan masalah.

b. Tahap ke 2 *Doing things right*

Diamond 2 (*Develop & Define*) membahas tentang bagaimana cara menemukan pertanyaan yang tepat untuk di jawab dan masalah yang tepat untuk diselesaikan, lalu agar dapat menjawab dan memecahkan dengan cara yang paling tepat.

2. Penjelasan Proses Desain

a. *Discover* (Penemuan)

Proses Penemuan dapat dimulai dengan sebuah pemicu baik berupa ide, masalah, tantangan maupun perubahan. Namun sebelum merespon pemicu tersebut, perlu dipahami terlebih dahulu. Objek yang akan dirancang sehingga dapat ditemukan inti permasalahan dengan cara mendengar, melihat, dan merasakan dari berbagai sudut pandang. Untuk dapat memunculkan kebutuhan dalam proses perancangan, hal pertama yang dilakukan adalah menemukan permasalahan hal ini akan berkaitan dengan faktor manusia sebagai pengguna yang menghadapi kendala-kendala dalam merespon keberadaan sebuah ruang. Untuk kendala yang dapat disadari oleh penggunanya, maka pengguna itu sendiri yang menetapkan permasalahan, sedangkan untuk kendala yang tidak disadari maka desainer sebagai orang yang menguasai teori dan aplikasi perancangan akan dapat memiliki kepekaan untuk menemukan kendala-kendala tersebut. Oleh karena itu, dalam merancang Hotel, akan dilakukan wawancara untuk mendapatkan informasi dari klien, dan observasi langsung untuk mendapat pandangan dari desainer. Wawancara dilakukan kepada pengelola dan pegawai yang bekerja di Hotel U Janevalla, sedangkan

observasi langsung dilakukan untuk mendapatkan data berupa lokasi proyek, denah proyek, dokumentasi fasad dan situasi eksisting interior, aktifitas pengguna ruang, unsur pembentuk dan pengisi ruang, material, suasana, kondisi penghawaan, dan pencahayaan.

b. *Define* (Fase Penetapan)

Masalah yang akan diselesaikan. Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan semua hasil riset di tahap sebelumnya, mengolah, mengelompokkan, dan menganalisis. Hasil dari tahap ini adalah final brief terkait masalah yang akan dipecahkan. Setelah data terkumpul lengkap maka langkah selanjutnya adalah tahap *Define* yakni melakukan analisis semua hasil riset untuk menetapkan masalah yang akan diselesaikan. Hasil dari tahap ini adalah *final brief* terkait masalah yang akan dipecahkan.

c. *Develop* (Fase Pengembangan)

Proses pengembangan solusi yang mungkin dilakukan. Proses ini dimulai dengan ideation atau pengumpulan ide-ide secara kreatif yang selanjutnya diseleksi (evaluasi) berdasarkan kriteria-kriteria.

d. *Deliver* (Fase Pengantaran)

Proses deliver adalah proses akhir saat sebuah desain diproduksi dan diluncurkan / ditawarkan kepada konsumen / pasar. Pada tahap ini dapat dilakukan pembuatan prototipe seperti *mockup*, poster, *rendering 3D model*, dll untuk kemudian diuji / dievaluasi.

3. Metode Desain

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. Metode ideasi dapat dilakukan melalui:

a. *Brainstorming*

Pada perancangan tugas akhir ini, penulis akan melakukan metode *brainstorming* untuk pencarian ide. Metode *brainstorming* adalah cara tepat dalam menemukan gagasan ide, karena metode ini mengasah pikiran untuk berpikir secara spontan, dengan kualifikasi yang sudah didapat melalui studi literatur dan studi kasus pada proses sebelumnya. Setelah gagasan dan ide spontan ini terkumpul, hal ini disaring menggunakan *mind map*.

b. *Mind Mapping*

Merupakan media dalam memilah ide gagasan spontan yang berasal dari kegiatan *brainstorming*. Tujuannya untuk mempermudah penulis dalam menelusuri data-data yang ada dan mengubahnya menjadi suatu gagasan ide yang lebih terstruktur dan dapat direalisasikan.

c. *Moodboard*

Setelah melalui proses *mind mapping* dan menemukan serta menentukan basis keputusan desain, pembuat *moodboard* dapat dimulai. *Moodboard* berfungsi untuk memberikan gambaran suasana konsep desain yang telah ditentukan, menggunakan potongan-potongan gambar yang dapat membangun ide secara konseptual. Proses pembuatan *moodboard* tidak lepas dari analisis *zoning*, sirkulasi pengguna, dan gambar kerja.

d. *Prototyping*

Gambaran konsep yang telah disusun ditransformasikan dalam bentuk *real* desain yang sifatnya perencanaan dan eksperimental. Hal ini dapat dilakukan melalui proses studi maket, maupun perancangan desain melalui aplikasi komputer dengan hasil 3d untuk mengembangkan hasil ide desain.

Selanjutnya akan dilakukan Metode Evaluasi Pemilihan Ide yaitu dengan cara:

a. Memilih Kriteria

Desain dapat dinilai baik apabila telah memenuhi beberapa aspek, yaitu: aspek fungsi (*function*), bentuk (*form*), biaya (*economy*), dan waktu (*time*). Aspek-aspek tersebut banyak digunakan oleh penulis sebagai kriteria dalam memilih alternatif ide dan desain.

b. Meminta *Feedback*

Tujuan dari proses desain *prototyping* adalah untuk mendapatkan *feedback*. Metode yang akan dilakukan penulis adalah meminta *feedback* dari beberapa orang ahli baik dari dalam kampus maupun dari luar kampus.

