



LAPORAN TUGAS AKHIR - RI 141501
**DESAIN INTERIOR *BUDGET HOTEL* UNTUK BACKPACKER DENGAN
KONSEP PERSAHABATAN ASIA**

FAJAR NUUR ALFIE RAHMA

NRP 3813100030

Dosen Pembimbing

Thomas Ari Kristianto, S.Sn. M.T.

NIP 19750429 200112 1 002

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2017



LAPORAN TUGAS AKHIR - RI 141501
**DESAIN INTERIOR *BUDGET HOTEL* UNTUK BACKPACKER DENGAN
KONSEP PERSAHABATAN ASIA**

FAJAR NUUR ALFIE RAHMA

NRP 3813100030

Dosen Pembimbing

Thomas Ari Kristianto, S.Sn. M.T.

NIP 19750429 200112 1 002

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2017



INTERIOR DESIGN FINAL PROJECT - RI 141501
**INTERIOR DESIGN BUDGET HOTEL FOR BACKPACKER WITH
FRIENDSHIP OF ASIA CONCEPT**

FAJAR NUUR ALFIE RAHMA

NRP 3813100030

Academic Advisor

Thomas Ari Kristianto, S.Sn. M.T.

NIP 19750429 200112 1 002

Major Of Interior Design

Fakulty of Civil And Planning Engginering

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2017

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN INTERIOR *BUDGET HOTEL* UNTUK *BACKPACKER* DENGAN
KONSEP PERSAHABATAN ASIA**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Departemen Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**FAJAR NUUR ALFIE RAHMA
NRP 3813100030**

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :



Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NIP. 19750429 200112 1 002



**SURABAYA,
JULI 2017**

Desain Interior *Budget Hotel* untuk Backpacker dengan Konsep Persahabatan Asia

Nama Mahasiswa : Fajar Nuur Alfie Rahma
NRP : 3813100030
Pembimbing : Thomas Ari K., S.Sn. MT.

ABSTRAK

Desain interior hotel merupakan salah satu disiplin yang bertumpu pada penciptaan sebuah lingkungan dimana para tamu disambut dan disediakan fasilitas untuk beristirahat dan bersantai. Perkembangan desain interior hotel saat ini, lebih mengacu pada peningkatan kenyamanan pengguna hotel. Hal ini dapat diciptakan dengan menawarkan suasana ruang yang unik, mulai dari artistik yang lembut, cara mendesain area hotel, meningkatkan atau menambahkan fasilitas pada hotel, dan meninggalkan kesan bagi para penggunanya.

Saat ini kebutuhan akomodasi yang praktis dan murah bagi para wisatawan yang melakukan liburan semakin meningkat. Hal ini dikarenakan semakin banyaknya wisatawan lokal maupun mancanegara yang melakukan perjalanan dengan cara *backpacker*. Sehingga menimbulkan trend wisata hemat yang semakin diminati masyarakat. Menanggapi trend tersebut, pebisnis mewadahnya dengan menciptakan *budget hotel*. *Budget hotel* merupakan jenis tempat menginap yang relatif lebih murah dan menyediakan fasilitas yang digunakan secara bersamaan oleh seluruh penghuni.

Pengambilan konsep persahabatan ini sesuai dengan prinsip pendirian *budget hotel*, yaitu lebih mengedepankan prinsip saling bersosialisasi antar sesama. Pengaplikasian konsep terletak pada furnitur dan penataan layout ruang. Sedangkan tema Asia menciptakan kesan interior yang hangat. Konsep ini diciptakan agar sosialisasi dapat terlaksana dengan nyaman dan hangat.

Pengaplikasian ciri khas Asia yang kuat dapat dilihat dari budaya makan di negara Jepang yaitu lesehan. Namun agar lebih modern, kursi untuk lesehan didesain dengan dudukan tanpa alas kaki. Selain itu, ciri khas lainnya yang digunakan ialah motif kerawangan, plafon lengkung khas Arab, lantai tegel dan motif kawung khas Indonesia. Untuk memunculkan kesan Indonesia yang kuat yaitu dengan memayoritaskan bentuk kawung pada beberapa area. Pengaplikasian ciri-ciri khas beberapa negara Asia yang dipilih menggunakan bentuk yang lebih modern, sehingga nuansa interior ruang terlihat lebih bersih.

Kata kunci : *Desain Interior, Budget Hotel, Backpacker, Konsep.*

Interior Design of Budget Hotel for Backpacker with Friendship of Asia Concept

Nama Mahasiswa : Fajar Nuur Alfie Rahma
NRP : 3813100030
Pembimbing : Thomas Ari K., S.Sn. MT.

ABSTRACT

Interior design of hotel is one of the disciplines that rests on the creation of an environment where guests are welcomed and provided facilities to relax and unwind. The development of hotel interior design today, more refers to the increased comfort of hotel users. It can be created by offering a unique space atmosphere, ranging from soft artistic, way of designing the hotel area, improving or adding facilities to the hotel, and leaving an impression to its users.

Today the practical and inexpensive accommodation requirements for holiday travelers are on the rise. This is due to the increasing number of local and foreign tourists who travel by way of backpacker. So that lead to the trend of saving tourism that increasingly sought by the public. Responding to the trend, business people embrace it by creating a budget hotel. Budget hotel is a relatively cheap type of stay and provides facilities that are used simultaneously by all residents.

The adoption of this friendship concept is in accordance with the principle of the establishment of a budget hotel, which is more priority to the principle of mutual socializing among others. The application of the concept lies in the furniture and spatial layout arrangement. While the Asian theme creates a warm interior impression. This concept was created for socialization to be carried out comfortably and warmly.

The application of a strong Asian characteristic can be seen from the Japanese eating culture of “lesehan”. But to be more modern, the chair for “lesehan” is designed with a footless holder. In addition, other characteristics that are used are the motive of kerawangan, arched typical Arabian arch, floor tiles and kawung’s style typical of Indonesia. To create a strong impression of Indonesia is to prioritize the form kawung in some areas. Applying the characteristics of some Asian selected countries by using more modern formation, so that the feel of the interior space look cleaner.

Keywords: Interior Design, Budget Hotel, Backpacker, Concept.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dan menuntaskan seluruh pengerjaan Tugas Akhir ini yang berjudul **“Desain Interior Budget Hotel Untuk Backpacker Dengan Konsep Persahabatan Asia”**. Laporan Tugas Akhir ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan jenjang sarjana (S1) di Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Selama pengerjaan Tugas Akhir ini, Penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, dan dukungan serta doa dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Kedua orang tua Penulis, Mama dan Papa tersayang doa, dukungan, dan perhatian yang tiada putus-putusnya untuk Penulis mulai dari awal kuliah hingga saat ini.
2. Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing yang selalu mengarahkan dan memberi wawasan, kritik, saran, waktu dan kesabaran serta jalan keluar saat Penulis menemukan jalan buntu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ir. Prasetyo W., MT, Caesario A.B., ST, MT, dan Anggri Indraprasti, S.Sn. MT. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran serta kritik yang sangat membangun sehingga tugas akhir ini menjadi lebih baik lagi.
4. Ibu Anggri Indraprasti, S. Sn. MT. selaku dosen wali.
5. Ibu Anggra Ayu Rucitra, ST, MMT. selaku dosen koordinator Tugas Akhir yang telah mengkoordinasi Tugas Akhir ini sehingga berjalan dengan baik.
6. Kepada pihak Madorm Hostel Malang yang telah memberikan ijin dan membantu dalam pengambilan data yang dibutuhkan dalam tugas akhir ini.
7. Bapak/Ibu dosen dan seluruh karyawan Jurusan Desain Interior ITS yang telah banyak membimbing dan membantu selama perkuliahan.

8. Dan semua pihak yang belum dapat disebutkan yang telah membantu dan mendoakan Penulis.

Tiada gading yang tak retak, begitupun pada penulisan laporan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca maupun bagi penelitian selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 30 juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.4 Lingkup Desain	3
BAB II STUDI PUSTAKA DAN EKSISTING	5
2.1 Kajian Subjek dan Objek Desain	5
2.1.1 Pengertian Hotel.....	5
2.1.2 Klasifikasi Hotel.....	6
2.1.3 Kriteria Fasilitas Hotel Bintang 3	8
2.1.4 Pengertian <i>Budget Hotel</i>	9
2.1.5 Karakteristik <i>Budget Hotel</i>	10
2.1.6 Macam – Macam <i>Budget Hotel</i>	11
2.1.6.1 Hotel Kapsul	12
2.1.6.2 Hostel	13
2.1.7 Pengertian <i>Backpacker</i>	13
2.1.8 Karakteristik Backpacker	14
2.1.9 Ciri Kepribadian Backpacker	15
2.1.10 Analisa Studi Subjek dan Objek Desain	17
2.2 Kajian Tema Desain	19

2.2.1	Desain Interior Bertema Asia.....	19
2.2.2	Karakteristik Desain Interior Bertema Asia.....	20
2.2.3	Karakteristik Interior Beberapa Negara Asia.....	22
2.2.4	Budaya dan Perilaku Khas Asia.....	28
2.2.5	Analisa Studi Tema Desain.....	29
2.3	Studi Antropometri	30
2.3.1	Sirkulasi Horisontal.....	30
2.3.2	Antropometri Meja Resepsionis.....	30
2.3.3	Antropometri Kamar Mandi.....	31
2.3.4	Antropometri <i>Water Closet</i>	32
2.3.5	<i>Dining Space</i>	33
2.3.6	<i>Capsule Bed</i>	34
2.4	Studi Eksisting	34
2.4.1	Lokasi.....	34
2.4.2	Struktur Organisasi	35
2.4.3	Analisa Denah atau Layout Ruang.....	36
2.4.4	Analisa Foto-Foto Ruang Eksisting	37
2.4.5	Analisa Eksisting Cabang Mador.....	42
2.4.6	Analisa Lokasi Cabang Mador.....	43
2.5	Studi Pemandangan	45
2.5.1	The Packer Lodge Boutique Hostel	45
2.5.2	My Studio Hotel.....	50
BAB III METODE DESAIN		55
3.1	Bagan Proses Desain	55
3.2	Metode Pengumpulan.....	56
3.2.1	Studi Pustaka / Literatur.....	56
3.2.2	Observasi.....	56
3.2.3	Wawancara.....	57
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	57

3.3.1 Studi Pustaka Teknik Simak	57
3.3.2 Observasi Partisipatif	58
3.3.3 Wawancara Tidak Terstruktur	58
3.4 Analisa Data	59
3.5 Tahapan Desain	59
BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN	63
4.1 Studi Pengguna	63
4.2 Studi Ruang	64
4.3 Hubungan Ruang	66
4.4 Analisa Riset	68
4.5 Tema / Konsep Desain	69
4.6 Aplikasi Konsep Desain pada Rancangan	71
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN	79
5.1 Alternatif Layout	79
5.1.1 Alternatif Layout 1	79
5.1.2 Alternatif Layout 2	80
5.1.3 Alternatif Layout 3	81
5.1.3 Pemilihan Alternatif Layout	82
5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih	84
5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1	85
5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2	88
5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3	91
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	95
DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Struktur Organisasi Mador Hostel	35
Bagan 2.2 Struktur Organisasi The Packer Lodge Boutique Hostel	46
Bagan 3.1 Mind Mapping Metodologi Desain.....	55
Bagan 3.2 Mind Mapping Tahapan Desain.....	59
Bagan 4.1 Matrix Diagram.....	67
Bagan 4.2 Bubble Diagram	67
Gambar 1.1 Data Statistik Kunjungan Bulanan Wisatawan	2
Gambar 2.1 Contoh Desain Interior Bertema Asia	19
Gambar 2.2 Contoh Interior Gaya Jepang.....	23
Gambar 2.3 Contoh Interior Gaya China	24
Gambar 2.4 Contoh Interior Gaya Arab.....	25
Gambar 2.5 Contoh Motif Kerawangan India.....	26
Gambar 2.6 Contoh Batik Indonesia	27
Gambar 2.7 Contoh Lantai Tegel.....	28
Gambar 2.8 Sirkulasi Horizontal.....	30
Gambar 2.9 Antropometri Meja Resepsionis.....	30
Gambar 2.10 Keterangan Antropometri Meja Resepsionis	31
Gambar 2.11 Antropometri Kamar Mandi.....	31
Gambar 2.12 Antropometri <i>Water Closet</i>	32
Gambar 2.13 Antropometri <i>Dining Space</i>	33
Gambar 2.14 Keterangan Antropometri <i>Dining Space</i>	33
Gambar 2.15 Antropometri <i>Capsule Bed</i>	34
Gambar 2.16 Penampakan Area Sekitar	35
Gambar 2.17 Denah Eksisting Keseluruhan Mador.....	36
Gambar 2.18 Area Pintu Masuk Mador Hostel.....	37
Gambar 2.19 Area Kantor dan Oleh-Oleh Mador Hostel	38
Gambar 2.20 Area Sekitar Lobby Mador Hostel	39

Gambar 2.21 Area Kamar Mador Hostel	40
Gambar 2.22 Area Kamar Mandi Mador Hostel.....	41
Gambar 2.23 Denah Eksisting Keseluruhan Cabang Mador	42
Gambar 2.24 Foto Eksisting.....	43
Gambar 2.25 Foto Eksisting Cabang	44
Gambar 2.26 Denah Eksisting Cabang	44
Gambar 2.27 Lokasi The Packer Lodge Boutique	45
Gambar 2.28 Lokasi My Studio Hotel Surabaya	51
Gambar 2.29 Single Studio My Studio Hotel Surabaya	52
Gambar 2.30 Double Studio My Studio Hotel Surabaya.....	52
Gambar 2.31 Suasana Kamar dan Area Loker.....	53
Gambar 2.32 Area Lobby, Resepsionis dan Minimarket.....	53
Gambar 4.1 Konsep Mikro Dinding.....	71
Gambar 4.2 Konsep Mikro Lantai	72
Gambar 4.3 Konsep Mikro Plafon	73
Gambar 4.4 Konsep Mikro Furnitur.....	74
Gambar 4.5 Konsep Mikro Warna	75
Gambar 4.6 Konsep Mikro Pencahayaan.....	76
Gambar 4.7 Konsep Mikro Elemen Estetis.....	76
Gambar 5.1 Alternatif Layout 1	79
Gambar 5.2 Alternatif Layout 2	80
Gambar 5.3 Alternatif Layout 3	81
Gambar 5.4 <i>Weighted Method</i>	83
Gambar 5.5 Layout Furnitur Lobby	85
Gambar 5.6 3D Desain Area Lobby.....	87
Gambar 5.7 Layout Furnitur Area Kamar.....	88
Gambar 5.8 3D Desain Area Kamar	89
Gambar 5.9 Layout Furnitur Area Cafe	91
Gambar 5.10 3D Desain Area Cafe.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Tabel Analisa Area dan Ruang	46
Tabel 4.1 Tabel Analisa Fasilitas dan Kebutuhan Luas Ruang	61
Tabel 5.1 Tabel Fasilitas Cabang Madorm	90



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri perhotelan adalah industri jasa yang memadukan antara produk dan layanan. Desain bangunan, interior dan eksterior kamar hotel serta restoran, suasana yang tercipta di dalam kamar hotel, restoran serta makanan dan minuman yang dijual beserta keseluruhan fasilitas yang ada merupakan contoh produk yang dijual. Sedangkan layanan yang dijual adalah keramah-tamahan dan ketrampilan staff/karyawan hotel dalam melayani pelanggannya.

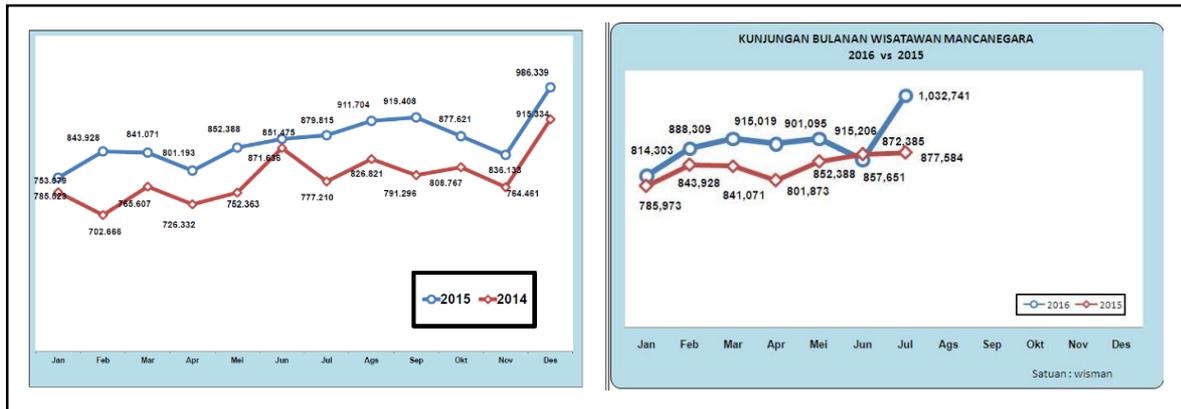
Desain hotel merupakan salah satu disiplin yang bertumpu pada penciptaan sebuah lingkungan dimana para tamu disambut dan disediakan fasilitas untuk beristirahat dan bersantai. Fitur desain yang harus diperhatikan dalam mendesain suatu hotel diantaranya, warna, pencahayaan, material, kegunaan ruang, serta kegunaan perabot dan objek interior.

Hotel tidak lagi hanya memperhatikan segi pelayanannya, tetapi juga dengan cara menghadirkan suasana yang nyaman dan mempunyai gaya tertentu yang unik dan berbeda dengan hotel lainnya. Dengan menawarkan suasana ruang yang unik, mulai dari artistik yang lembut, mewah dengan sejumlah ornamen sampai dengan minimal yang secukupnya dan dapat meninggalkan kesan bagi penggunanya. Hal ini dapat dicapai dengan cara mendesain area hotel, meningkatkan atau menambahkan fasilitas pada hotel. Seluruh usaha yang diberikan tersebut bertujuan untuk menarik perhatian konsumen untuk datang dan memberikan yang terbaik dalam tingkat kepuasan konsumen.

Saat ini, semakin banyak wisatawan lokal maupun mancanegara yang melakukan perjalanan dengan cara *backpcker*. *Backpcker* mempunyai daya tarik untuk memiliki kenikmatan *hedonic* dalam pengalaman dan memenuhi kepuasan diri dengan keadaan yang sederhana (dan terjangkau). Sehingga menimbulkan trend wisata hemat semakin diminati masyarakat. Menurut data



terakhir yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik, Wisatawan Mancanegara maupun Nasional mengalami peningkatan di tiap tahunnya. Untuk 2016 sendiri peningkatannya terbilang cukup pesat dan tinggi daripada tahun – tahun sebelumnya.



Gambar 1.1 Data Statistik Kunjungan Bulanan Wisatawan
Sumber : Badan Pusat Statistik

Peringkat 5 besar wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia berasal dari negara Asia sendiri, seperti China, Jepang, Malaysia, dan juga Singapura. Menurut Badan Pusat Statistik, di tahun 2015 wisatawan asing banyak berasal dari Singapura dengan jumlah turis mencapai 173.682 orang atau menyumbang 20,40 persen dari angka keseluruhan. Negara lainnya yaitu Malaysia dengan 122.198 orang atau 14,35 persen, Australia dengan 99.003 kunjungan menyumbang 11,63 persen, Tiongkok dengan 78.990 orang atau 9,28 persen, serta Jepang yang menyumbang angka 43.217 turis atau 5,08 persen.

Berdasarkan peningkatan angka wisatawan, berdampak pula terhadap munculnya hotel-hotel baru. Namun terfokus pada *budgeting*, sehingga munculah fenomena baru yaitu *budget hotel* (bertarif lebih ekonomis). Posisinya berada antara guest house dan hotel bintang 3 menarik para pebisnis dan traveller. Tujuan *Budget hotel* adalah untuk menyediakan standar akomodasi dengan harga terjangkau.

Ditinjau dari peningkatan wisatawan dan juga peminat *budget hotel*, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam satu hotel akan berkumpul wisatawan dari



berbagai macam negara. Sehingga tujuan pengambilan konsep persahabatan ini adalah untuk menimbulkan kesan hangat dan bersahabat antar sesama wisatawan. Dan memunculkan suasana yang nyaman dan interior yang di desain secara baik, karena dinilai dapat mempengaruhi loyalitas pengunjung. Selain itu, umumnya *budget hotel* lebih mengedepankan prinsip saling bersosialisasi antar sesama.

Latar belakang pengambilan konsep Asia ini dikarenakan banyak wisatawan yang berasal dari Asia dan juga Indonesia merupakan negara Asia. Dengan memberikan suasana khas yang ada agar dapat menunjang kenyamanan para pengunjung dan merasakan berada di Asia. Dengan memberikan kedua suasana interior tersebut, diharapkan dapat memberikan efek yang berkesan pada pengunjung yang datang dan juga memberikan daya tarik bagi para *backpacker*.

1.2 Permasalahan

Meningkatnya angka wisatawan lokal maupun asing dengan metode perjalanan hemat yang umumnya disebut dengan *backpacker*, menimbulkan pebisnis akomodasi *budget hotel* bersaing untuk menghadirkan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan *backpacker* namun dengan harga yang terjangkau bagi para *backpacker*. Selain harga, yang membedakan *budget hotel* dengan hotel lainnya adalah ia memiliki prinsip saling bersosialisasi antar sesama. Hal itu berefek pada desain dan layouting pada hotel, sehingga dapat terfungsikan dengan baik untuk sarana sosialisai dan meningkatkan kepuasan maksimum pada pengunjung yang berkunjung.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1. Mengangkat konsep baru pada desain interior yang akan diaplikasikan pada objek desain dengan memunculkan karakter *backpacker* pada *budget hotel* sesuai dengan prinsip pendiriannya.
2. Menciptakan fasilitas dasar yang sesuai bagi *backpacker* secara maksimum, sehingga dapat menawarkan harga yang ekonomis namun dengan kualitas yang baik.

1.4 Lingkup Desain

1. Penataan layout ruang.



-
2. Pengaplikasian elemen interior sesuai dengan konsep.
 3. Ruang yang didesain terfokus pada beberapa area terpilih.



BAB II

STUDI PUSTAKA DAN EKSISTING

2.1 Kajian Subjek dan Objek Desain

2.1.1 Pengertian Hotel

Secara harfiah, kata hotel berasal dari bahasa Latin yaitu *hospitium*, yang artinya ruang tamu. Kata ini kemudian mengalami proses perubahan pengertian dan untuk membedakan *guest house* dengan *mansion house* yang berkembang saat itu, maka rumah besar disebut *hostel*. *Hostel* disewakan pada masyarakat umum untuk menginap dan beristirahat sementara waktu, dan dikoordinir oleh seorang *host*. Seiring perkembangan dan adanya tuntutan terhadap kepuasan, di mana orang tidak menyukai peraturan yang terlalu banyak pada *hostel*, maka kata *hostel* kemudian mengalami perubahan, yakni penghilangan huruf “s” pada kata *hostel* sehingga menjadi *hotel*.

Definisi hotel menurut SK Menparpostel Nomor KM 94/ HK 103/MPPT 1987 adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa pelayanan penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya bagi umum, yang dikelola secara komersial.

Hotel adalah sarana tempat tinggal umum untuk wisatawan dengan memberikan pelayanan jasa kamar, penyedia makanan dan minuman serta akomodasi dengan syarat pembayaran. (Lawson,1976:27).

Pengertian hotel dapat disimpulkan dari beberapa definisi diatas yaitu, hotel adalah suatu bentuk bangunan, lambang, perusahaan atau badan usaha akomodasi yang menyediakan pelayanan jasa penginapan, penyedia makanan dan minuman serta fasilitas jasa lainnya dimana semua pelayanan itu diperuntukkan bagi masyarakat umum dan dikelola secara komersil.



2.1.2 Klasifikasi Hotel

Kriteria klasifikasi hotel di Indonesia secara resmi terdapat pada peraturan pemerintah, yaitu SK: Kep-22/U/VI/78 oleh Dirjen Pariwisata. Klasifikasi hotel ditinjau berdasarkan beberapa faktor, yaitu:

1. Klasifikasi hotel berdasarkan sistem penjualan harga kamar, di mana harga kamar yang dijual hanya harga kamar saja atau merupakan sistem paket, yaitu:
 - a. *European plan hotel* : hotel dengan biaya untuk harga kamar saja. Keistimewaan: Praktis, banyak digunakan di hotel, memudahkan sistem billing. Semua sistem pemasaran kamar kebanyakan menggunakan sistem ini.
 - b. *American plan hotel* : hotel dengan perencanaan biaya termasuk harga kamar dan harga makan, terbagi dua yaitu:
 - c. *Full American plan (FAP)* : harga kamar termasuk tiga kali makan sehari (sarapan, makan siang dan makan malam).
 - d. *Modified American plan (MAP)* : harga kamar termasuk dua kali makan sehari, yaitu:
 - Kamar + makan pagi + makan siang
 - Kamar + makan pagi + makan malam
 - e. *Continental plan hotel* : hotel dengan perencanaan harga kamar sudah termasuk dengan continental breakfast.
 - f. *Bermuda plan hotel* : hotel dengan perencanaan harga kamar yang sudah termasuk dengan American breakfast.
2. Klasifikasi hotel berdasarkan ukuran jumlah kamar yang ada, yaitu:
 - a. *Small hotel* : hotel kecil dengan jumlah kamar di bawah 150 kamar.
 - b. *Average hotel* : jumlah kamar antara 150 sampai 299 kamar.
 - c. *Above hotel* : jumlah kamar antara 300 sampai 600 kamar.
 - d. *Large hotel* : hotel besar dengan jumlah kamar minimal 600 kamar.



3. Klasifikasi hotel berdasarkan latar belakang tamu menginap yaitu:
 - a. *Family hotel* : hotel untuk tamu yang menginap bersama keluarga.
 - b. *Business hotel* : hotel untuk tamu berupa para pengusaha.
 - c. *Tourist hotel* : hotel untuk tamu yang menginap berupa wisatawan, baik domestik maupun luar negeri.
 - d. *Transit hotel* : hotel untuk tamu yang transit (singgah sementara)
 - e. *Cure hotel* : Hotel untuk tamu yang menginap dalam proses pengobatan atau penyembuhan penyakit.
4. Sistem bintang. Semakin banyak jumlah bintang suatu hotel, pelayanan yang dituntut semakin banyak dan baik. Klasifikasi hotel berdasarkan sistem bintang, yaitu:
 - a. Hotel melati satu (*).
 - b. Hotel melati dua (**).
 - c. Hotel bintang tiga (***)
 - d. Hotel bintang empat (****).
 - e. Hotel bintang lima (*****)
Khusus untuk hotel bintang lima, terdapat tingkatan yaitu *Palm, Bronze, dan Diamond*.
5. Klasifikasi hotel berdasarkan lamanya tamu menginap, yaitu:
 - a. *Transit hotel* : hotel dengan lama tinggal tamu rata-rata semalam.
 - b. *Semi residential hotel* : hotel dengan lama tinggal tamu lebih dari satu hari tetapi tetap dalam jangka waktu pendek, berkisar dua minggu hingga satu bulan.
 - c. *Residential hotel* : hotel dengan lama tinggal tamu cukup lama, berkisar paling sedikit satu bulan.
6. Klasifikasi hotel berdasarkan lokasi, yaitu:
 - a. *City hotel* : hotel yang terletak di dalam kota besar yang menginap melakukan kegiatan bisnis.
 - b. *Urban hotel* : hotel yang terletak di dekat kota.
 - c. *Suburb hotel* : hotel yang terletak di pinggiran kota.
 - d. *Resort hotel* : hotel yang terletak di area resort.



2.1.3 Kriteria Fasilitas Hotel Bintang 3

Menurut peraturan pemerintah, SK: Kep-22/U/VI/78 oleh Dirjen Pariwisata, hotel kelas ini mempunyai kondisi sebagai berikut:

1. Umum : Unsur dekorasi Indonesia tercermin pada *lobby*, restoran, kamar tidur, dan *function room*.
2. *Bedroom* :
 - a. Terdapat minimum 20 kamar standar dengan luas 22 m²/ kamar.
 - b. Terdapat minimum 2 kamar suite dengan luas 44 m²/ kamar
 - c. Tinggi minimum 2.6 m tiap lantai.
3. *Dining room* : Bila tidak berdampingan dengan *lobby*, maka harus dilengkapi dengan kamar mandi/WC sendiri.
4. Bar :
 - a. Apabila berupa ruang tertutup maka harus dilengkapi AC dengan suhu 24°C.
 - b. Lebar ruang kerja bartender setidaknya 1m.
5. Ruang fungsional :
 - a. Minimum terdapat 1 buah pintu masuk yang terpisah dari *lobby* dengan kapasitas minimum 2,5 kali jumlah kamar.
 - b. Dilengkapi dengan toilet apabila tidak satu lantai dengan *lobby*.
 - c. Terdapat pre *function room*.
6. *Lobby* :
 - a. Mempunyai luasan minimum 30 m².
 - b. Dilengkapi dengan lounge.
 - c. Toilet umum minimum 1 buah dengan perlengkapan.
 - d. Lebar koridor minimum 1,6 m.
7. Drug store
 - a. Minimum terdapat drugstore, bank, money changer, biro perjalanan, air lineagent, souvenir shop, perkantoran, butik dan salon.



- b. Tersedia poliklinik
- c. Tersedia paramedis.
8. Sarana rekreasi dan olah raga.
 - a. Minimum 1 buah dengan pilihan tenis, bowling, golf, fitness, sauna, billiard, jogging, diskotik atau taman bermain anak.
 - b. Terdapat kolam renang dewasa yang terpisah dengan kolam renang anak.
9. Utilitas penunjang
 - a. Terdapat transportasi vertikal mekanis.
 - b. Ketersediaan air bersih minimum 500 liter/ orang/ hari.
 - c. Dilengkapi dengan instalasi air panas/ dingin.
 - d. Dilengkapi dengan telepon lokal dan interlokal.
 - e. Dilengkapi sentral video/TV, radio, paging, carcall.

2.1.4 Pengertian *Budget Hotel*

Budget hotel merupakan salah satu jenis hotel yang mulai berkembang di tengah maraknya pembangunan hotel yang terjadi saat ini. *Budget hotel* adalah hotel yang memberikan layanan standar sesuai yang diperlukan oleh tamu, sehingga tamu tidak perlu membayar lebih untuk hal yang tidak mereka perlukan saat berada di dalam hotel. Kelebihan yang dimiliki *budget hotel* adalah tidak perlu mengeluarkan uang yang terlalu banyak alias mahal hanya untuk menginap di hotel mewah dan berkelas karena saat ini sudah ada *budget hotel* yang menyediakannya. Di Surabaya ada beberapa *budget hotel* yang sudah beroperasi seperti citihub hotel, amariz hotel, harris hotel, hotel 88berkizaar hotel, sparkling *backpcker* hotel dan fave hotelmex Surabaya.

Menurut ketua Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) Jatim, M.Sholeh mengatakan: *Budget hotel* di Surabaya semakin menjadi trend. Tidak lagi hanya untuk *backpcker*, *budget hotel* saat ini mulai menysasar kalangan pebisnis dan keluarga. *Budget hotel* sekarang ini bukan hanya untuk *backpcker* atau wisatawan. Sekarang keluarga dan kalangan bisnis untuk level supervisor banyak yang memilih ke *budget hotel*.



Menurut wakil ketua Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) Jawa Timur Muhammad Sholeh “Para *Backpacker* tersebut tidak perlu kolam renang, ruang rapat, dan parkir kendaraan, jadi konsep *budget hotel* itulah yang cocok bagi mereka”, meski sebenarnya dalam UU No.20 tahun 2009 tentang kepariwisataan tidak ada istilah low budget atau *budget hotel*, istilah tersebut merupakan kategori untuk hotel dengan fasilitas setara hotel bintang satu hingga bintang tiga. Hotel budget lebih identik sebagai no frill hotel, hotel tanpa fasilitas berlebih sehingga biasanya tidak ada kolam renang, spa dan tempat hiburan lainnya. Layanan kamarnya pun sangat minimal.

2.1.5 Karakteristik *Budget Hotel*

Latar belakang pendirian hotel ini lebih fokus terhadap budgeting dan pelayanan, sehingga munculah fenomena baru yaitu *budget hotel* (bertarif lebih ekonomis). Posisinya yang berada antara guest house dan hotel bintang 3 menarik para pebisnis dan traveller. Dari awal berdirinya pada pertengahan 1980-an, *budget hotel* sudah menawarkan pelayanan terbatas, dengan menyediakan makanan dan minuman yang terbatas pada sarapan dan *vending machines*. Layanan makan dapat diperluas dengan menyediakan pub dan restoran (jika memungkinkan). Lokasi yang dipilih berada di pinggir kota dekat dengan jalan besar dan jalan tol, seperti persimpangan jalan. Namun, kini *budget hotel* berkembang luas ke lokasi yang lebih strategis, seperti:

- a. Bandara dan stasiun, yang menyaingi hotel bintang 3 untuk para pebisnis dan traveller.
- b. Pusat kota, dimana hotel sering menjadi bagian dari perkembangan mixed-use, terkadang berdiri dibawah unit retail.

Dalam sejumlah kasus, perkembangan ini cocok untuk hotel bintang 4 dan *budget hotel* ditempatkan bersama, seperti di London’s County Hall dan The Mailbox di Birmingham, Inggris.



Selain itu, umumnya *budget hotel* didirikan di bekas bangunan eksisting yang diubah menjadi hotel. Seperti munculnya windowless hotel, yang dikembangkan dalam bangunan dengan lantai yang lebih tinggi. Seperti konsep hotel ‘kapsul’ di Jepang yang memiliki kamar kecil dengan kasur, kamar mandi, dan area kerja, dengan luas tiap unitnya 10-12 m² .

Selain praktis dan efisien, hotel ini tidak membutuhkan banyak biaya maintenance tinggi untuk kolam renang dan ballroom, yang biasanya dibebankan pada konsumen dalam tarif kamar. Tujuan *Budget hotel* adalah untuk menyediakan standar akomodasi dengan harga terjangkau. Perbedaan utama antara luxury hotel dan *budget hotel* adalah intensitas kontak antara staff dan tamu. *Budget hotel* hanya dilakukan ketika check in dan check out sehingga biaya untuk staff dapat diminimalisir. Hotel semacam ini dicari business dan travellers, yang jumlahnya makin banyak di Indonesia. *Budget hotel* juga dicari para wisatawan baik domestik maupun asing.

2.1.6 Macam-Macam *Budget hotel*

2.1.6.1 Hotel Kapsul

Hotel kapsul adalah hotel berbentuk kapsul (capsule hotel) dengan kamar yang sangat kecil namun memenuhi kebutuhan karena dilengkapi berbagai fasilitas tempat tidur, tv, akses internet (baik melalui kabel LAN maupun Wireless), radio, jam, pencahayaan yang fleksibel, sebuah kotak penyimpanan untuk meletakkan barang berharga, dan meja mini untuk menulis. (A. K. Bhatia, 2008:406).

Hotel kapsul cukup memenuhi kebutuhan terutama untuk para pelaku bisnis. Tarif rendah dan lokasi yang berada di pusat kota dan dekat dengan pusat transportasi utama merupakan faktor penting dalam menunjang kebutuhan para pelaku bisnis.

Berikut adalah rangkuman karakteristik hotel kapsul :

1. Lokasi



Lokasi yang strategis berada di tengah- tengah kota besar, merupakan tuntutan utama dan akan mempengaruhi target pasar, yaitu merupakan para pelaku bisnis.

2. Fasilitas

Fasilitas yang disediakan mendukung fungsi utamanya sebagai tempat peristirahatan, yaitu fasilitas pokok adalah tidur (*capsule sleeping room*) sebagai area privasi dan fasilitas publik yang terpisah dengan fasilitas privat yaitu toilet, kamar mandi, ruang mesin penjual otomatis dan lounge terdapat di setiap lantai hotel.

3. Segmen Pasar

Sasaran yang ingin dijangkau adalah para pelaku bisnis menengah kebawah yang berada di tengah- tengah pusat kota. (A. K. Bhatia, 2008:406).

Hotel kapsul umumnya berada di sekitar stasiun kereta api utama target pasar utamanya adalah untuk salesman menengah kebawah yang sering berada diluar kota yang sudah ketinggalan kereta terakhir, dan mencari penginapan yang murah. Hotel kapsul adalah alternatif penginapan karena mempunyai tarif yang rendah. Berikut adalah rangkuman karakteristik tamu hotel kapsul menurut Dood, Jan., Simon Richmond (2001) :

1. Berpergian seorang diri atau berkelompok.
2. Menginap umumnya hanya untuk satu malam, biasanya fasilitas yang paling digunakan adalah fasilitas pokok yaitu ruang tidur.
3. Tidak memerlukan fasilitas rekreasi tambahan, karena tujuan utamanya hanya untuk tidur dan kembali beraktivitas.
4. Tamu hotel tidak mempunyai ketakutan akan tempat sempit atau mempunyai tinggi lebih dari dua meter.



5. Mayoritas diperuntukan untuk pria, namun ada beberapa hotel kapsul yang diperuntukan untuk wanita.

2.1.6.2 Hostel

Hostel adalah sejenis tempat menginap akan tetapi perbedaannya adalah fasilitas didalamnya digunakan secara bersama-sama oleh penggunanya, seperti kamar mandi, dapur dan ruang tamu. Kelebihannya diantaranya adalah penghuni hostel punya kesempatan untuk lebih bersosialisasi dengan tamu lain.

Penginapan ini cenderung seperti asrama artinya tamu yang menginap di sini harus berbagi ruangan dengan tamu lain yang tidak dikenal. Sangat dimungkinkan dalam satu kamar tamu tidur dengan tamu lainnya dan berbagi fasilitas yang tersedia kecuali kasur. Para wisatawan yang memilih Hostel umumnya adalah pelancong *backapcker* yang harus hidup hemat di tempat tujuan mereka. Fasilitas yang disediakan Hostel cukup memadai untuk kehidupan sehari-hari seperti dapur, alat masak, ruang santai, kulkas bahkan tempat untuk menjemur. Para wisatawan yang berjiwa *backapcker* dan ingin liburan hemat, Hostel merupakan pilihan terbaik untuk menginap.

2.1.7 Pengertian *Backapcker*

Philip Pearce adalah orang yang pertama kali memperkenalkan istilah *backapcker* ke dalam ranah ilmiah, yaitu tahun 1990. Dalam studinya tentang fenomena backpacking di Australia, Pearce mengatakan bahwa backpacking lebih baik didenifisikan secara sosial daripada secara ekonomis atau demografis.

Menurut Pearce, menjadi *backapcker* adalah sebuah pendekatan untuk melakukan perjalanan dan liburan daripada sebuah kategori yang berdasar pada uang yang dikeluarkan atau usia seseorang (Pakan, 2013:30).



Penelitian terakhir telah menemukan bahwa backpacker merupakan kelompok heterogen terhadap keragaman alasan dan makna yang melekat dengan pengalaman perjalanan. *Backpacker* juga ditampilkan dalam sebuah komitmen bersama untuk suatu bentuk perjalanan yang non-intitusional, yang merupakan sumber identifikasi diri sebagai *backpackers*. *Backpacker* sebagai gaya hidup merupakan sebuah bisnis telah berkembang cukup dalam (era tahun 2000-an) dari maskapai penerbangan bertarif rendah, hotel atau akomodasi anggaran di banyak bagian dunia, komunikasi digital dan sumber daya membuat perencanaan, pelaksanaan, dan melanjutkan perjalanan *backpacking* jangka panjang dan lebih mudah dibandingkan sebelumnya.

Dari penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa *backpacker* adalah seseorang atau sekelompok orang yang melakukan perjalanan dalam jangka waktu yang lama, fleksibel dan menggunakan akomodasi yang sederhana untuk memenuhi semua kebutuhannya dengan anggaran yang terbatas dalam mencari kesenangan dan pengalaman di daerah yang lebih luas.

2.1.8 Karakteristik *Backpacker*

Umumnya backpacker adalah wisatawan yang mempunyai anggaran yang ketat dalam perjalanan dan usia yang relatif muda. Sebagian besar dari wisatawan *backpacker* mempunyai usia lebih muda dari tiga puluh tahun. Dari sisi budaya *backpacker* memilih perjalanan murah yang populer seperti hostel dan anggaran penerbangan. Transportasi umum biasanya penting untuk *backpacker* (Chang, 2009: 712). Ricards dan Wilson (2004:69) menunjukkan bahwa *backpacker* juga cenderung memiliki durasi waktu yang lama dalam melakukan perjalanan dan melakukan hubungan sosial dengan sesamanya. Cohen (2003:99) lebih lanjut menunjukkan bahwa kebanyakan *backpacker* mempunyai tujuan utama atau mempunyai daya tarik untuk memiliki kenikmatan hedonik,



pengalaman dan memenuhi kepuasan diri dengan keadaan yang sederhana (dan terjangkau).

Predikat anti-tourist atau sub-kultur dari turis kemudian melekat pada *backpacker*. Penolakan secara simbolik terhadap turis membuat *backpacker* mengenal apa yang disebut *budget of honours*. Istilah *budget of honours* diperkenalkan oleh Brant (dalam Welk, 2004:65) yang dimaknai sebagai pilar dari ideology *backpacker*, terdapat lima *budget of honours* yang diidentifikasi 1) bepergian dengan anggaran rendah, 2) bertemu dengan orang-orang yang berbeda, 3) menjadi (atau merasa) bebas, 4) independen, dan 5) bepergian selama mungkin.

2.1.9 Ciri Kepribadian *Backpacker*

Para *backpacker* tak hanya berasal dari satu negara saja, namun berbagai negara. Sehingga mereka memiliki kepribadian yang berbeda. Berikut merupakan ciri-ciri *backpacker* dari asal negara menurut Agustin :

1. *Backpacker* dari Amerika

Mereka terkenal bersuara lantang, selalu antusias, dan ramah. *Backpacker* asal negeri Paman Sam ini biasanya bisa terdiri dari gerombolan anak muda perguruan tinggi atau mereka yang lebih dewasa yang sedang melakukan perjalanan mandiri.

Sedangkan *backpacker* yang lebih dewasa, umumnya berprofesi sebagai blogger, fotografer, atau mereka yang memang sengaja melancong demi mencari makna dan pengalaman dari perjalanan itu sendiri.

2. *Backpacker* Eropa

Para bule Eropa biasanya melakukan perjalanan secara berpasangan. Mereka tinggal di kamar pribadi dan menghabiskan



banyak waktu dengan pasangan atau kalangan sendiri dan dengan bahasa ibu mereka. Selain good looking, mereka juga pembawaan tenang, terkadang jadi terkesan pendiam.

Ciri khas pelancong Eropa adalah mereka tahu caranya mengatur keuangan sehingga bisa mengalokasikan dana untuk jalan-jalan daripada habis untuk biaya penginapan. Karena mereka paling suka 'membeli' pengalaman perjalanan untuk diceritakan kepada sanak-saudara dan teman di tempat asalnya.

3. *Backpacker* Kanada

Mereka selalu ramah dan sopan, bisa dikatakan mereka itu friendly. Ada keunikan dari backpacker Kanada. Mereka menjahitkan replika bendera Kanada di ransel mereka. Selain itu, mereka menggunakan kata 'ey' pada akhir setiap kalimat, misalnya 'Kanada, ey'.

4. *Backpacker* Israel

Orang Israel suka melakukan perjalanan dengan bawaan yang besar. Ciri khas mereka adalah suka melakukan tawar-menawar di setiap tempat yang mereka kunjungi. Tapi mereka selalu ramah dan berbicara bahasa Inggris dengan sempurna. Hanya saja, ada beberapa yang bertampang agak menakutkan dan bau badan.

5. *Backpacker* Asia

Orang Asia yang suka traveling dikenal sebagai pribadi yang tenang dan sopan. Mereka suka hal praktis, jadi ketika bepergian mereka membawa sedikit barang. Namun begitu, mereka paling suka membawa kamera besar.

6. *Backpacker* Australia



Mereka terkenal ramah, petualang, tapi berjiwa santai. Backpacker benua asal kanguru ini, bisa pergi bersama pasangan atau sendirian. Lalu, ketika mengunjungi suatu negara dan ternyata ada rekan atau saudara di tempat tersebut, orang Australia pasti mengunjungi satu per satu dengan semangat. Tak lupa minum minuman beralkohol jadi teman kala berkumpul bersama kerabat.

7. *Backpacker* Selandia Baru

Hampir mirip dengan Australia, ramah dan selalu melibatkan minuman beralkohol ketika longgar dan bersama kawan-kawan. Hanya saja, mereka bisa bertindak lebih gila lagi ketimbang backpacker Australia. Mereka juga tidak malu meminjam pakaian kalau cuaca dingin dari orang yang mereka kunjungi. Untuk membedakan antara orang Selandia Baru dan Australia, bisa dilihat dari cara pengucapan mereka terhadap frasa 'fish and chips' dan 'six, please'.

8. *Backpacker* Afrika Selatan

Mereka sebenarnya jarang jalan-jalan. Kalaupun ada, seringkali para pria. Mereka cenderung arogan dan agak genit, namun memiliki bentuk tubuh yang keren. Mereka juga terampil dalam menggunakan senapan dan juga terampil dalam hal reparasi.

2.1.10 Analisa Studi Subjek dan Objek Desain

Kesimpulan yang dapat diambil setelah mengumpulkan berbagai studi yang sesuai dengan pembahasan adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan kriteria hotel menurut peraturan pemerintah, SK: Kep-22/U/VI/78 oleh Dirjen Pariwisata, dapat disimpulkan bahwa *budget hotel* merupakan, *tourists hotel* bertaraf bintang 3, hotel kecil (*small hotel*), jika dilihat dari lokasi, target pasar dan jumlah kamarnya.



2. Dari kriteria fasilitas hotel bintang 3, tidak semua kriteria fasilitas hotel bintang 3 dapat di masukan ke *budget hotel*, karena *budget hotel* di rancang lebih kecil dari standar hotel bintang 3 dan sarana penunjangnya tidak selengkap bintang 3.
3. *Budget hotel* merupakan hotel yang menyediakan fasilitas standar dengan harga yang lebih murah dibanding hotel lain. Dikarenakan tidak adanya fasilitas rekreasi yang membutuhkan *maintanance* tinggi.
4. Pendirian *budget hotel* lebih mengedepankan prinsip bersosialisasi antar sesama dikarenakan fasilitas yang digunakan diperuntukkan untuk publik.
5. Contoh-contah *budget hotel* seperti hotel kapsul dan hostel yang memiliki karakteristik:
 - a. Lokasi

Lokasi yang strategis berada di tengah-tengah kota besar, merupakan tuntutan utama dan akan mempengaruhi target pasar, yaitu merupakan para pelaku bisnis dan juga para wisatawan.
 - b. Fasilitas

Fasilitas yang disediakan mendukung fungsi utamanya sebagai tempat peristirahatan, yaitu fasilitas pokok adalah tidur sebagai area privasi dan fasilitas publik yang terpisah dengan fasilitas privat yaitu toilet, kamar mandi, ruang makan dan ruang santai / tamu.
 - c. Segmen Pasar

Sasaran yang ingin dijangkau adalah para pelaku bisnis menengah kebawah yang berada di tengah- tengah pusat kota. Selain itu juga cocok bagi para wisatawan yang menginginkan akomodasi dengan harga relatif lebih murah.
6. Karakteristik backapcker yang dapat disimpulkan sesuai dengan studi antara lain :

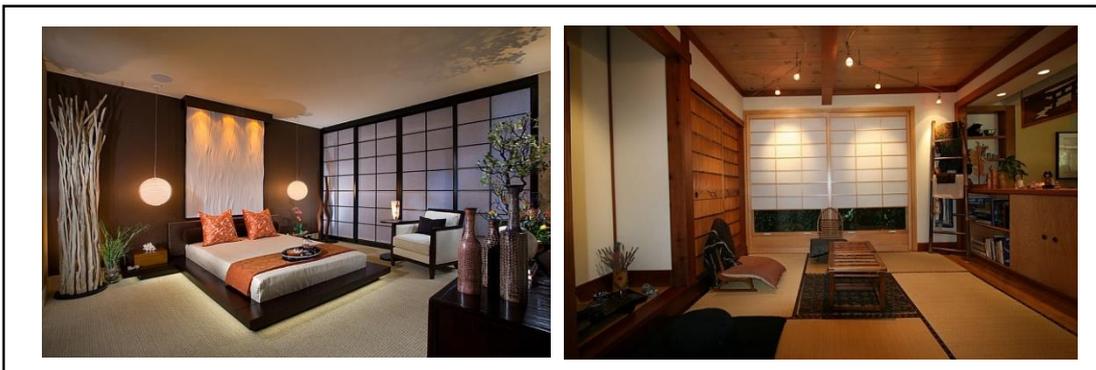


- a. Didominasi oleh kaum muda yang memiliki mobilitas tinggi (independen).
- b. Sendiri ataupun berkelompok namun tidak menggunakan jasa biro ataupun travel.
- c. Berbekal dana yang rendah namun ingin berlibur lama.
- d. Menyukai sosialisasi antar sesama dan tidak malu untuk bertemu dengan orang baru
- e. Memiliki kenikmatan hedonik, pengalaman dan memenuhi kepuasan diri dengan keadaan yang sederhana (dan terjangkau).

2.2 Kajian Tema Desain

2.2.1 Desain Interior Bertema Asia

Desain interior Asia menarik perhatian banyak orang yang ingin memahami filosofi dan gaya hidup dan pengalaman hidup sehari-hari masyarakat yang tinggal di Asia. Ketika berbicara mengenai interior Asia kebanyakan orang berpikir interior rumah Jepang dan Cina, tetapi konsep gaya Asia jauh lebih luas dan merupakan kombinasi yang kompleks dari tradisi China, India, Jepang, Singapura, dan Thailand.



Gambar 2.1 Contoh Desain Interior Bertema Asia

Sumber : <http://rumahdandesign.com/desain-interior-rumah-asia/> , diakses pada 22 Februari 2017 22.30

Gaya Asia populer di seluruh dunia karena terkenal dengan gaya kesederhanaan, santai, anggun, dan fungsional. Gaya Asia yang unik adalah misteri selama ratusan tahun karena fakta bahwa negara-negara ini



tertutup bagi orang luar dan orang asing. Interior Asia cukup khas dan benar-benar berbeda dari interior di Eropa atau Amerika. Desain interior Asia didasarkan pada minimalisme, keseimbangan, kombinasi harmonis dari unsur-unsur berbeda yang menciptakan suasana santai.

Salah satu keuntungan utama dari desain interior rumah Asia adalah fleksibilitas tergantung pada selera seperti netral, eksotis, terang atau bahkan dramatis. Interior Cina misalnya, dapat menggabungkan warna-warna kontras seperti merah, emas dan hitam sedangkan interior bergaya Jepang didasarkan pada warna-warna netral, kesederhanaan, bahan-bahan alami dan aksesoris dekoratif yang memiliki makna.

Gaya Asia ditandai dengan perencanaan yang sangat hati-hati ketika memilih skema warna interior, tekstur, furniture, elemen dekoratif dan pencahayaan. Desain interior rumah Asia, difokuskan pada kedekatan dengan alam. Kayu alami seperti bambu memberi variasi interior rumah Asia. Dekorasi rumah Cina memungkinkan anda untuk menggunakan banyak jendela, termasuk kain sebagai ornamen sementara gaya Jepang jauh lebih sederhana.

2.2.2 Karakteristik Desain Interior Bertema Asia

Pengambilan konsep Asia ini berdasarkan peringkat wisatawan asing yang datang mengunjungi Indonesia. Dari tahun ke tahun, mayoritas adalah penduduk dari Asia yang paling tinggi. Negara yang memasuki peringkat 5 besar adalah, Singapura, Malaysia, Jepang, dan juga China. Menurut Badan Pusat Statistik, di tahun 2015 wisatawan asing banyak berasal dari Singapura dengan jumlah turis mencapai 173.682 orang atau menyumbang 20,40 persen dari angka keseluruhan. Negara lainnya yaitu Malaysia dengan 122.198 orang atau 14,35 persen, Australia dengan 99.003 kunjungan menyumbang 11,63 persen, Tiongkok dengan 78.990 orang atau 9,28 persen, serta Jepang yang menyumbang angka 43.217 turis atau 5,08 persen.



Desain interior Asia merupakan tema yang paling dominan diminati karena sering kali dinilai bahwa tema oriental memberikan suasana yang tenang, tentram dan damai bagi pemiliknya, berikut karakteristik desain interior Asia :

1. Latar Belakang yang Sempurna, tema asia cenderung mengambil warna-warna alam, bahkan seringkali menyerupai tampilan pemandangan di alam itu sendiri sehingga warna-warna yang dipergunakan biasanya warna yang netral tujuannya untuk memberikan rasa tenang dan nyaman.

2. Petunjuk Untuk Memilih Warna-Warna Riang, Interior bertemakan asia hanya mempergunakan corak warna hidup yang tampil stand-out saat diletakkan di setting yang tenang dan netral. Warna cantik pink dari bunga sakura, warna merah yang bergairah dan warna ungu yang mewah semuanya menjadi bagian yang saling berhubungan di gaya Oriental.

3. Tampilan dan Tekstur yang Seimbang, Seimbang sering kali menjadi kunci dalam menggambarkan aspek tema asia. Kebutuhan harmoni yang tepat tidak hanya sekedar warna akan tetapi tekstur yang berbeda dan elemen.

4. Perpaduan Beberapa Gaya, Gaya desain Jepang sangat pembawaannya sederhana, minimalis dan yang paling dekat dengan alam dengan keberagaman corak. Bila ingin menambahkan esensi Zen pada hunian anda maka tema ini yang paling tepat. Dekorasi tradisional Cina jauh lebih mewah, luas dan agung dengan warna merah yang agung, warna emas yang mewah, warna giok yang menawan dan warna ungu yang tampak bernilai. Tipikal gaya India adalah berwarna, selebrasi kehidupan tampak pada motif dan ikon budaya India.

5. Patung Pencahayaan dan Lentera Kertas, pencahayaan dapat membuat atau merusak tampilan dari interior bila tidak memperhatikan tema yang dibuat. Tapi bila kasusnya gaya Asia, itu dapat terlihat elegant



secara keseluruhan dan menonjolkan temanya. Lentera kertas bergantung yang bergaya, instalasi pahatan pencahayaan dan penempatan lilin yang ditata akan secara bersamaan menjadikan rumah bergaya Timur.

6. Desain Organik dan Berkelanjutan, Batu mulus yang dipoles seperti batu sungai, tirai bambu yang menyambung dapat menggantikan tirai tradisional, anyaman tikar tatami yang rumit, dan tumbuhan dalam pot dan semak belukar dapat membawa kebaikan alam yang dapat menampilkan satu tampilan yang sempurna.

7. Aroma Alam, Selain ciri-ciri diatas, kita juga dapat menambahkan elemen khas asia. Dupa kayu cendana, lilin beraroma, dan lonceng angin yang indah dapat meningkatkan rasa Oriental ke level yang berbeda. Beberapa tanaman pot dan semak belukar untuk membawa kebaikan alam dan secara instan hunian yang modern menjadi pusat ketenangan. Baik suara maupun aroma berperan bagian penting dalam membentuk persepsi kita terhadap beberapa pengaturan dan dalam pembuatan ruangan agar menjadi ruang yang jauh lebih nyaman.

8. Minimalisasi yang Halus, Garis lurus yang teratur dan bersih, dekorasi minimalis yang simetris dan halus seluruhnya adalah bagian dari desain Asia alami yang dipengaruhi dari gaya Jepang. Elemen ini mempermudah dalam hal penggabungan tema ke dalam pengaturan kontemporer dengan beberapa perubahan sederhana di perabotan dan warna.

2.2.3 Karakteristik Interior Beberapa Negara Asia

Banyaknya negara yang ada di benua Asia, menimbulkan keanekaragaman yang muncul. Keanekaragaman tersebut dapat mempengaruhi gaya desain yang ada. Sebagai contoh :



1. Jepang :

Konsep dasar desain interior Jepang pada umumnya adalah kesederhanaan. Desain interior Jepang tidak terlalu suka dengan banyaknya peletakan furnitur, karena dengan demikian akan membuat ruangan menjadi luas dan terasa lega. Oleh karena itu, ada banyak orang di jaman sekarang yang menggunakan ruangan dengan *desain Jepang* sebagai tempat untuk menyendiri atau kadang bermeditasi karena memang ruangan seperti itu bisa membuat kita menenangkan pikiran.

Elemen Alam; Budaya Jepang sangat dekat dengan alam. Seperti dengan menambahkan tanaman khas Jepang seperti bambu mini atau bonsai dapat menghadirkan nuansa Jepang yang kental. Atau dapat diganti dengan corak khas dari bambu tersebut.



Gambar 2.2 Contoh Interior Gaya Jepang
Sumber : pinterest.com

Elemen kayu dan bambu; Selain tanaman hias berupa bambu mini, furnitur berbahan kayu dan bambu adalah ciri khas desain interior Jepang. Penduduk Jepang juga mengkreasikan bambu sebagai bahan untuk karpet, yang dikenal dengan tatami. Seperti contoh desain ruangan di atas yang menggunakan tatami sebagai elemen pada lantainya.



2. China :

Konsep interior gaya Cina sering juga disebut sebagai arsitektur gaya *feng shui*. Warna-warna yang mendominasi desain interiornya adalah putih, merah, hitam dan emas. Beberapa hiasan dinding bergambar naga , bunga teratai dan dewa-dewa kepercayaan orang *Chinese* juga sering digunakan sebagai elemen dekorasi pada ruangan. Lampion-lampion berwarna merah juga biasanya menjadi salah satu elemen dekorasi wajib pada interior gaya Cina tersebut.



Gambar 2.3 Contoh Interior Gaya China
Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Desain diatas mencerminkan gabungan gaya klasik oriental yang terlihat dari penggunaan bahan kayu dan gaya modern yang terlihat dari desain plafond putih dengan lampu kristal menjuntai diatasnya. Dengan demikian ciri khas dari konsep interior gaya Cina adalah ornamen dan dekorasinya yang meriah dan mencolok.

3. Arab :

Desain arsitektur Arabian hadir dengan kesan yang hangat dan tampilan dinamis. Gaya ini berasal dari negara yang berada di wilayah Timur Tengah dengan ciri khas tersendiri yang membuatnya terlihat



berbeda dan unik. Desain bergaya Arabian umumnya dibuat dengan bentuk lengkungan pada bagian jendela dan pintu. serta dinding yang dibuat bertekstur.



Gambar 2.4 Contoh Interior Gaya Arab
Sumber : pinterest.com

Ciri khas lain gaya ini adalah penggunaan warna-warna yang beragam. Namun, umumnya warna yang banyak diaplikasikan pada bangunan Timur Tengah adalah warna-warna dengan tone terang atau warna yang memiliki karakter natural. Warna-warna tersebut selanjutnya dipadu dengan bentuk serta motif-motif khas baik pada dinding, lantai, plafond, dan ornamen yang digunakan.

4. India :

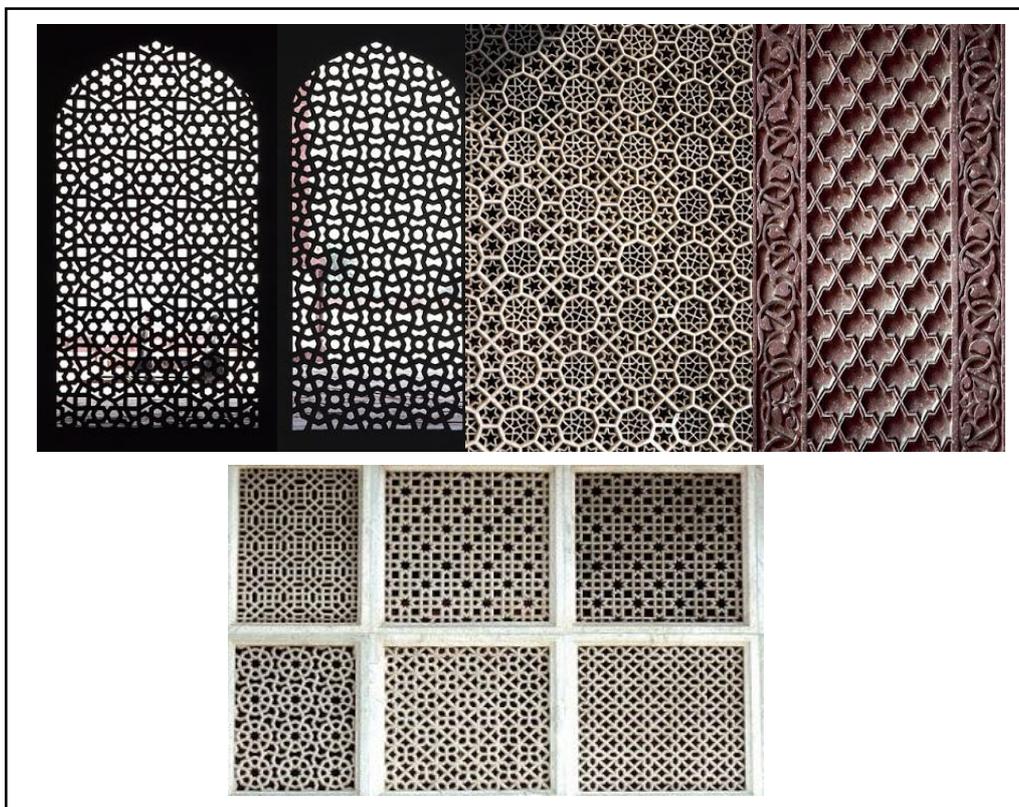
Tema utama tren dekorasi di India adalah ‘kebangkitan’ kerajinan daerah yang terwujud dalam perabot modern. Asas lokalitas ini mulai tumbuh setelah era industri yang berkembang di India. Kesadaran untuk melestarikan budaya lokal muncul dari para desainer, lalu diwujudkan berupa sprei, bantal, karpet, maupun *wall treatment*.

India terkenal dengan bangunan-bangunan indahya sejak jaman dahulu kala. Bentukan concrete GRC (*Glassfibre Reinforced Concrete*) juga muncul di negara ini dengan desain desain yang sangat indah.



Bentukan atau motif atau ornamen dari GRC ini sering dinamai dengan kerawangan / *decorative screen*, pada dasarnya merupakan sejenis panel berlubang yang digunakan sebagai pembatas dengan tetap memberikan pencahaya serta aliran udara secara alami dari luar dan dilengkapi dengan motif yang beragam dan pastinya unik.

Namun sekarang material yang dipakai tidak hanya concrete, melainkan PVC, kayu, metal, plastik dan juga batu alam. Semua bahan material tersebut memiliki karakteristik masing-masing dengan segenap kelebihan dan kekurangannya. Finishing panel dekoratif krawangan bisa memakai media cat, pelitur, ataupun dipoles untuk menampilkan keindahan materialnya. Dengan teknik pemasangan pada sudut pandang/*point of view* yang tepat dan teknik pencahayaan/*lighting* maka panel dekoratif krawangan tersebut akan menampilkan kesan artistik yang unik dan indah.



Gambar 2.5 Contoh Motif Kerawangan India
Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

5. Indonesia :

Indonesia terkenal dengan keanekaragaman budayanya. Dari keanekaragaman ini masing-masing memiliki ciri khas dan karakteristik sendiri sesuai dengan asal suku mereka. Kerajinan budaya Indonesia yang sudah dikenal adalah kerajinan batik. Ada berbagai macam jenis batik yang tersebar di Nusantara. Batik merupakan seni lukis menggunakan kain bergambar yang memiliki pola dan cara pembuatan khusus dengan menuliskan atau menempelkan zat malam/lilin pada kain tersebut, yang dilanjutkan dengan pengolahan dengan cara tertentu yang khas.



Gambar 2.6 Contoh Batik Indonesia
Sumber : google.com

Nuansa keindahan interior tak hanya datang dari motif modern,tapi ternyata sentuhan motif klasik juga bisa menghadirkan kesan tersendiri. Kata klasik identik dengan kesan tua dan tak menarik. Namun siapa sangka ditengah maraknya tren minimalis saat ini item klasik menjadi salah satu tren interior.

Di tangan desainer interior kreatif masa kini penggunaan lantai tegel kembali dilirik sebagai pilihan interior sebuah bangunan untuk



menghasilkan desain yang lebih atraktif. Sebab lantai tegel memiliki kesan antik, sederhana, namun tetap elegan.



Gambar 2.7 Contoh Lantai Tegel
Sumber : google.com

2.2.4 Budaya dan Perilaku Khas Asia

Anthony Reid dalam bukunya yang berjudul “Asia Tenggara Era Perdagangan, Dalam Kurun Waktu: 1450 sampai 1680”, Lesehan adalah budaya asli dari Asia, tidak hanya lesehan. Ia juga menjelaskan bahwa budaya-budaya lainnya seperti: tatto tubuh, memanjangkan rambut, memanjangkan daun telinga. Reid juga menyebut orang Asia Tenggara dengan sebutan Homo Luden’s (orang yang suka berpesta) karena banyaknya pesta-pesta yang diselenggarakan, seperti: perkawinan, agama, adat, atau ucapan terima kasih terhadap Tuhan atas hasil alam (bumi dan laut).

Budaya lesehan sangat berhubungan dengan pembuatan rumah dari masyarakat Asia Tenggara sendiri, yang umumnya hanya rumah yang sederhana dan mudah rusak yang disebabkan pembuatan rumah relatif sebentar, dan tidak membutuhkan biaya yang mahal, karena bahan pembuatan rumah mudah untuk didapat yaitu kayu jati atau kelapa. Orang-orang Eropa yang melihat itu terheran-heran karena pembuatan rumah yang begitu singkat, seperti La Loebere yang menyaksikan tiga ratus rumah di Ayothaya yang dibangun kembali dalam dua hari, atau Lodewycksz yang menyaksikan keseluruhan pantai Banten dibangun



kembali dalam waktu tiga atau empat jam. Itu semua tidak hanya disebabkan karena kemudahan dalam mencari material rumah, tetapi juga karena prinsip gotong-royong dari masyarakat Asia Tenggara.

Budaya lesehan ini menunjukkan bahwa masyarakat di Asia identik dengan kesederhanaan. Makan di atas lantai tanpa ada kursi. Merujuk pada pepatah “berdiri sama tinggi duduk sama rendah”, dengan lesehan tidak ada perbedaan status baik ekonomi, sosial, jabatan, dll. Tetapi lesehan menunjukkan kesetaraan dan kebersamaan yang didasarkan rasa persaudaraan.

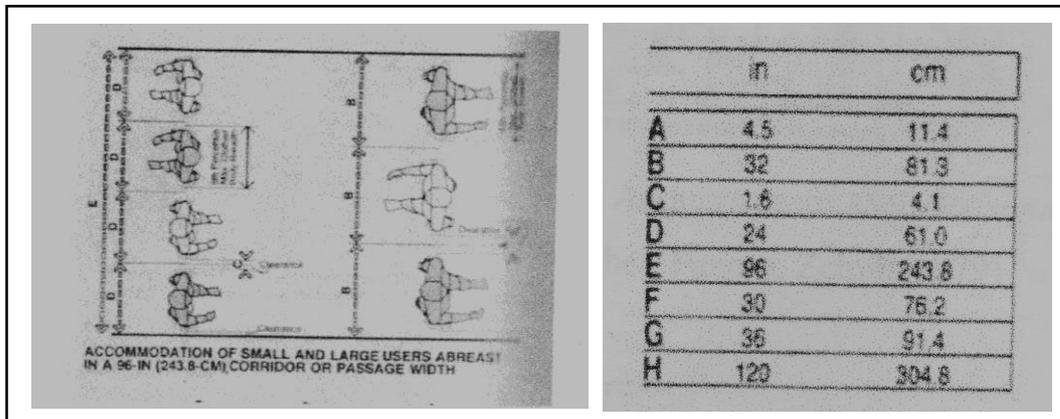
2.2.5 Analisa Studi Tema Desain

1. Desain interior Asia didasarkan pada minimalisme, keseimbangan, kombinasi harmonis dari unsur-unsur berbeda yang menciptakan suasana santai.
2. Menurut studi, karakteristik desain interior asia yang dapat disimpulkan :
 - a. Menggunakan bahan-bahan alam yang khas seperti kayu, batu, dan juga bambu
 - b. Cenderung mengambil warna-warna alam dan netral, tujuannya untuk memberikan rasa tenang dan nyaman
 - c. Furnitur memiliki garis tegas dan dengan bentukan yang sederhana
 - d. Desain mengutamakan fungsi yang memudahkan pemakainya
 - e. Ornamen dan elemen estetis dengan detail dan material khas asia
 - f. Pembawaannya sederhana, minimalis dan dekat dengan alam
3. Budaya dan perilaku yang khas dari asia adalah tata cara makan tanpa menggunakan kursi atau biasa disebut dengan lesehan. Lesehan menunjukkan hal kesederhanaan, kesetaraan dan kebersamaan yang didasarkan rasa persaudaraan.



2.3 Studi Anthropometri

2.3.1 Sirkulasi Horizontal

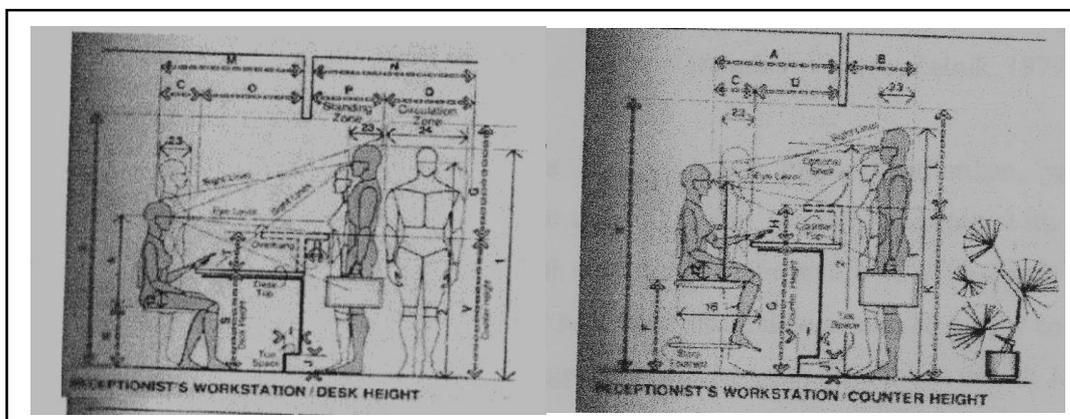


Gambar 2.8 Sirkulasi Horizontal
Sumber : Panero; Zelnik, 1979

Untuk Sirkulasi Horizontal, dibutuhkan jarak bersih sisi kanan dan kiri sebesar 81,3 cm. Jarak bersih ini sudah termasuk *clearence* sebesar 11,4 cm. Uraian ini diperuntukkan untuk presentil 95.

Sedangkan untuk presentil 5, jarak bersih yang dibutuhkan adalah 61 cm dengan *clearence* sebesar 4,1 cm. Sirkulasi ini digunakan sebagaipanduan untuk mendapatkan ukuran ideal dari sebuah koridor, dimana banyak sirkulasi yang terjadi secara bersamaan.

2.3.2 Antropometri Meja Resepsionis



Gambar 2.9 Antropometri Meja Resepsionis
Sumber : Panero; Zelnik, 1979



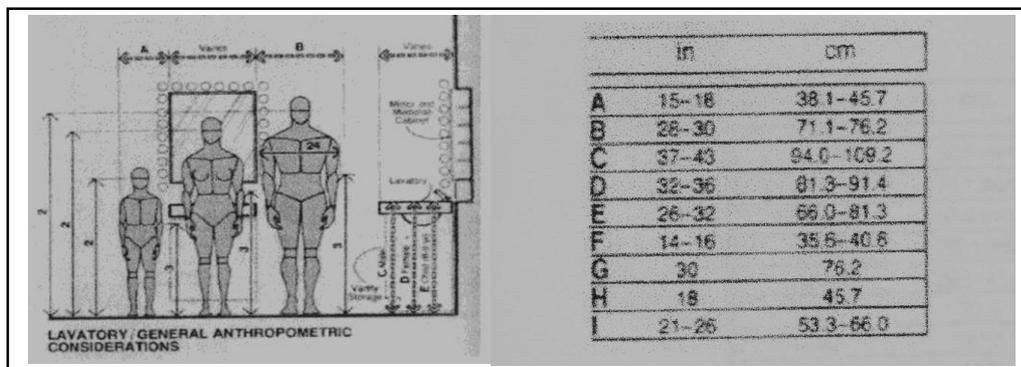
	in	cm
A	40-48	101.6-121.9
B	24 min.	61.0 min.
C	18	45.7
D	22-30	55.9-76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	21-27	61.0-68.6
G	36-39	91.4-99.1
H	8-9	20.3-22.9
I	2-4	5.1-10.2
J	4	10.2
K	44-48	111.8-121.9
L	34 min.	86.4 min.
M	44-48	111.8-121.9
N	54	137.2
O	26-30	66.0-76.2
P	24	61.0
Q	30	76.2
R	15-18	38.1-45.7
S	29-30	73.7-76.2
T	10-12	25.4-30.5
U	6-9	15.2-22.9
V	38-42	96.1-106.7

Gambar 2.10 Keterangan Antropometri Meja Resepsionis
Sumber : Panero; Zelnik, 1979

Ada 2 aspek yang perlu diperhatikan, yaitu tinggi dari meja *workstation* dan tinggi dari *counter receptionist* itu sendiri. Untuk ukuran tinggi ideal meja kerja yaitu antara 73,7 – 76,2 cm, dengan lebar 66-76,2 cm. Tinggi *seat* yang disarankan adalah 38,1 – 45,7 cm.

Tinggi dari *counter* yang disarankan adalah 111,8 – 121,9 cm. Tinggi minimal antara lantai *receptionist* dengan plafon adalah 198,1 cm. Sebaiknya, jarak terluar antara tubuh *receptionist* dengan ujung *counter* adalah 101,6 – 121,9 cm.

2.3.3 Antropometri Kamar Mandi



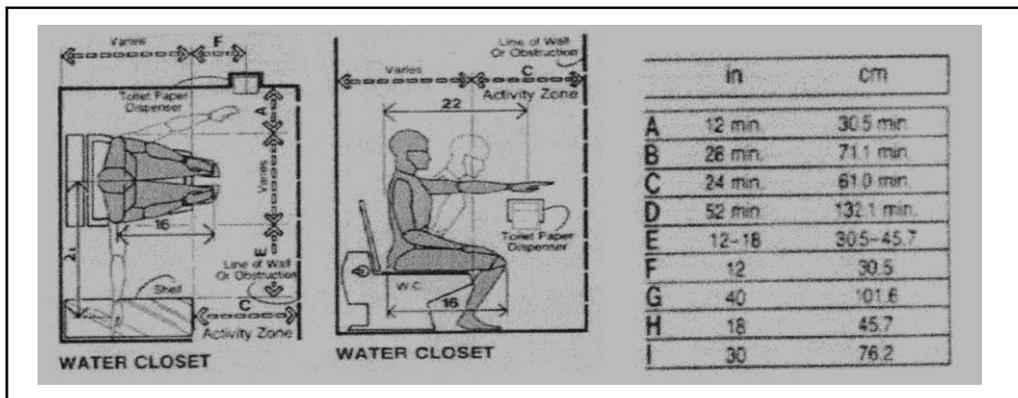
Gambar 2.11 Antropometri Kamar Mandi
Sumber : Panero; Zelnik, 1979



Dalam perencanaan ergonomi dalam kamar mandi, menggunakan 2 kategori yaitu pria dan wanita. Karena keduanya memiliki ukuran ergonomi yang berbeda.

Untuk ketinggian dari wastafel, pria membutuhkan tinggi ideal setinggi 94 – 109,2 cm, sedangkan wanita setinggi 81,3 – 91,4 cm. Sedangkan untuk lebar tubuh, hanya dikategorikan untuk pria saja sebagai acuannya, dimana pria dewasa berlebar tubuh 71,1 – 76,2 cm.

2.3.4 Anthropometri *Water Closet*

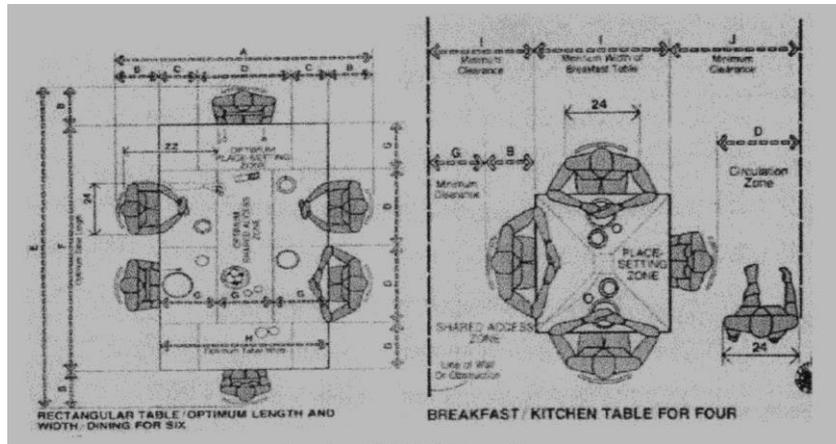


Gambar 2.12 Anthropometri *Water Closet*
Sumber : Panero; Zelnik, 1979

Cukup banyak yang harus diperhatikan dalam memperoleh ergonomi dalam sebuah *water closet*, yaitu jarak jangkauan tangan, panjang dudukan, dan lain-lain.

Jarak yang disarankan untuk lebar antara tangan dan *roll tissue* adalah minimal 30,5 cm. Kemudian lebar antara *shelf* dan jangkauan tangan adalah antara 30,5-45,7 cm. Aktivitas lain setidaknya berukuran lebar minimal 61 cm seperti yang disimbolkan dengan huruf “C”.

2.3.5 Dining Space



Gambar 2.13 Antropometri *Dining Space*
Sumber : Panero; Zelnik, 1979

	in	cm
A	96-102	243.8-259.1
B	18-24	45.7-61.0
C	12	30.5
D	30	76.2
E	132-144	335.3-365.8
F	96	243.8
G	18	45.7
H	54	137.2
I	36-42	91.4-106.7
J	48 min.	121.9 min.
K	18 min.	45.7 min.

Gambar 2.14 Keterangan Antropometri *Dining Space*
Sumber : Panero; Zelnik, 1979

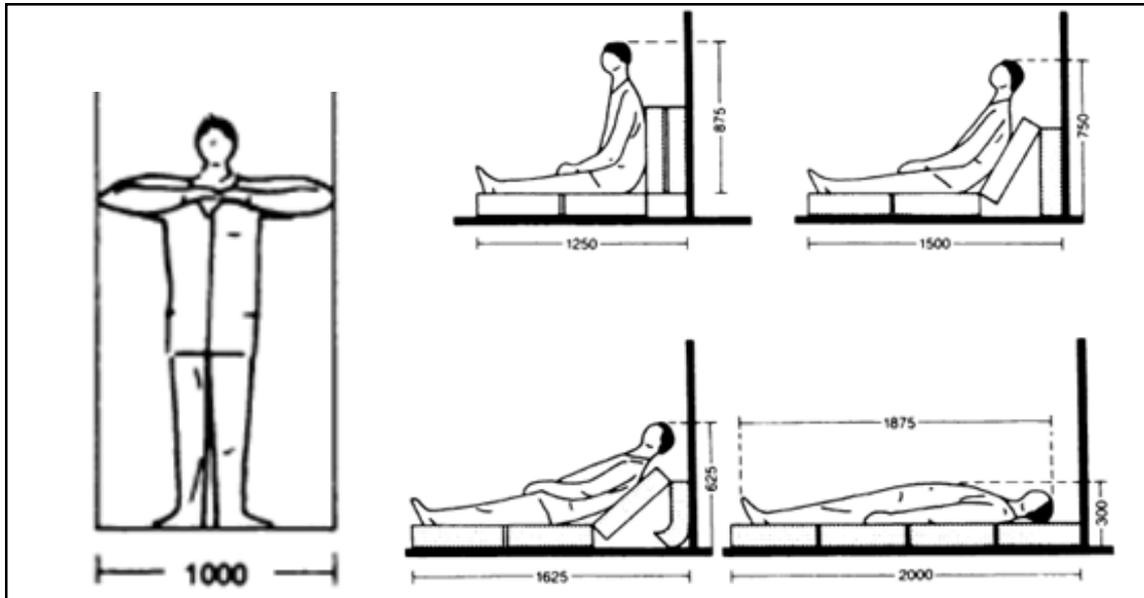
Dining Space yang tersedia di restoran adalah meja dengan 4 pengguna dan 6 pengguna. Selain itu juga termasuk ukuran dari sirkulasi tunggal.

Untuk pengguna 4 orang, dibutuhkan minimal panjang ideal 91,4-106,7cm. Untuk lebar badan diasumsikan sebesar 45,7-61 cm. Space sirkulasi tunggal sebesar 76,2 cm.

Untuk pengguna 6 orang, paling tidak dibutuhkan ukuran ideal sebesar 137,2 cm x 243,8 cm. Dimana 2 orang pengguna berposisi di masing-masing sisi panjang meja dengan arak bersih luar 45,7 cm. Dan 1 orang pengguna berposisi di masing-masing sisi lebar meja dengan jarak bersih cukup 30,5 cm.



2.3.6 *Capsule Bed*



Gambar 2.15 Antropometri *Capsule Bed*
Sumber : Data Arsitek

Gambar diatas merupakan data ergonomi manusia dalam kondisi berada di atas kasur dengan berbagai posisi. Untuk lebar minimal kasur adalah 100 cm, sesuai kebutuhan jarak berbaring diatas. Panjang kasur yang digunakan minimal 200 cm, boleh lebih jika akan ditambahkan beberapa elemen. Sedangkan untuk tinggi masing-masing kotak adalah minimal 87,5 cm.

2.4 Studi Eksisting

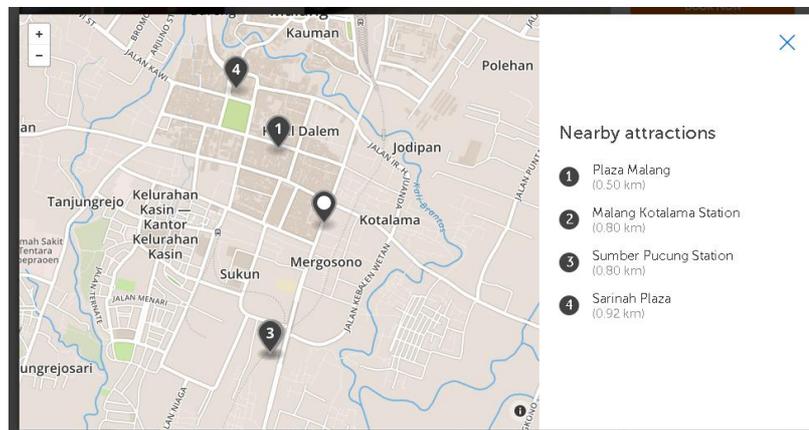
2.4.1 Lokasi

Malang Dormitory Hostel atau disingkat “Mador” adalah penginapan murah berbasis hostel yang baru di Malang. Hostel yang mengusung konsep *backpacker* style ini didesain seperti dormitory. Setiap kamar dilengkapi dengan 6 bunk-bed yang nyaman dan personal dengan lampu, gantungan baju mini dan adaptor listrik. Tak hanya kamar dormitory, Mador juga mempunyai kamar privat. Sehingga apabila pengunjung menginginkan privasi yang lebih terjaga dapat memilih kamar



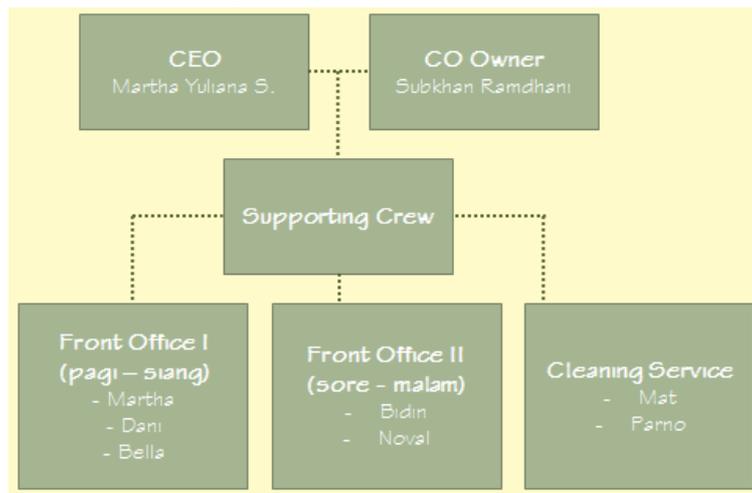
privat. Kamar privat terdiri dari 2 macam, ada yang menggunakan single bed dan ada juga yang twin bed. Tergantung para pengunjung menginginkan yang mana.

Lokasi Mador beralamatkan di Jalan Laksamana Martadinata No. 32 Malang. Letak Mador sangat strategis, hanya berjarak 15 menit dari Stasiun Kota Malang. Selain dekat dengan stasiun, Mador (Malang Dorm) juga sangat dekat dengan Alun-Alun Kota Malang, Pasar Besar Kota Malang, Malang Night Market, dan Pusat Perbelanjaan.



Gambar 2.16 Penampakan Area Sekitar
Sumber : <https://www.traveloka.com>

2.4.2 Struktur Organisasi



Bagan 2.1 Struktur Organisasi Mador Hostel
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Struktur organisasi yang dimiliki oleh Mador tidak seperti hotel-hotel besar lainnya. Hotel ini menerapkan prinsip, semua memiliki jobdesk



yang hampir sama (kecuali cleaning service). CEO dan CO Owner secara bergantian turut serta menjaga di bagian resepsionis bersama dengan karyawan front office. Cleaning service pada hotel ini ditugaskan hanya pada siang hari sesuai dengan batas maksimum check out para pengunjung. Sehingga setelah kamar tidak digunakan, dapat langsung dibersihkan.

Sesuai dengan prinsip pendirian hotel kapsul yang lebih mengutamakan aktivitas sosial atau saling berinteraksi, seluruh karyawan diharuskan bersikap terbuka dengan pengunjung. Karena mereka ingin menciptakan suasana nyaman dan hangat antar sesama. Sesuai dengan visi dan misi pendirian hotel ini, bahwa Mador lebih ingin menunjukkan sikap keramahan otentik yang diperoleh dari berinteraksi dengan banyak wisatawan. Mador merupakan tempat dimana para wisatawan lokal maupun asing beristirahat, berkumpul dan saling bersosialisasi tentang pengalaman perjalanan mereka

2.4.3 Analisa Denah/ Layout Ruang



Gambar 2.17 Denah Eksisting Keseluruhan Mador
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)



Denah tersebut merupakan denah asli Madorm Hostel di Malang. Hostel ini memiliki 2 macam tipe kamar, yaitu kapsul atau bunkbed dan juga kamar hotel pada umumnya. Area atau ruang staff tidak terlihat di denah, karena ruang tersebut berada di gedung berbeda. Sehingga staff lebih memilih untuk duduk bersama di area lobby atau ikut bersosialisasi dengan pengunjung di area baca ataupun dapur kering.

Mador memiliki fasilitas standar hotel, yaitu lobby, kamar tidur dan juga kamar mandi. Fasilitas penunjangnya adalah area santai dan juga area dapur kering. Area santai Mador terdapat 2 buah sofa panjang yang dapat digunakan pengunjung untuk bersantai, menonton TV dan juga membaca buku yang telah disediakan di rak buku. Untuk dapur kering, semua merupakan area makan dan umumnya digunakan pengunjung untuk membuat makanan ataupun minuman ringan, seperti roti, teh, kopi, dan lain-lain. Dan semua peralatan telah disediakan.

2.4.4 Analisa Foto – Foto Ruang Eksisting Mador

A. Pintu masuk :



Gambar 2.18 Area Pintu Masuk Mador Hostel
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)



Letak Mador terdapat di area belakang pertokoan. Hal ini sangat efektif untuk menghindari kebisingan jalan raya besar yang mayoritas dilewati oleh kendaraan berat. Pada sisi kiri jalan, terdapat area staff, ruang makan dan juga dapur. Gedung area staff terpisah dengan gedung untuk hotel, namun fasilitas are staff ini hanya digunakan untuk meletakkan barang dan beristirahat. Karena mereka lebih suka langsung terjun ke hotel, selain ingin bersosialisasi, suasana di dalam hotel lebih nyaman.

B. Kantor Travel dan Oleh-Oleh :



Gambar 2.19 Area Kantor Travel dan Oleh-Oleh Mador Hostel
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Penataan layout kantor dan suasana yang diciptakan terlihat kurang menarik. Tempat ini jarang difungsikan dengan baik dan nampak terlihat sepi tak ada staff yang menjaga. Hal ini disebabkan karena interior yang kurang nyaman dan kurang menarik. Para pengunjung yang ingin bertanya langsung, diharuskan masuk ke area resepsionis hotel. Para staff lebih suka berkumpul di area hotel daripada di kantor travel.



C. Lobby dan sekitarnya :



Gambar 2.20 Area Sekitar Lobby Mador Hostel
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Bagian lobby hotel terdapat area resepsionis, dimana kita melakukan transaksi check in / check out, bertanya informasi, bahkan mengobrol santai. Area santai pada hotel ini menyediakan sofa besar yang nyaman, dan juga tv untuk bersama. Pembatas antara area resepsionis dan area santai adalah rak buku. Buku-buku tersebut bebas untuk dibaca oleh siapapun tanpa dikenakan biaya sewa tambahan. Area dapur kering menggunakan sistem self service. Pengunjung dan staff dapat menikmati langsung fasilitas yang telah disediakan.

Suasana dan fasilitas yang diciptakan pada area lobby terkesan cukup nyaman dan santai. Namun konsep desain pada interior terkesan apa adanya dan kurang menonjol. Furnitur yang digunakan terlihat kurang menarik terutama di area dapur. Area santai dan dapur kering kurang luas, sehingga aktivitas sosialisasi antar pengunjung kurang nyaman.



D. Area Kamar



Gambar 2.21 Area Kamar Mador Hostel
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Fasilitas kamar yang disediakan memiliki 2 model layout, yaitu model dormitory dan kamar seperti hotel pada umumnya (twin bed dan single bed). Kamar dormitory pada hotel ada 2 macam, 2 ruang tanpa AC dan 2 ruang menggunakan AC. Fasilitas yang disediakan tiap kamar hampir sama. Namun dirasa kurang dalam hal fasilitas penyimpanan barang, konsep ruangan yang tidak terlihat atau kurang menonjol, dan juga furnitur yang standar.

E. Kamar Mandi

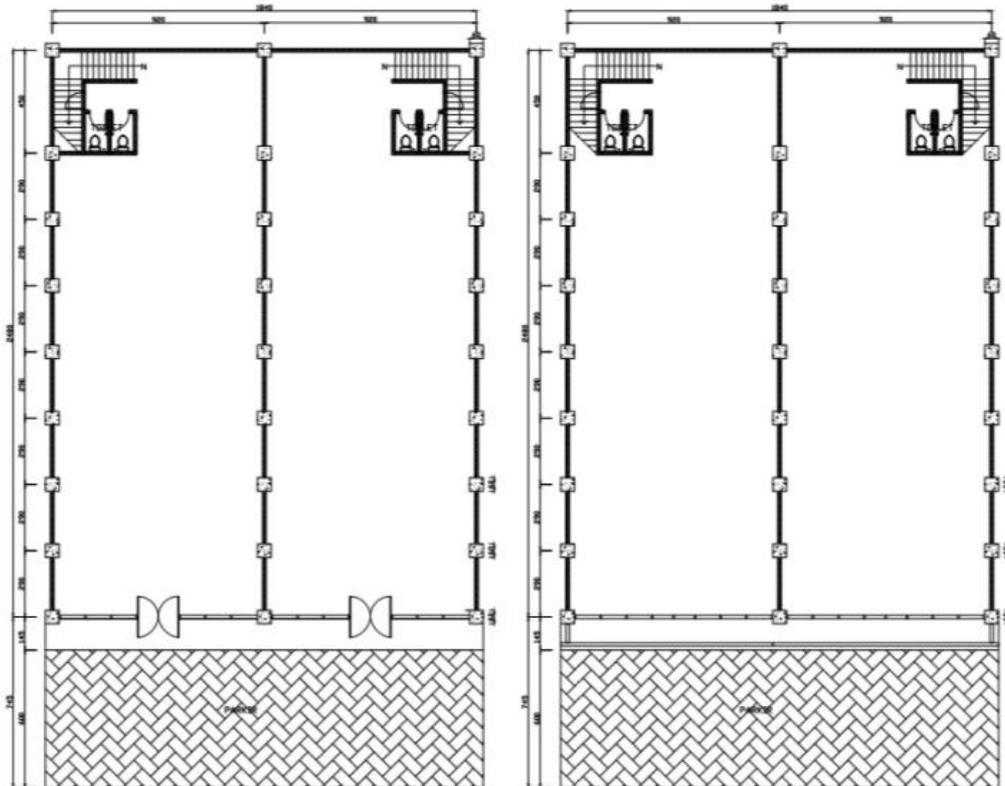


Gambar 2.22 Area Kamar Mandi Mador Hostel
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Kamar mandi di hotel cukup nyaman dan bersih dan fasilitas yang dimiliki cukup mendukung. Untuk area shower dan toilet dipisah, sehingga total memiliki 3 ruang toilet dan 3 untuk shower saja. Hal ini cukup efektif, mengingat hotel kapsul atau hostel merupakan hotel yang fasilitasnya digunakan untuk bersama. Keefektifan yang dimaksudkan disini adalah pengunjung tidak perlu menunggu atau antri lama jika ingin menggunakan fasilitas karena sudah terbagi fungsi ruangnya.



2.4.5 Analisa Denah Eksisting Cabang Mador

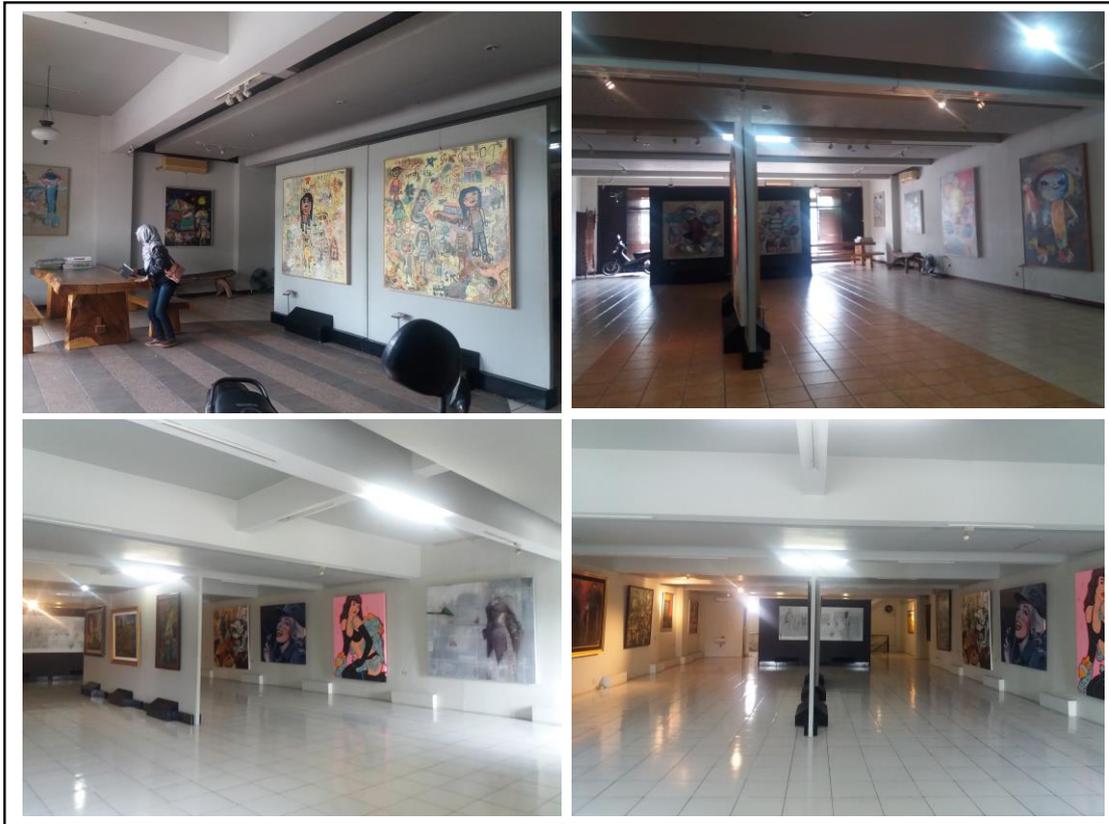


Gambar 2.23 Denah Eksisting Keseluruhan Cabang Mador
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Denah tersebut bukan denah asli dari Mador, penulis mengambil denah pengganti yang sesuai dengan kriteria penulian tugas akhir. Dengan mengambil jenis bangunan yang sama, yaitu sebuah ruko, agar tidak meninggalkan kesan dan suasana yang sebelumnya.

Selain itu umumnya hotel budget yang dibangun menggunakan arsitektur atau bangunan bekas atau lama. Seperti ruko yang disewakan, apartemen dan bangunan-bangunan murah lainnya.

Eksisting kali ini yang dipakai adalah ruko 2 lantai dan juga 2 ruko sekaligus, karena untuk mencapai kriteria luasan bangunan yang telah dipersyaratkan.



Gambar 2.24 Foto Eksisting
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Foto diatas merupakan eksisting ruko yang akan dialihfungsikan menjadi cabang Mador. Ruko ini sebelumnya merupakan sebuah galeri seni yang ada di Surabaya. Galeri ini memiliki 3 lantai, namun yang beroperasi hanya 2 lantai dikarenakan lantai 3 masih dalam renovasi.

Luas ruang yang lebar, kolom dan balok yang terekspos juga besar agar bangunan tetap kokoh walaupun terisi banyak elemen interior. Namun pencahayaan dalam ruang dirasa kurang nyaman jika ruko ini dijadikan sebagai galeri. Penghawaan di dalam ruko umumnya menggunakan penghawaan buatan seperti AC dan juga kipas angin.

2.4.6 Analisa Lokasi Cabang Mador

Lokasi awal Mador berada di tengah-tengah kota yang ramai dilewati oleh kendaraan. Baik kendaraan berat dan juga kendaraan umum (transportasi umum). Namun lingkungannya merupakan lingkungan yang terbilang panas dan jarang penghijauan. Dengan mencari lingkungan yang baru dan mendukung untuk



pembangunan *budget hotel*, diharap dapat meningkatkan prosentase kenyamanan dan jumlah pengunjung yang hadir.



Gambar 2.25 Foto Eksisting Cabang
Sumber : Google Maps (2017)



- = Lokasi Cabang
- = Stasiun Kota Malang

Gambar 2.26 Denah Eksisting Cabang
Sumber : Google Maps (2017)

Foto diatas merupakan lokasi atau eksisting peletakan cabang madorm hostel di Malang. Lokasi yang cukup rindang di area sekitar dan tidak jauh dari stasiun, memudahkan pengunjung yang ingin menikmati *budget hotel* yang mayoritas adalah wisatawan *backpacker*.

2.5 Studi Pemandangan

2.5.1 The Packer Lodge Boutique Hostel



Gambar 2.27 Lokasi The Packer Lodge Hostel
Sumber : www.maps.google.com

Di resmikan pada bulan Agustus 2014, *The Packer Lodge Boutique Hostel* (TPL) merupakan butik hostel baru di Jakarta. Bermula dari Ruko kepunyaan keluarga yang di miliki sejak awal tahun 60-an, yang difungsikan menjadi sebuah gudang dan di alihkan menjadi sebuah butik hostel yang menawarkan kenyamanan secara perancangan tempat yang modern dan lokasi yang dekat ke sejumlah tempat wisata yang bersejarah.

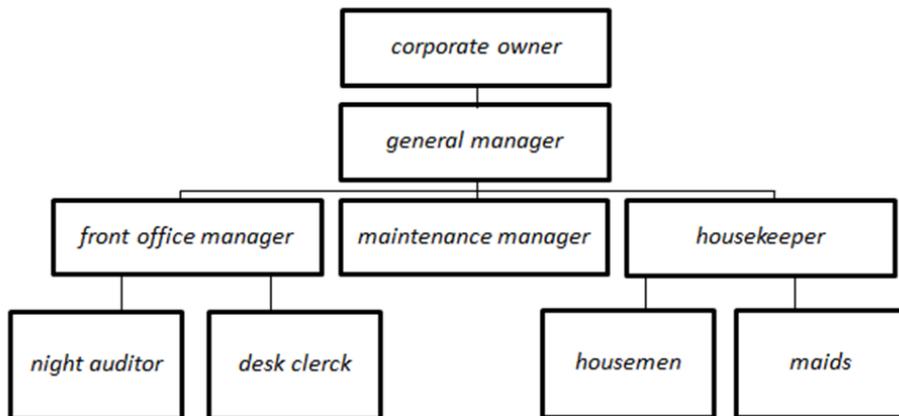
The Packer Lodge terletak di jantung kota Jakarta dan merupakan kawasan *Chinatown* dengan kaya akan sejarah pada bangunan sekitarnya seperti Candranaya, Gedung Arsip (*De Klerk Mansion*), Gereja Katolik St. Maria de Fatima dan Jin De Yuan Candi. Pada arah utara, terdapat *Old City Hall* kompleks yang biasa di kenal dengan Kota Tua. Kompleks ini meliputi Museum Fatahilah (Stadhuis), Museum Wayang & tekstil, BIOS Stasiun, Museum Bank Mandiri, Museum Bank Indonesia, Rumah Merah, Gereja Sion (*Portugese church*), dan Pelabuhan Sunda Kelapa. Tempat – tempat tersebut dapat di tempuh dengan berjalan kaki sehingga memudahkan para tamu yang menginap untuk mengunjungi tempat – tempat wisata yang bersejarah.

Selain itu lokasi *The Packer Lodge* ini sangat mudah di temukan yang mana tidak jauh dari jalan raya Gajah Mada, dengan di lengkapi



lingkungan sekitar dekat dengan *Halte busway*, kafe, restoran dan kedai makanan yang menawarkan makanan lokal maupun internasional hingga malam hari, supermarket, money changer, dan kehidupan malam merupakan lingkungan sekitar dari *The Packer Lodge*.

Semua kamar yang ber-AC dan dilengkapi *WIFI*. Ada area umum yang sangat nyaman dengan teras yang di hiasi tanaman hijau bagi para tamu yang ingin bersantai santai, membuat teman baru, dan berbagi pengalaman.



Bagan 2.2 Struktur Organisasi The Packer Lodge Boutique Hostel

Sumber : <https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-1-00959-DI%20Bab2001.pdf>

Tabel 2.2 Tabel Analisa Area dan Ruang di The Packer Lodge Boutique Hostel

No	Area	Foto	Analisa
1.	<i>Entrance & Waiting area</i>		<p>Pada waiting area tersedia berupa kursi berbentuk potongan kayu yang berukuran 150 x 60 ini berhadapan langsung dengan area resepsionis yang mana di belakang area resepsionis tersebut merupakan back office sekaligus deposite luggage. Pada interior waiting area menerapkan nuansa citra ruang yang hangat dan natural di mana terdapat banyaknya penerapan elemen kayu pada ruangan seperti pada lantai yang menggunakan bahan vinyl berteksture kayu, dinding , maupun finishing furniture. Pada segi pencahayaan terdapat lampu spotlight yang memantulkan cahaya kuning pada dinding dan pendant lamp yang</p>

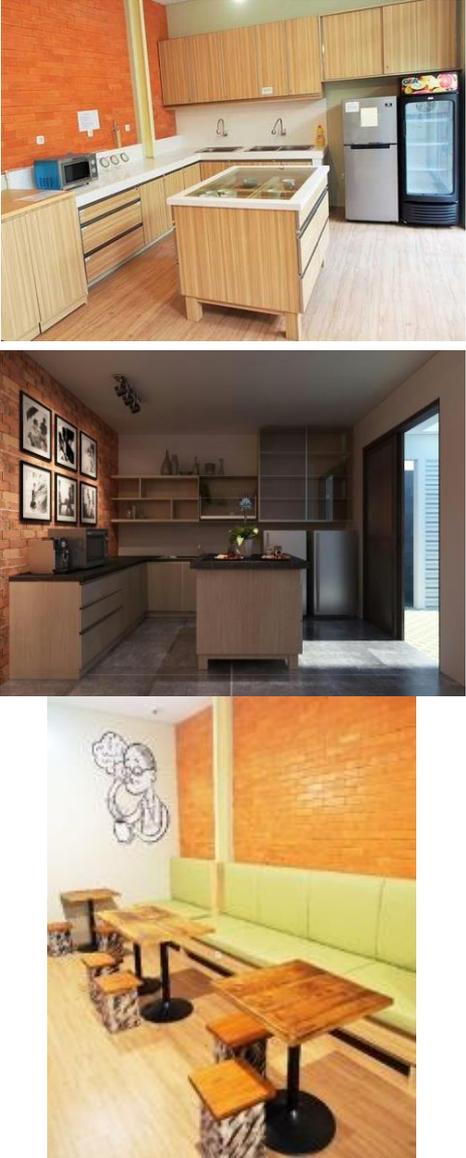


			<p>menambah citra ruang menjadi hangat.</p> <p>Fasilitas yang terdapat di ruangan ini ialah adanya sebuah televisi sebagai hiburan ruangan, sebuah komputer yang dapat di gunakan untuk mencari informasi tambahan tentang perjalanan jika tamu membutuhkannya dan barang barang display yang menyatu pada furniture area resepsionis yang di jual bagi para tamu yang menginap. Pada bagian dinding di hiasi pula hasil cerita feedback hostel dari para tamu yang pernah berkunjung yang di pajang dengan rapi.</p>
<p>2.</p>	<p><i>Deluxe Single Room</i></p>		<p>Pada kamar ini secara keseluruhan furniture menggunakan hpl bertexture kayu sebagai finishingnya dengan kesamaan warna pada lantai yang menggunakan vinyl bertexture kayu. Tersedia lemari pakaian dan beberapa laci yang dapat di gunakan dengan kasur yang berukuran 100x200</p> <p>Terdapatnya dua steker listrik dan lampu LED sebagai cahaya utama pada kamar.</p> <p>Pada ruangan ini di sediakan pula fasilitas pribadi berupa kamar mandi.</p>
<p>3.</p>	<p><i>Deluxe Double Room</i></p>		<p>Pada kamar ini sama seperti jenis kamar sebelumnya bahwa secara keseluruhan furniture menggunakan hpl bertexture kayu sebagai finishingnya dengan kesamaan warna pada lantai yang menggunakan vinyl bertexture kayu. Tersedia beberapa laci yang dapat di gunakan dengan kasur yang berukuran 120x200</p> <p>Terdapatnya dua steker listrik dan lampu LED sebagai cahaya utama pada kamar.</p>



<p>4.</p>	<p><i>Dorm Room</i></p>		<p>Pada kamar jenis ini menggunakan sistem tempat tidur yang berbentuk kapsul yang mana pada ruan kapsul perorangnya tersedia lampu baca sebagai pencahayaan pribadi pada setiap kapsul, Terdapat pula sebuah kipas angin mini dan stekler listrik. Pada ruang kapsul ini kasur yang di gunakan berukuran 100x200 dengan di sediakannya sebuah laci yang dapat pula difungsikan sebagai meja praktis yang berukuran 30x20. Pada keseluruhan kapsul di bagi menjadi dua tingkat dengan tangga dan korden sebagai penutup ruang kapsul, Kamar ini memiliki ac split yang di letakan di luar ruang kapsul untuk menjaga suhu nyaman ruangan. dan lampu LED sebagai cahaya utama pada kamar.</p>
<p>5.</p>	<p>Ruang Umum</p>		<p>Pada ruang ini terdapat di lantai 3 bangunan yang merupakan area bersantai untuk para tamu dengan di sediakannya home theater dan beberapa simple bench dan meja untuk kenyamanannya, pada sisi kanan home theater terdapat rak buku yang man arak buku tersebut merupakan buku buku koleksi hasil dari pertukaran buku oleh tamu yang pernah menginap di hostel tersebut dengan furniture rak buku yang berbentuk dari sepasang pipa dan kayu. Pada belakang area home theater terdapat meja setinggi 90cm dan stool tinggi dengan tinggi 75cm yang mana di gunakan para tamu sebagai akses internet tambahan yang di sediakan dengan beberapa buah laptop.</p>



6.	Dapur		<p>Pada pantry ini terletak di lantai 4 yang mana berdekatan dengan ruang santai terbuka. Area ini digunakan bagi para tamu untuk melakukan aktivitas sarapan yang telah disediakan beberapa makanan dan minuman simple dan beberapa peralatan pantry seperti lemari es, microwave dan sink sebagai pelengkap kemudahan.</p> <p>Pada sisi dinding pantry mengaplikasikan dinding batu bata expose dengan di hiasi beberapa pajangan hasil fotografi sang pemilik hostel dan beberapa gambar mural yang menceritakan lingkungan sekitar hostel dengan tema urban.</p> <p>Pada samping pantry merupakan seating area sebagai kenyamanan sarapan.</p> <p>Pada interiornya sama halnya pada ruang ruang sebelumnya ruangan ini memiliki suasana hangat dengan penggunaan beberapa elemen kayu yang diterapkan pada bagian lantai maupun furniture.</p>
----	-------	--	--

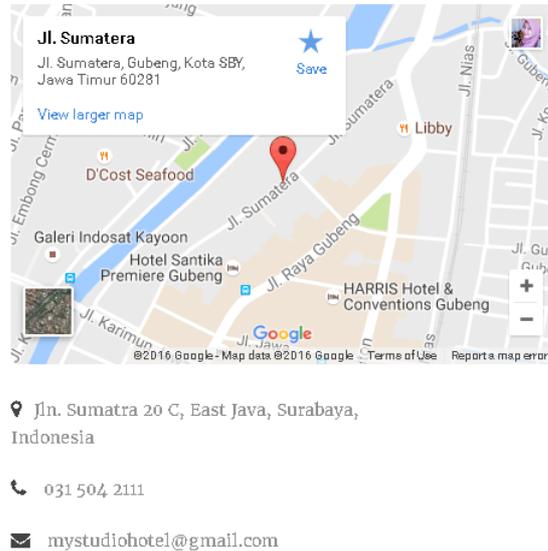


7.	Ruang santai terbuka		<p>Pada ruang santai terbuka ini merupakan smoking area yang disediakan bagi tamu yang hendak merokok dengan di hiasi tanaman dinding yang di atur pada jenis, bentuk, warnanya secara gradasi. Area ini di pisahkan dengan dinding dan pintu kaca sehingga asap rokok tidak masuk pada area ruangan lain.</p>
----	----------------------	--	--

Sumber : <https://library.binus.ac.id/eColls/eThesiscoll/Bab2/2014-1-00959-DI%20Bab2001.pdf>

2.6.2 My Studio Hotel

My Studio Hotel yang terletak di Jl. Sumatra No.20, Gubeng, Surabaya. My Studio Hotel adalah hotel kapsul pertama di Surabaya yang memiliki segudang fasilitas keren dengan harga yang murah. My Studio Hotel resmi dibuka pada 11 Desember 2015. Antusiasme masyarakat terhadap hotel kapsul ini sungguh tinggi, terutama para *backpacker* luar kota dan luar negeri yang berkunjung ke Surabaya.



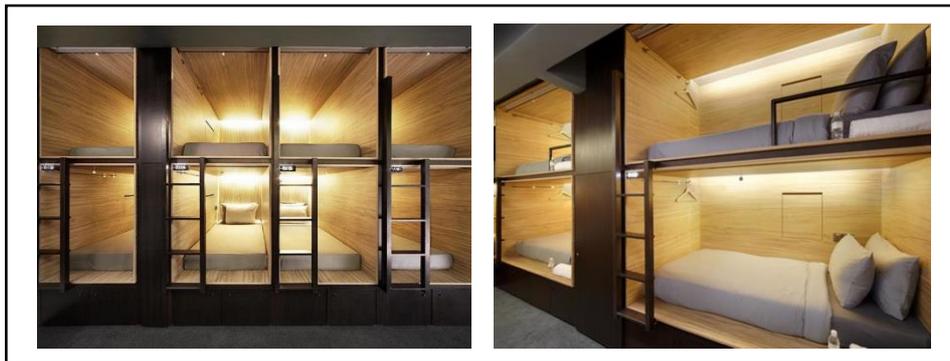
Gambar 2.28 Lokasi My Studio Hostel Surabaya
Sumber : www.maps.google.com

My Studio Hotel Surabaya ini punya konsep yang mirip dengan hostel. Kamar-kamarnya dirancang dengan konsep dormitori yang dipisahkan berdasarkan jenis kelamin, yaitu kamar studio untuk pria saja maupun untuk wanita saja. Hanya saja, jika dibandingkan dengan dormitori, kamar-kamar di My Studio Hotel ini menawarkan privasi yang lebih – mirip seperti hotel kapsul di Jepang (dan juga negara lainnya). Perbedaan yang paling mendasar mungkin terletak pada fasilitasnya. Jika hotel kapsul di Jepang melengkapi kabinnya dengan berbagai fasilitas pendukung seperti televisi dan radio, maka hotel ini hanya menyediakan tempat tidur saja.

Hotel ini memiliki 60 kamar dengan pembagian 20 single studio khusus pria, 20 single studio khusus wanita dan 20 double studio untuk pria dan wanita. Untuk tipe kamar, hotel ini menawarkan 2 tipe kamar studio – istilah hotel ini untuk menyebut kabin tidur: kamar studio single (untuk pria saja/wanita saja) dan kamar studio double (untuk pria saja/wanita saja).



Hotel kapsul ini sangat direkomendasikan untuk para *backpacker*, karena harganya yang murah dengan fasilitas yang memadai. Untuk menginap semalam hanya perlu membayar sebesar Rp. 100.000 untuk single studio dan Rp. 150.000 untuk double studio. Harga ini sudah termasuk sarapan berupa teh, kopi dan roti serta loker, free wi-fi dan public toilet. Fasilitas yang ditawarkan oleh My Studio Hotel adalah free shuttle car untuk ke stasiun kereta api dan seluruh pusat perbelanjaan di Surabaya. Pengunjung dapat minta diantar ke mall-mall manapun, gratis tanpa dipungut biaya. Selain itu, My Studio Hotel ini menyediakan minimarket di bawah, jikalau berhalangan untuk keluar area Hotel dapat memanjakan perut disini.



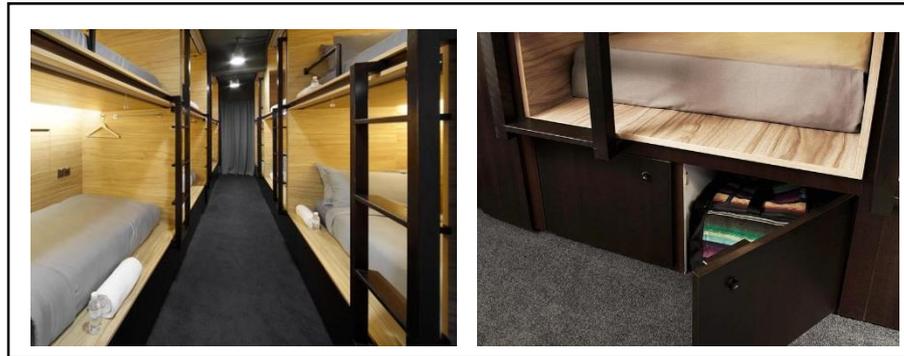
Gambar 2.29 Single Studio My Studio Hostel Surabaya

Sumber : <http://jalan2.com/forum/blogs/entry/1344-percaya-atau-nggak-5-hotel-unik-di-surabaya-ini-nggak-sampai-400-ribuanmalam-lho-asyik-kan/>



Gambar 2.30 Double Studio My Studio Hostel Surabaya

Sumber : <http://jalan2.com/forum/blogs/entry/1344-percaya-atau-nggak-5-hotel-unik-di-surabaya-ini-nggak-sampai-400-ribuanmalam-lho-asyik-kan/>



Gambar 2.31 Suasana Kamar dan Area Loker My Studio Hostel Surabaya

Sumber : <http://jalan2.com/forum/blogs/entry/1344-percaya-atau-nggak-5-hotel-unik-di-surabaya-ini-nggak-sampai-400-ribuanmalam-lho-asyik-kan/>



Gambar 2.32 Area Lobby, Resepsionis dan Minimarket My Studio Hostel Surabaya

Sumber : <http://jalan2.com/forum/blogs/entry/1344-percaya-atau-nggak-5-hotel-unik-di-surabaya-ini-nggak-sampai-400-ribuanmalam-lho-asyik-kan/>

Suasana dalam lobby hotel ini sangat modern dan nyaman. Adanya fasilitas penunjang yaitu minimarket yang mewadahi keinginan pengunjung dalam berbelanja makanan ringan ataupun makanan berat. Area makan, resepsionis dan minimarket ini terletak di lantai satu bagian depan dan sangat terbuka, sehingga memudahkan para pengunjung untuk saling bersosialisasi antar sesama. Sesuai dengan konsep yang diangkat oleh hotel yaitu studio, penambahan area galeri seni di letakkan di area lobby sebagai elemen interior.

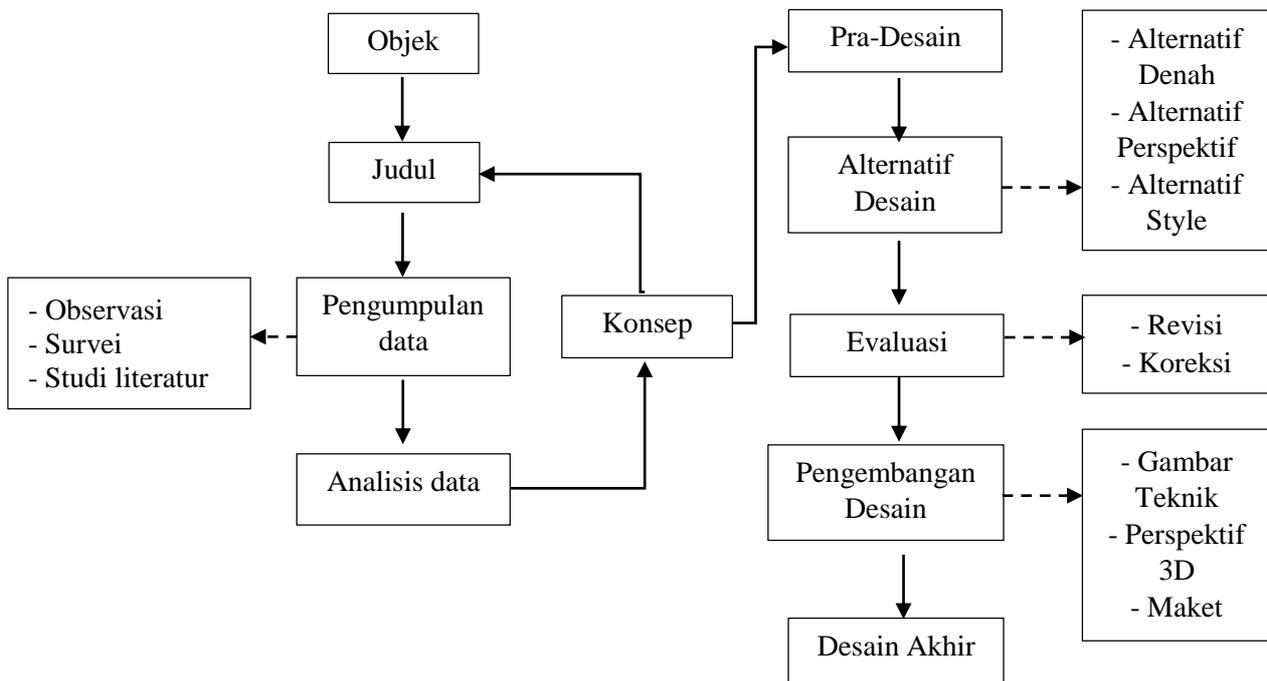


(hal ini sengaja dikosongkan)

BAB III

METODE DESAIN

3.1 Bagan Proses Desain



Bagan 3.1 Mind Mapping Metodologi Desain (Proses Desain)

Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Menurut bagan proses desain diatas, metodologi yang digunakan ialah metode *approach research*. Metodologi tersebut memiliki ciri kegiatan *diagnostic* (mendiagnosa), *descriptive* (menguraikan dan menjelaskan unsur-unsur yang berkaitan), dan *theorical* (berdasarkan teori).

Diagnostic sendiri umumnya terjadi pada tahapan analisis data. Data yang telah didapatkan kemudian didiagnosis untuk menarik sebuah kesimpulan. Sehingga kesimpulan tersebut dapat digunakan dan dikembangkan sesuai dengan objek perancangan. Proses pengumpulan data ini dapat berupa observasi, survei dan juga studi literatur. Kesimpulan yang didapatkan, digunakan sebagai konsep



yang bertujuan untuk memecahkan masalah dalam objek interior. Setelah konsep telah didapat, maka akan dilakukan penyesuaian dalam judul perancangan.

Kemudian ciri *descriptive*, dilakukan pada tahap pengumpulan data dan juga penyusunan konsep. Dikarenakan perlu untuk menjelaskan masing-masing unsur objek yang telah didapatkan. Setelah konsep berjalan, tahapan pra-desain sampai dengan desain akhir juga menggunakan metode *descriptive* untuk menentukan komponen dan elemen desain berdasarkan konsep yang telah dirumuskan sebelumnya.

Theoretical yang digunakan disini yaitu dalam tahapan pengumpulan studi literatur. Metode ini digunakan agar *output* dari perancangan ini menjadi lebih objektif berdasarkan bidang atau bahasan keilmuan yang berlaku, dan tidak serta merta hanya keinginan subjektif dari desainer saja.

3.2 Metode Pengumpulan

Data Metode secara umum diartikan sebagai proses, cara, atau prosedur yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

3.2.1 Studi Pustaka / Literatur

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Maka dapat dikatakan bahwa studi pustaka dapat memengaruhi kredibilitas hasil perancangan yang dilakukan.

3.2.2 Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan secara sistematis dan pencatatan



menurut prosedur tertentu yang hasilnya dapat ditafsirkan secara ilmiah (Nasution, 1992: 123).

Observasi merupakan langkah kedua dalam melakukan pengumpulan data setelah penulis melakukan studi pustaka. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan tentang keadaan yang ada di lapangan. Dengan melakukan observasi, penulis menjadi lebih memahami tentang subyek dan obyek yang sedang diteliti.

3.2.3 Wawancara

Wawancara merupakan langkah yang diambil selanjutnya setelah observasi dilakukan. Wawancara atau interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka secara langsung antara pewawancara dengan informan. Wawancara dilakukan jika data yang diperoleh melalui observasi kurang mendalam.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode deskriptif merupakan salah satu bagian dari proses desain yang digunakan dalam hal pengumpulan data. Hal ini bertujuan agar hasil dari pengumpulan data diperoleh secara kuantitatif dan memiliki nilai pasti dalam hasil. Dari hasil kuantitatif tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan yang merupakan hasil untuk merancang sebuah konsep yang tepat untuk perancangan. Pengumpulan data dilakukan dalam bentuk studi pustaka / literatur, observasi, dan juga wawancara.

3.3.1 Studi Pustaka Teknik Simak

Studi pustaka teknik simak dapat dibagi menjadi beberapa teknik, antara lain teknik catat. Teknik catat merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menggunakan buku-buku, literatur ataupun bahan pustaka, kemudian mencatat atau mengutip pendapat para ahli yang ada di dalam buku tersebut untuk memperkuat landasan teori dalam perancangan.



Teknik simak catat ini menggunakan buku-buku, literatur, dan bahan pustaka yang relevan dengan perancangan yang dilakukan, biasanya dapat ditemukan di perpustakaan, internet maupun di tempat penulis melakukan perancangan.

3.3.2 Observasi Partisipatif

Penulis menggunakan teknik observasi partisipatif, yaitu observasi dimana peneliti terlibat dengan kegiatan orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data perancangan. Sumber data dalam perancangan ini adalah karyawan dan pengunjung, sehingga penulis mengamati kegiatan yang ada di dalam area Madorm Hostel.

Observasi ini dilakukan penulis untuk mengetahui pola perilaku karyawan dan pengunjung disaat beraktivitas di dalam area Madorm Hostel, sehingga dapat menarik kesimpulan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi karyawan dan pengunjung dalam beraktivitas dan berinteraksi antar sesama. Sehingga diperoleh data tambahan yang dapat mendukung pengerjaan perancangan ini.

3.3.3 Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden. Berdasarkan analisis terhadap setiap jawaban dari responden tersebut, maka peneliti dapat mengajukan berbagai pertanyaan berikutnya yang lebih terarah pada satu tujuan.



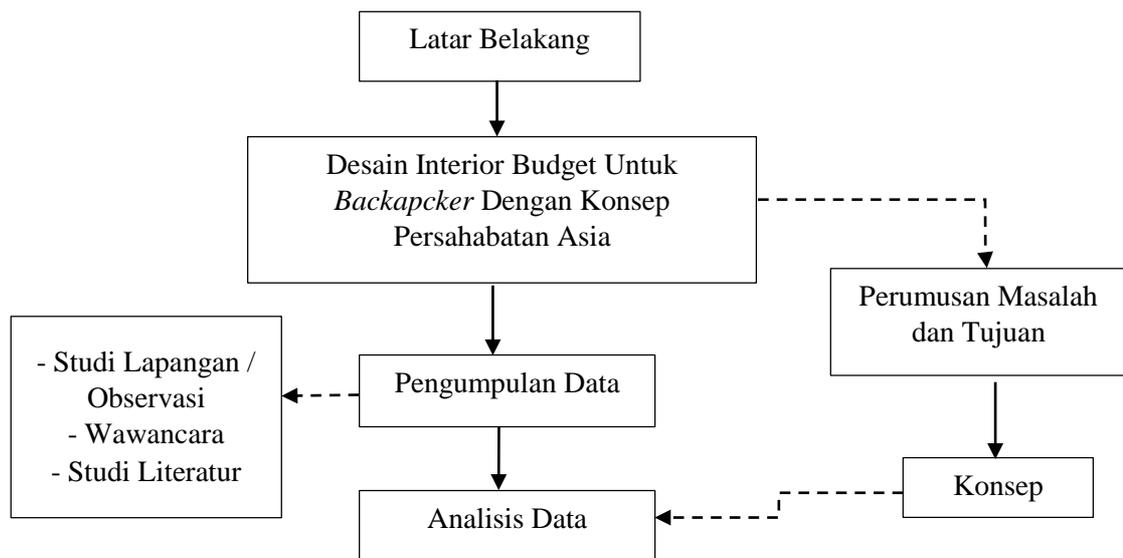
Metode ini digunakan untuk mengetahui informasi tentang keadaan hotel seperti fasilitas yang ada pada hotel, cara *mem-booking*, latar belakang mendirikan hotel, struktur organisasi dan bagaimana alur kegiatan pengunjung yang datang, dsb. Dalam metode ini penulis menggunakan interview yang bebas terpimpin dalam arti peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang ada hubungannya dengan perancangan.

3.4 Analisa Data

Data dan kelengkapan yang sudah didapat dari hasil pengumpulan data kemudian dianalisis dengan penggunaan metode deduktif. Metode deduktif ini merupakan metode dimana data yang telah diperoleh dibandingkan dengan desain yang telah ada, kemudian diambil segi positif dan manfaatnya serta memepertimbangkan segi negatifnya.

Selain menggunakan metode deduktif, analisa data ini juga menggunakan metode komperatif. Metode komperatif sendiri adalah metode menggabungkan data untuk membandingkan data-data yang telah didapatkan.

3.5 Tahapan Desain



Bagan 3.2 *Mind Mapping Tahapan Desain*
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)



Untuk memunculkan sebuah kebutuhan perancangan maka hal pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan permasalahan. Permasalahan disini akan selalu dikaitkan dengan faktor manusia sebagai penggunanya, yang menghadapi kendala-kendala dalam merespon keberadaan suatu ruang tertentu, baik itu disadari maupun tidak. Untuk kendala yang dapat diasadari 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.

Langkah selanjutnya adalah melakukan pengumpulan data. Tindakan ini dapat dilakukan setidaknya dari lapangan, yaitu kondisi objek yang akan dirancang meliputi data fisik (unsur pembentuk dan pengisi ruang, ukuran-ukuran, material, kondisi udara, suara, cahaya dan lain-lain) dan atau non fisik (lingkungan sosial, ekonomi, budaya, psikologis dan lain-lain). Data lainnya adalah data literatur. Data literatur sangat penting untuk dijadikan tolak ukur perancangan. Data literatur disusun berdasarkan tingkat kebutuhannya untuk menilai hasil pendataan fisik dan non fisik. Data literatur dapat disusun secara tekstual maupun tidak. Apabila literatur-literatur itu bersifat umum dan formalistik maka tidak perlu dicantumkan dalam pendataan, karena mudah dimengerti secara umum.

Literatur yang spesifik yang berkaitan dengan permasalahan utama perancangan penting untuk dicantumkan secara mendetail dalam proses pendataan. Jenis data ketiga adalah data tipologi, yaitu berupa data lapangan yang diambil dari lokasi berbeda namun memiliki tipe yang sama dengan data lapangan yang menjadi objek perancangan. Data tipologi ini berfungsi sebagai pembanding atas data lapangan. Disamping itu data tipologi juga dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk membantu kasus-kasus perancangan yang sulit dicari literaturnya.



Setelah data terkumpul lengkap maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis. Tahap ini merupakan tahap pemrograman, yaitu membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis. Semakin data yang dihimpun lengkap maka hasil analisis pun dapat semakin tuntas sehingga program-program kebutuhan yang dimunculkan akan dapat menjadi acuan yang dapat dipenuhi.

Hasil analisis program merupakan dasar dalam menarik simpulan dari rumusan masalah yang didapat. Simpulan-simpulan ini dapat dijadikan sebagai alternatif-alternatif arah perancangan. Dari sinilah proses perancangan dapat dipecah menjadi dua jalur yaitu membuat skema-skema pemecahan masalah perancangan atau skematik desain dan disisi lain mulai memformulasikan konsep desain yang dijadikan pengikat arah perancangan. Skematik desain dan konsep dasar desain ini dapat dievaluasi sebelum dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah produk desain berupa gambar 3D maupun gambar kerja.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 Studi Pengguna

Pengguna adalah orang yang menggunakan barang, perkhidmatan dan alam sekitar untuk memenuhi keperluan dan kehendak dalam kehidupan. Pengguna perlu tahu hak mereka selepas membeli, atau menggunakan perkhidmatan yang memenuhi keperluan hidup dalam hidup.

Dalam rancangan desain interior *budget hotel* ini didapatkan beberapa pengguna didalamnya, antara lain:

1. Owner (ceo dan co-owner) : Owner bertugas sebagai pengawas, pemberi tugas, membuat aturan dalam lingkungan hotel yang tugasnya dibantu oleh co-owner. Ceo dan co-owner turut serta dalam melayani pengunjung, agar mereka dapat berinteraksi langsung dan menilai tingkat kepuasan masing-masing pengunjung.
2. Supporting Crew : Staff yang bekerja pada sebelumnya telah dipilih sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Staff disini adalah staff untuk front office (shift pagi dan malam) dan juga cleaning service.
3. Pengunjung : Penikmat fasilitas hotel budget umumnya adalah para *backpcker*. *Backpcker* dibedakan menjadi 2, *backpcker* (seorang diri maupun berkelompok) namun tidak bermasalah dengan ketercampuran dalam ruangan dan yang ingin memiliki privasi lebih.

Berikut merupakan karakteristik *backpcker* yang dapat disimpulkan sesuai dengan data pada studi pustaka, antara lain :

1. Didominasi oleh kaum muda yang memiliki mobilitas tinggi (independen).
2. Sendiri ataupun berkelompok namun tidak menggunakan jasa biro ataupun travel.



3. Berbekal dana yang minim namun ingin berlibur lama.
4. Menyukai sosialisasi antar sesama dan tidak malu untuk bertemu dengan orang baru.

4.2 Studi Ruang

Berdasarkan data yang didapatkan dari studi pustaka yang telah dikumpulkan, penulis dapat menyimpulkan fasilitas dan area penunjang yang diharuskan ada pada sebuah perancangan desain interior hotel. Namun dalam *budget hotel* fasilitas tidak selengkap seperti hotel berbintang lainnya, dikarenakan pengunjung lebih mengutamakan untuk beristirahat dengan harga yang relatif lebih murah daripada hotel berbintang. Ruang atau area yang dibutuhkan dalam *budget hotel* adalah :

1. Lobby
2. Cafe / Resto
3. Area makan
4. Minimarket
5. Dapur
6. Area baca
7. Area santai
8. Laundry
9. Toilet
10. Area loker
11. Kamar
12. Mushalla
13. Kamar mandi
14. Ruang staff

Budget hotel lebih menunjang fasilitas yang dapat digunakan bersama atau bisa disebut dengan menyediakan area yang umumnya lebih bersifat publik. Berbeda dengan hotel berbintang yang menyediakan fasilitas untuk pribadi dan terkesan lebih privat. Hal ini disebabkan karena hotel ini lebih menjunjung rasa



solidaritas dan sosialisasi antar sesama pengunjung. Sehingga mereka dapat saling mengenal satu sama lain tanpa rasa canggung.

Oleh sebab itu, pengunjung yang datang untuk menginap umumnya adalah seorang *backpcker* ataupun wisatawan yang sedang berlibur dan mencari penginapan murah. Dengan menginap di sebuah *budget hotel* umumnya pengunjung akan mendapatkan banyak teman baru dari berbagai kalangan dan mereka dapat melakukan kegiatan berlibur bersama.

Fasilitas publik yang dimaksudkan disini seperti area makan menggunakan meja panjang agar pengunjung dapat menikmati hidangan bersama, area santai dan baca dijunjung dengan area yang lesehan agar terkesan lebih santai dan semua dapat menikmati area tersebut. Selain itu, dapur yang disediakan juga merupakan fasilitas yang dapat digunakan secara publik terutama untuk pengunjung yang menginap.

Setelah melakukan analisa studi eksisting pada bab 2, analisis fasilitas dan kebutuhan luas ruang dapat dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil desain yang lebih optimal. Berikut merupakan hasil analisis fasilitas dan kebutuhan luas ruang dari perancangan Tugas Akhir ini :

Tabel 4.1 Tabel Analisa Fasilitas dan Kebutuhan Luas Ruang

No.	Ruang	Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan	Dimensi	Sirkulasi	Kebutuhan Ruang
1.	Lobby	Staff	- Melayani pengunjung - Memberikan informasi - Memberi kunci kamar dan loker	- Meja resepsionis - Kursi staff	5,65x0,8 = 4,52 m ² 0,6x0,6 = 0,36 m ²	1 : 4	42,45 m ²
		Pengunjung	- Check In / out - Mencari Informasi - Menerima kunci kamar dan loker	- Kursi bar	0,5x0,4 = 0,2 m ²		
2.	Minimarket	Staff	- Menata persediaan	- Rak display	2,9x0,6 = 4,4 m ²	1 : 3	5 m ²
		Pengunjung	- Membeli kebutuhan				
3.	Area Makan	Pengunjung	- Makan & minum - Bersosialisasi	- Meja - Sofa - Bench	0,7x0,6 = 0,42 m ² 1,6x1,5 = 2,4 m ² 7,12x0,45 = 3,2 m ²	1 : 3	36,36 m ²
4.	Area Baca	Pengunjung	- Bersantai - Membaca / browsing internet	- Bench - Komputer	5,2x0,5 = 2,6 m ²		
5.	Area Santai	Pengunjung	- Bersantai - Menonton TV / film - Bersosialisasi	- Bantal - TV - Storage	2,3x0,4 = 0,92 m ²	1 : 3	26,95 m ²
6.	Dapur	Staff + Pengunjung	- Membuat makan dan minum - Cuci piring dan gelas kotor	- Kitchen set - Kursi bar - Meja bar	2,3x0,6 = 1,38 m ² 0,5x0,4 = 0,2 m ² 3x0,6 = 1,8 m ²	1 : 3	5,23 m ²



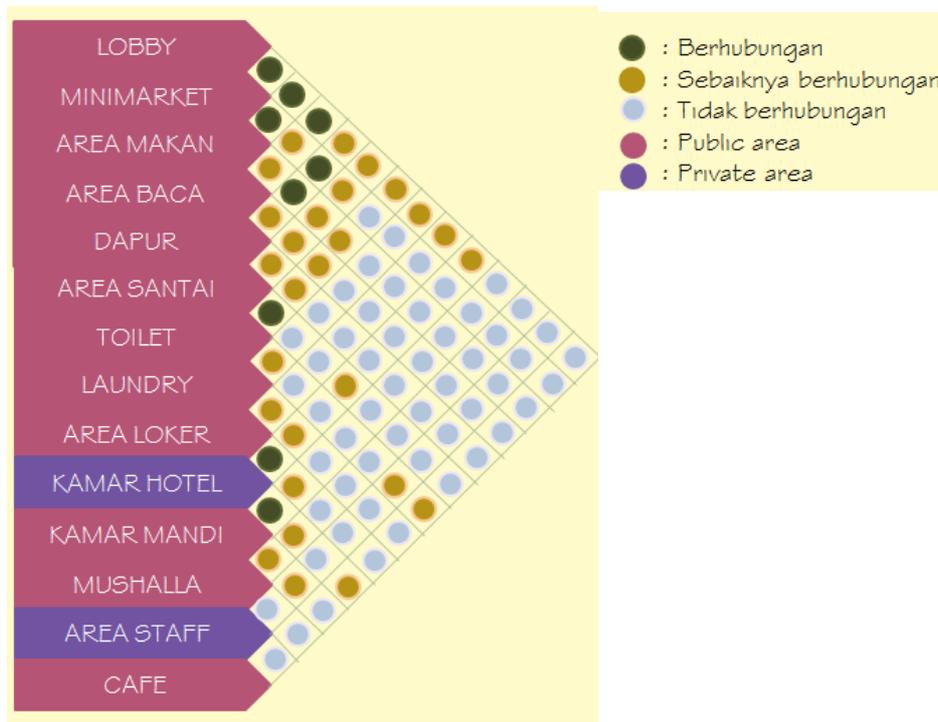
No.	Ruang	Pelaku	Aktifitas	Kebutuhan	Dimensi	Sirkulasi	Kebutuhan Ruang
7.	Toilet	Staff + Pengunjung	BAK / BAB	- Wc duduk		1 : 2	4,68 m ²
8.	Laundry	Staff	- Mencuci - Setrika	- Mesin cuci - Meja counter	2,5x0,8 = 2, m ²	1 : 3	12,18 m ²
		Pengunjung	Menyerahkan laundryan	- Kursi bar	0,5x0,4 = 0,2 m ²		
9.	Area Loker	Pengunjung	- Menyimpan barang	- Loker barang	4,2x2,3 = 9,66 m ²	1 : 3	9,8 m ²
10.	Kamar Hotel	Pengunjung	- Istirahat - Menyimpan barang	- Bunkbed - Storage - Meja rias	2,1x1,3 = 2,73 m ² 2,25x0,22 = 0,495 m ² 2,3 x 0,4 = 0,92 m ²	1 : 3	392,35 m ²
				- Meja rias - Queen size bed	1,8x2 = 3,6 m ²	1:3	
		Staff	Membersihkan area kamar				
11.	Kamar Mandi	Pengunjung	- BAK / BAB - Mandi - Berias	- Cermin - Bench - Wastafel	2,5x0,5 = 1,25 m ² 2,5x0,5 = 1,25 m ²	1 : 4	97 m ²
		Staff	- BAK / BAB - Membersihkan area				

No.	Ruang	Pelaku	Aktifitas	Kebutuhan	Dimensi	Sirkulasi	Kebutuhan Ruang
12.	Mushalla	Staff + Pengunjung	- Shalat - Wudhu		2,75x0,35 = 0,96 m ²	1 : 4	16,31 m ²
13.	Area Staff	Staff	- Menyimpan barang pribadi - Istirahat	- L-workstation - Storage TV - Sofa - Kursi staff	1,75x1,5 = 2.625 m ² 2,3x0,4 = 0.92 m ² 1,89x0,86 = 1,63 m ² 0,5 x 0,5 = 0,25 m ²	1 : 4	30,07 m ²
14.	Cafe	Pengunjung	- Makan & minum - Bersosialisasi	- Meja cafe - Kursi makan - Kursi bar - Meja gantung	0,7x0,5 = 0,35 m ² 0,48x0,47 = 0.23 m ² 0,5x0,4 = 0,2 m ² 3,4x0,5 = 1,7 m ²	1 : 5	88,93 m ²
		Staff	- Menyiapkan makanan - Melayani pengunjung - Menyimpan makanan	- Dapur - Kasir	2,4x2,15 = 5,16 m ²		
Total Luas Kebutuhan Ruang							767,31 m ²
Sirkulasi 40 %							306,924 m ²
Total							1074,234 m ²

Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

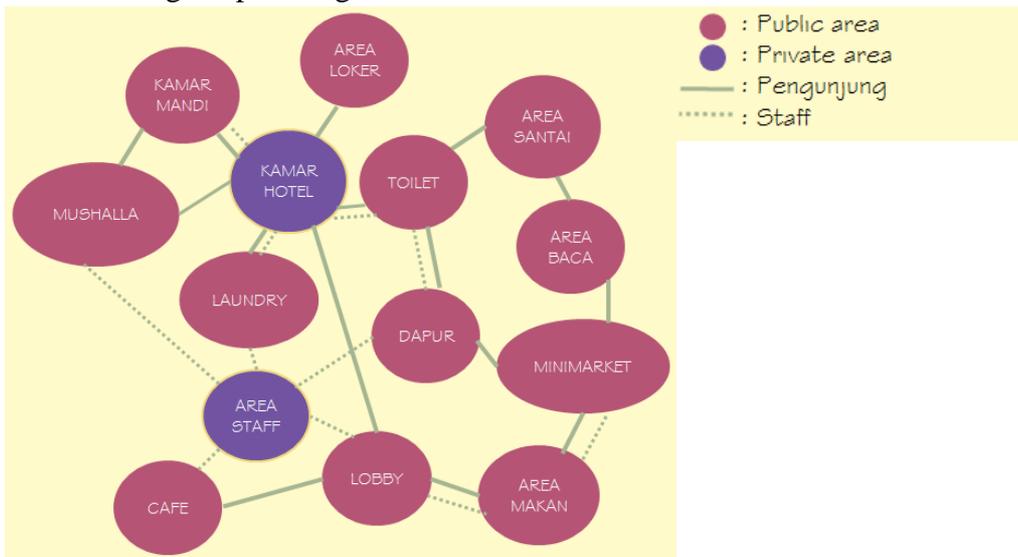
4.3 Hubungan Ruang

Setelah melakukan studi eksisting pada bab 2, perumusan hubungan ruang juga dilakukan bersamaan dengan menganalisis fasilitas dan kebutuhan luas ruang. Dalam hubungan ruang ini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu *matrix* dan *bubble diagram*.



Bagan 4.1 Matrix Diagram
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Diagram matrix yang digunakan disini menjelaskan mengenai kebutuhan akan suatu hubungan antar satu ruang dengan ruangan yang lain. Kategori ruangan yang disediakan dalam perancangan ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu area publik dan area privat. Sedangkan tingkat kebutuhan hubungan antar ruang telah diterangkan pada bagan 4.1.



Bagan 4.2 Bubble Diagram
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)



Bubble diagram dalam perancangan ini menjelaskan mengenai alur sirkulasi pengguna dalam interior. Seperti penjelasan dalam bagan diatas, terdapat 2 macam sirkulasi pengguna yaitu sirkulasi untuk pengunjung atau tamu dan sirkulasi untuk staff atau karyawan.

4.4 Analisa Riset

Sebelum menentukan konsep desain yang akan dipakai di dalam rancangan desain ini, penulis melakukan perancangan yang berkaitan langsung dengan objek rancangan. Beberapa metode perancangan yang dipakai adalah observasi dan juga wawancara. Kedua metode tersebut mengharuskan untuk terjun langsung ke lapangan agar dapat langsung merasakan suasana dan kondisi yang terjadi pada objek.

Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan langsung tanpa menyusun terlebih dahulu daftar pertanyaan yang akan dipertanyakan. Namun pertanyaan yang diutarakan tetap yang berkaitan langsung dengan permasalahan objek.

Dengan melakukan wawancara langsung dengan owner dari Mador Hostel sendiri, penulis mendapatkan banyak informasi mengenai permasalahan objek. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil wawancara tidak terstruktur adalah:

1. Hotel seperti ini dikhususkan untuk para *backapcker* atau wisatawan yang sedang mencari penginapan murah namun dengan fasilitas yang tidak jauh beda dengan hotel berbintang pada umumnya.
2. Pengunjung yang ingin menginap tidak diperbolehkan untuk membawa anak kecil, karena pengunjung pastinya ingin merasakan ketenangan dalam menikmati fasilitas pada hotel. Karena hotel seperti ini umumnya menyediakan fasilitas untuk dinikmati bersama. Dan juga fasilitas bunkbed untuk kamar tidak disarankan untuk anak-anak yang masih dalam pengawasan orang tua.
3. Area dalam hotel hanya terbagi menjadi 2 kategori saja, yaitu area publik dan area privat. Area publik mulai dari area lobby, area santai, dapur dan



juga area makan. Dapur menggunakan fasilitas *self-service*, dimana pengunjung yang menginap dapat mengambil dan membuat sesuatu dengan fasilitas yang disediakan. Sedangkan area privat hanyalah kamar hotel saja, yang tentu saja berbeda dengan hotel pada umumnya, dikarenakan pada hostel menggunakan kasur bunkbed yang hanya bisa diisi untuk satu orang tiap tingkatnya.

4. Dengan memperbanyak fasilitas area publik untuk hostel, akan semakin memperkuat visi misi dari hotel tersebut. Karena pendirian hostel lebih mengutamakan sifat solidaritas, kebersamaan dan sosialisasi. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik *backpacker* yang terbuka dan suka bepergian seorang diri. Dengan memberikan fasilitas terbuka, akan membuat mereka merasa nyaman untuk berbagi antar sesama.
5. Fasilitas untuk hostel sendiri tidak jauh beda dengan hotel berbintang lainnya, yang membedakan adalah kategori ruangan yang lebih banyak untuk area publiknya. Dan fasilitas hiburan sebatas area santai / baca yang digunakan bersama.
6. Pegawai ataupun staff yang bekerja diharuskan untuk ramah dan terbuka ke semua staff dan juga pengunjung. Hal tersebut merupakan sisi positif agar dapat menjunjung nama hotel kapsul di pasaran. Yang dimaksudkan adalah dalam segi pelayanan juga tetap harus diperhatikan. Terutama dikarenakan hostel adalah hotel yang ramah dan menekankan sisi sosialisasi antar sesama.
7. Pengunjung yang menginap memiliki karakteristik datang untuk beristirahat dan bersantai. Umumnya mereka tidak mencari interior hotel yang mewah dan berkelas, namun cenderung ke suasana yang nyaman, tenang, bersih dan santai.

4.5 Tema / Konsep Desain

Hasil yang didapatkan dari melakukan studi terhadap objek rancangan adalah menemukan jawaban untuk permasalahan yang ada. Jawaban tersebut berwujud sebuah tema/konsep untuk desain interior yang akan diciptakan Sesuai



dengan kesimpulan hasil wawancara dan juga kajian studi pustaka yang telah dilakukan, tema yang sesuai untuk *budget hotel* adalah persahabatan Asia. *Konsep yang kuat akan tercermin dalam transformasi bentukan dan detail yang konsisten. Konteks juga akan menentukan apakah tema tersebut menjadi cocok atau malah menjadi norak dan murahan karena inkontekstual.* (Thomas A. K., 2009).

Persahabatan disini lebih menjunjung ke furnitur yang akan digunakan. Furnitur dengan model yang panjang dan luas akan mendukung suasana agar pengunjung dapat ber-sosialisasi antar sesama tanpa rasa canggung dan tidak terbatas. Selain itu juga dalam penataan ruang yang lapang dan juga tanpa sekat / pembatas seperti dinding. Hal tersebut juga untuk mendukung aktivitas pengunjung dan seolah-olah memaksakan untuk saling berkomunikasi dan bersosialisasi antar sesama.

Desain dengan konsep Asia ini lebih merepresentasikan suasana yang nyaman dan hangat. Suasana tersebut sangat mendukung dengan konsep persahabatan yang dipilih. Dengan menampilkan kesederhanaan bentuk pada furnitur, yang dipadukan dengan material khas asia seperti kayu dan bambu. Warna yang dihasilkan dari kombinasi tersebut terasa hangat. Dan juga menampilkan ornamen khas pada furniture serta dinding maupun lantainya. Mayoritas warna yang digunakan ber-nada dingin tetapi memiliki detail-detail khusus dengan warna cerah untuk memberi kesan hangat pada ruangan. Setelah mempelajari dari berbagai sumber referensi, berikut merupakan karakteristik dari tema Asia :

1. Menggunakan bahan-bahan alam yang khas
2. Warna dinding bernuansa alami, umumnya memakai warna putih, abu-abu, dan biru.
3. Plafon dan dinding berlapis kayu agar memberi kesan hangat
4. Furnitur memiliki garis tegas dan dengan bentukan yang sederhana
5. Desainnya mengutamakan fungsi yang memudahkan pemakainya
6. Aspek ramah lingkungan dan hemat energi menjadi salah satu unsur penting dalam desain ini

7. Ornamen dan elemen dengan detail yang khas

4.6 Aplikasi Konsep Desain pada Rancangan

Setelah melakukan berbagai studi, mulai dari menentukan objek dan permasalahan, studi pada objek, sehingga menemukan sebuah jawaban berupa konsep desain. Konsep desain yang akan diaplikasikan pada ruangan dapat dikelompokkan dalam konsep mikro, yaitu konsep mikro dinding, lantai, plafon, furnitur, elemen estetis, pencahayaan, dan warna. Berikut pembahasan dari ke-7 konsep mikro :

1. Dinding



Gambar 4.1 Konsep Mikro Dinding
Sumber : www.pinterest.com

Konsep mikro pada dinding objek dengan mengaplikasikan ornamen dan bentukan khas Asia. Peletakan motif tersebut terdapat di berbagai area. Tak hanya motif, dapat juga mengembangkan bentukan tersebut menjadi sebuah elemen estetis untuk ruangan. Motif tersebut terinspirasi dari kerawangan khas dari arsitektural India. Namun disini diolah dengan bentukan yang khas dari beberapa negara. Seperti China yang tidak jauh berbeda dengan India yang khas dengan bentukan bunga atau lengkung, sedangkan Jepang dengan motif geometrisnya. Tak tertinggal, dari Indonesia pun diambil dari batik kawungnya untuk tidak meninggalkan unsur Indonesia.



Material yang digunakan untuk dinding tersebut adalah material yang bersifat natural dan alami. Warna – warna yang diaplikasikan pun juga menggunakan warna yang netral dan hangat. Selain itu, beberapa area menggunakan mural untuk menambah aksentuasi.

2. Lantai



Gambar 4.2 Konsep Mikro Lantai
Sumber : www.pinterest.com

Material yang digunakan untuk lantai di setiap ruangan hotel umumnya menggunakan kayu parket. Beberapa area menggunakan bahan vinyl sebagai penambahan aksentuasi pada beberapa sudut. Dan dengan penambahan material alam, seperti batu-batuan di beberapa area sebagai penambah suasana alam dalam ruangan. Untuk area kamar mandi menggunakan lantai bermaterial keramik tile dengan warna soft dan hangat.

Agar memberikan kesan sedikit kuno, pengaplikasian lantai beberapa dengan menggunakan lantai tegel khas indonesia. Namun dengan motif-motif yang lebih modern agar tidak terkesan memaksa. Pengaplikasian lantai ini dapat membuat suasana tidak lagi dingin karena terlalu modern, namun menjadi lebih hangat dan berwarna.

3. Plafon



Gambar 4.3 Konsep Mikro Plafon
Sumber : www.pinterest.com

Konsep plafon secara teknis hanya menggunakan material berbahan gypsum. Dengan warna netral ataupun soft, agar suasana yang terciptakan tetap hangat dan nyaman. Pengoptimalan plafon akan dilakukan pada elemen yang akan teraplikasikan seperti lampu. Lampu-lampu yang digunakan adalah lampu downlight dan juga hanging lamp untuk di beberapa area. Hanging lamp disini menampilkan beberapa bentukan dan ada yang menampilkan karakteristik gaya interior Jepang.

Bentukan plafon ada yang terinspirasi dari gaya interior arab, yaitu dominan dengan bentukan lengkung. Kesan lengkung yang didapat adalah semakin terasa luas dan lapang bagi penggunanya.



4. Furnitur



Gambar 4.4 Konsep Mikro Furnitur
Sumber : www.pinterest.com

Sesuai dengan konsep yang diambil yaitu persahabatan, pengaplikasian dalam beberapa furnitur adalah dengan menonjolkan furnitur yang luas dan panjang agar pengunjung dapat ber-sosialisasi antar sesama tanpa rasa canggung dan tidak terbatas. Dan terkesan memaksa untuk saling berkomunikasi.

Area lesehan pada interior terinspirasi dari budaya Asia umumnya pada Indonesia dan Jepang. Namun agar lebih menonjolkan karakter Jepang, maka pada area lesehan beberapa menggunakan kursi tanpa kaki agar lebih terkesan modern. Sedangkan yang lain tetap menggunakan bantalan biasa. Untuk material yang digunakan umumnya kayu, MDF, multipleks dan beberapa jati dengan finishing HPL, cat duco, dan juga politur.



5. Warna



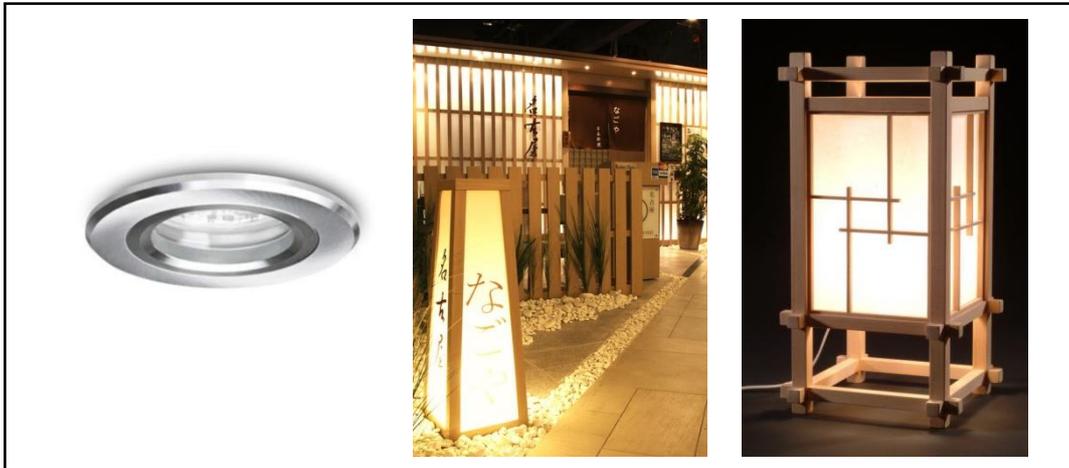
Gambar 4.5 Konsep Mikro Warna
Sumber : www.pinterest.com

Terkait dengan tema ruang, semua tema warna dapat digunakan hanya saja perlu pengaturan dalam intensitas, harmonisasi dan efek psikologis yang ditimbulkan. *Harmonisnya komposisi warna didapat dari pemilihan komponen warna yang berasal dari area kroma warna yang sama/ berdekatan. Contoh: krem muda, krem agak tua, putih dan coklat tua sebagai aksen. Hindari komposisi analog ataupun split komplementer. Contoh: komposisi keluarga warna biru dikombinasikan dengan merah dalam intensitas yang sama kuat.* (Thomas A. K., 2009).

Suasana yang hangat dan nyaman sangat cocok untuk sebuah *budget hotel* yang menjunjung sisi solidaritas dan sosialisai. Karena prinsip pendirian hotel ini berbeda dengan hotel pada umumnya, yang lebih mengedepankan area publik daripada area privat. Sehingga pemilihan warna yang digunakan adalah warna netral dan natural. Agar dapat membawa suasana yang hangat dan nyaman dalam interior.



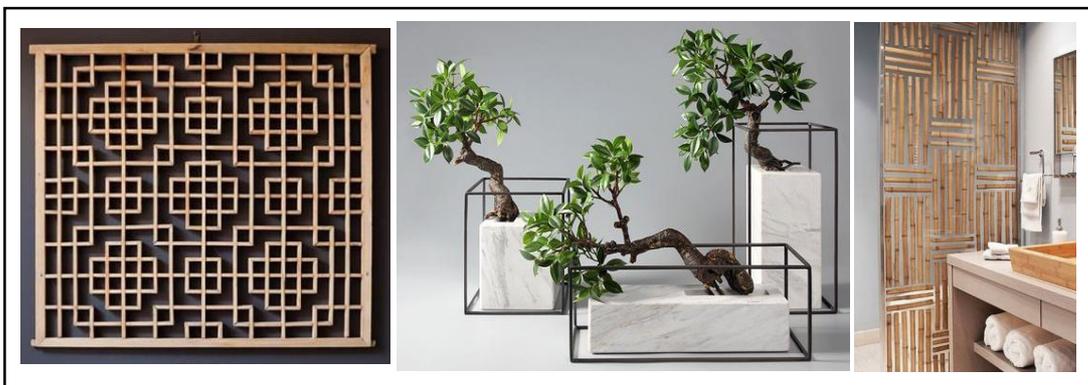
6. Pencahayaan



Gambar 4.6 Konsep Mikro Pencahayaan
Sumber : www.pinterest.com

Pencahayaan umum yang digunakan adalah pencahayaan buatan seperti downlight. *Tingkat penerangan ideal adalah 150 lumen dengan warna cahaya hangat. Dapat dilayani lampu TL, PL, SL warna daylight dalam kompartemen difuser, kombinasi dengan dicroix halogen kekuningan untuk memberi kesan hangat tanpa silau.* (Thomas A. K., 2009). Untuk menambahkan kesan asia, menggunakan beberapa model lampu yang memiliki bentukan dan ciri khas Asia. Dengan warna yang hangat dan bahan yang alami.

7. Elemen Estetis



Gambar 4.7 Konsep Mikro Elemen Estetis
Sumber : www.pinterest.com



Elemen estetis yang digunakan tidak jauh dari konsep Asia yang diambil. Bentuk dan ciri-ciri khas seperti kerawangan yang khas dari India, namun dengan motif yang terinspirasi dari karakter beberapa negara. China dan India yang memiliki karakter tidak jauh berbeda, yaitu dengan motif lengkung yang dinamis. Sedangkan Jepang mengedepankan motif geometris karena lebih mengutamakan minimalism ruangan. Untuk memunculkan kesan alam, dengan menambahkan tanaman hias dan memperbanyak bukaan.



(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V

PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 Alternatif Layout

5.1.1 Alternatif Layout 1



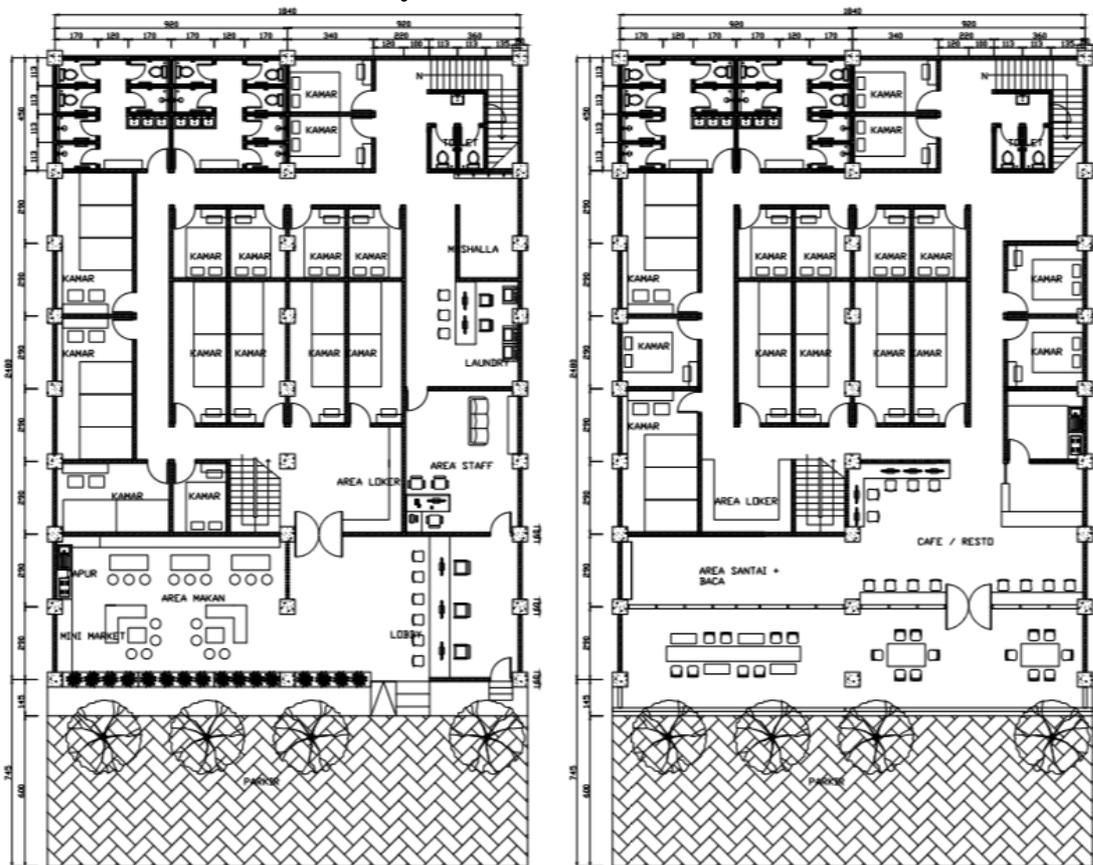
Gambar 5.1 Alternatif Layout 1
Sumber : Data Pribadi (2017)

Penataan layout pada alternatif 1 cukup nyaman. Di bagian lobby didesain semi outdoor dan menambahkan tanaman-tanaman penunjang. Sehingga nuansa alam lebih terasa. Area servis tertata di sisi kanan bangunan sehingga staff memiliki akses tersendiri. Namun akses pengunjung menuju lantai 2 terbilang susah. Karena akses harus melalui koridor antar kamar yang memutar di bawah.



Di lantai 2, diberi koridor untuk akses menuju cafe di bagian depan sehingga tidak mengganggu aktifitas pengunjung di dalam kamar. Namun, pengunjung di lantai 2 harus mengambil jalan cukup jauh untuk menuju cafe maupun lobby dan area depan lainnya. Namun unsur budaya atau perilaku asia yang diambil, yaitu lesehan tidak banyak ditonjolkan. Sehingga kesan asia masih kurang terasa.

5.1.2 Alternatif Lay Out 2



Gambar 5.2 Alternatif Layout 2
Sumber : Data Pribadi (2017)

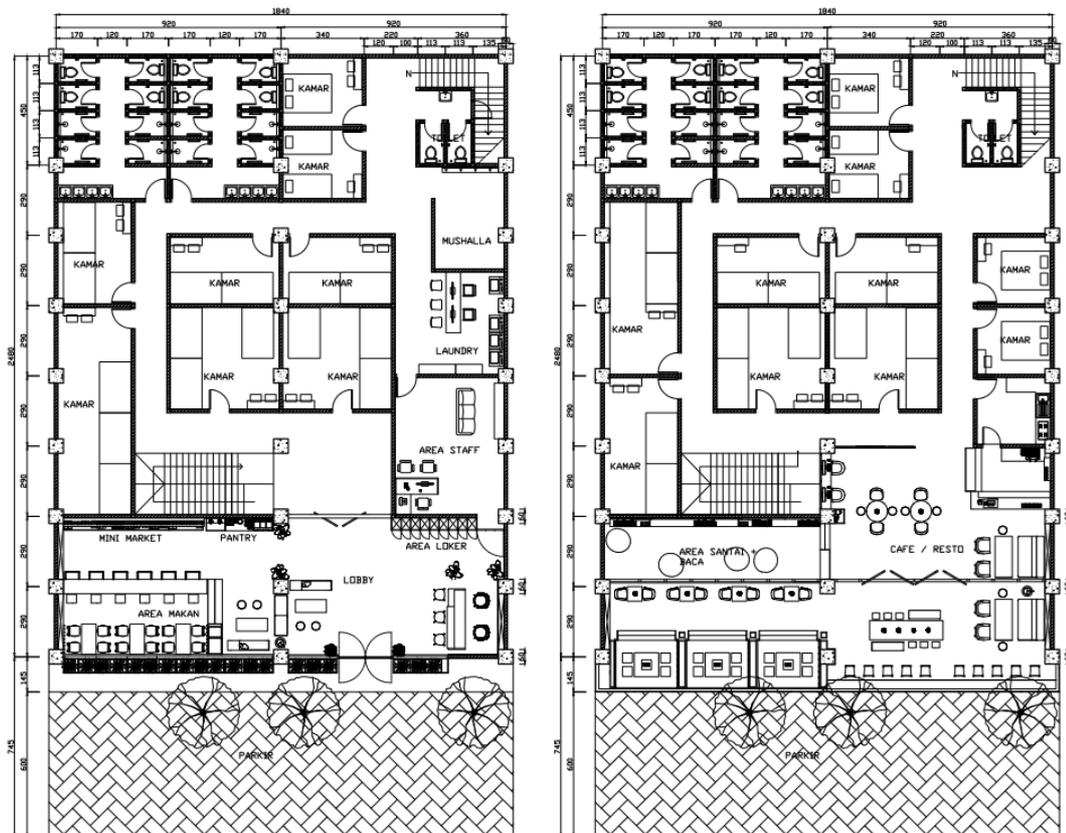
Berbeda dengan alternatif 1, alternatif 2 dengan penataan lobby yang lebih lapang dan juga semi outdoor menambah kesan alam pada area tersebut. Peletakan area santai dan cafe di atas dan dekat dengan bukaan akan menambah kesan yang nyaman bagi pengguna. Dan juga layouting cafe sebagian diletakkan outdoor.



Penambahan tangga dekat pintu masuk menuju kamar pengunjung sangat efisien karena memudahkan akses untuk menuju lantai 2. Dan tangga tersebut dekat dengan area cafe dan area santai, sehingga memudahkan pengunjung yang ingin menikmati fasilitas. Area makan sangat luas dan didukung dengan tanaman untuk menambah kesan alam yang ingin ditonjolkan.

Dikarenakan penataan layout lebih luas, maka kesan nyaman lebih terasa. Namun unsur budaya atau perilaku asia yang diambil, yaitu lesehan tidak banyak ditonjolkan. Sehingga kesan asia masih kurang terasa. Layouting kamar pada alternatif denah 2 ini cukup sempit untuk akses pengunjung yang akan menggunakan fasilitas.

5.1.3 Alternatif Lay Out 3



Gambar 5.3 Alternatif Layout 3
Sumber : Data Pribadi (2017)



Perbedaan antara layout alternatif 3 dengan yang lain terletak pada *layouting area lobby*. Area lobby tetap menggunakan sistem *semi-outdoor* untuk menambahkan suasana yang nyaman dan kesan alam lebih terasa. Dengan memindahkan area loker didekat resepsionis, memudahkan karyawan untuk memantau situasi disekitar loker tersebut. Dibelakang area loker terdapat area staff, namun pintu yang digunakan tidak seperti pintu pada umumnya. Karena pintu yang digunakan adalah pintu kamuflase, didesain semirip mungkin seperti area loker agar terkesan rapi dan tidak sekedar memaksa.

Area lounge di lobby pun juga digunakan sebagai area tunggu atau sekedar bercengkrama sembari menunggu jemputan dsb. Berbeda dengan alternatif sebelumnya, area makan yang menggunakan budaya lesehan khas asia tidak banyak ditampilkan. Karena area lobby merupakan tempat dimana pengunjung datang dan akan pergi. Dimana mereka dalam keadaan masih dan atau berpakaian rapi (bersepatu dan memakai tas besar). Sehingga tidak semua akan menggunakan fasilitas lesehan jika mereka terburu-buru. Area pantry dan minimarket menggunakan sistem *self-service* dan pengunjung akan membayar belanjaan mereka ke resepsionis.

Layouting kamar tidak jauh berbeda dengan sebelumnya, hanya saja di alternatif 3 ini fasilitas kamar mandi lebih diperbanyak. Sehingga memperkecil kemungkinan mengantri untuk mandi ataupun melakukan aktifitas yang lain.

5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout (*weighted method*)

Weighted method merupakan metode pengukuran yang digunakan dalam mengukur ketiga alternatif desain yang telah dirancang sebelumnya, guna menemukan alternatif desain layout yang tepat sasaran. Dalam metode tersebut terdapat 6 parameter, yakni alam yang dapat dilihat dari banyaknya bukaan dan material yang digunakan, elemen estetis merupakan pemanis ruangan yang sesuai dengan tema, budaya lesehan



yang merepresentasikan desain asia, bentukan furnitur yang simpel dan geometris, interior yang luas dan lapang yang tidak banyak menggunakan pembatas di area publik, dan suasana yang nyaman didukung oleh banyak bukaan dan permainan warna dalam material.

Desain asia di area hotel serta desain interior yang bersahabat merupakan 2 hal yang berbeda dalam segi objek yang didesain. Sehingga kedua aspek tersebut ada baiknya dipisah menjadi 2 aspek yang berbeda. Agar penilaian lebih jelas, maka 3 kriteria dipecah menjadi 6 parameter. Masing-masing parameter memiliki ukuran masing-masing dalam merancang interior. Hal itu memudahkan agar dapat memahami aspek apa yang akan ditonjolkan. Konsep modern yang diambil merupakan penengah diantara kedua konsep tersebut. Sedangkan kedua konsep yang lain tersebut saling mendukung, karena desain interior asia lebih mengedepankan kesederhanaan, kenyamanan, keseimbangan dan kehangatan. Untuk desain persahabatan sendiri diambil dari prinsip pendirian budget hotel yang mengedepankan sosialisasi. Dimana pengunjung akan datang dan menikmati fasilitas publik untuk bercengkrama dengan orang baru. Berikut ini merupakan gambar tabel *weighted method* dari ketiga alternatif desain layout *Budget Hotel*:

WEIGHTED METHOD									
Objektif	A	B	C	Jumlah	Rank	Nilai	Bobot Relatif		
A	Asia	-	I	0	I	95	0.37		
B	Modern	0	-	0	III	80	0.30		
C	Bersahabat	I	I	-	2	85	0.33		
Overall Value						260	1		

Keterangan:
0 = Tidak Lebih Penting
I = Lebih Penting
- = Tidak Dapat Dibandingkan
Skala Mark = 1-100

Kriteria	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Asia	0.37	Alam	Good	8	2.96	Very Good	9	3.33	Very Good	9	3.33
		Elemen Estetik	Good	7	2.59	Good	8	2.96	Good	8	2.96
		Budaya	Good	7	2.59	Good	7	2.59	Very Good	9	3.33
Modern	0.30	Simpel & Geometris	Good	8	2.40	Good	8	2.40	Good	8	2.40
Bersahabat	0.33	Lapang & Luas	Good	8	2.64	Very Good	9	2.97	Very Good	9	2.97
		Nyaman	Good	7	2.31	Good	8	2.64	Very Good	9	2.97
Total			15.49			16.89			17.96		

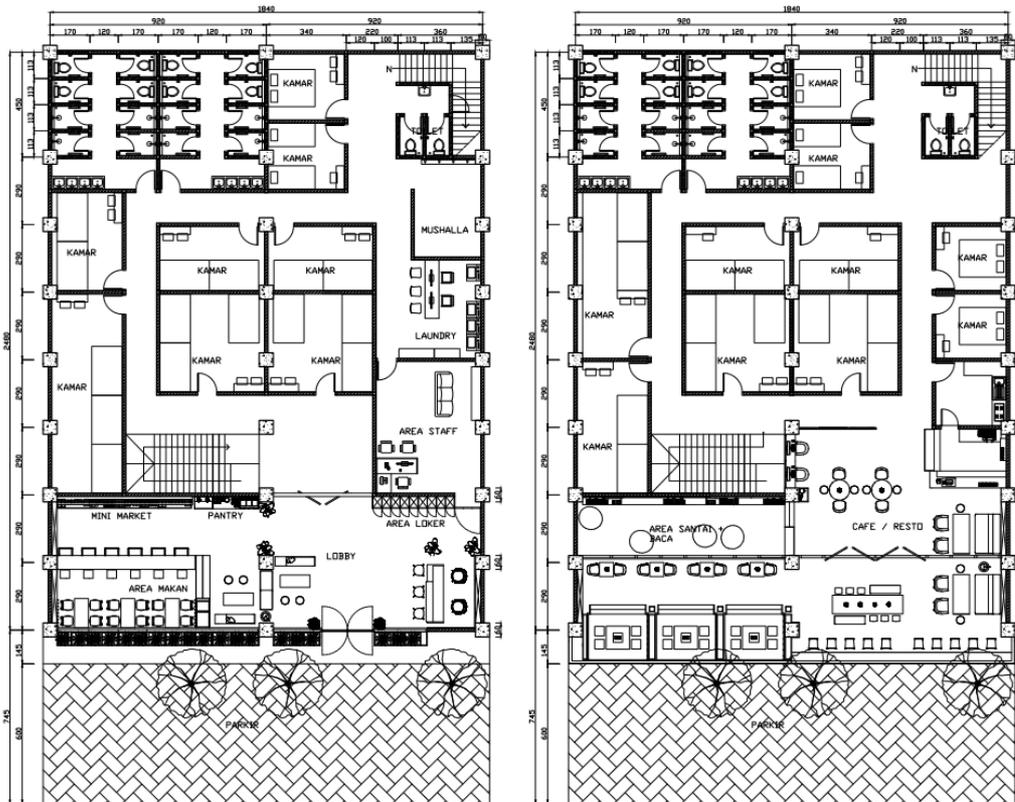
Keterangan:
M = Magnitude
S = Score
V = Value
Poor = 0-5
Good = 6-8
Very Good = 9-10

Gambar 5.4 *Weighted Method*
Sumber : Data Pribadi (2017)



Berdasarkan penilaian *weighted method* tersebut, alternatif ketiga memiliki total nilai yang unggul yaitu sebesar 17,96, apabila dibandingkan dengan alternatif 1 dengan nilai 15,49 dan alternatif layout 2 dengan total nilai 16,89.

5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih



Gambar 5.3 Alternatif Layout 3
Sumber : Data Pribadi (2017)

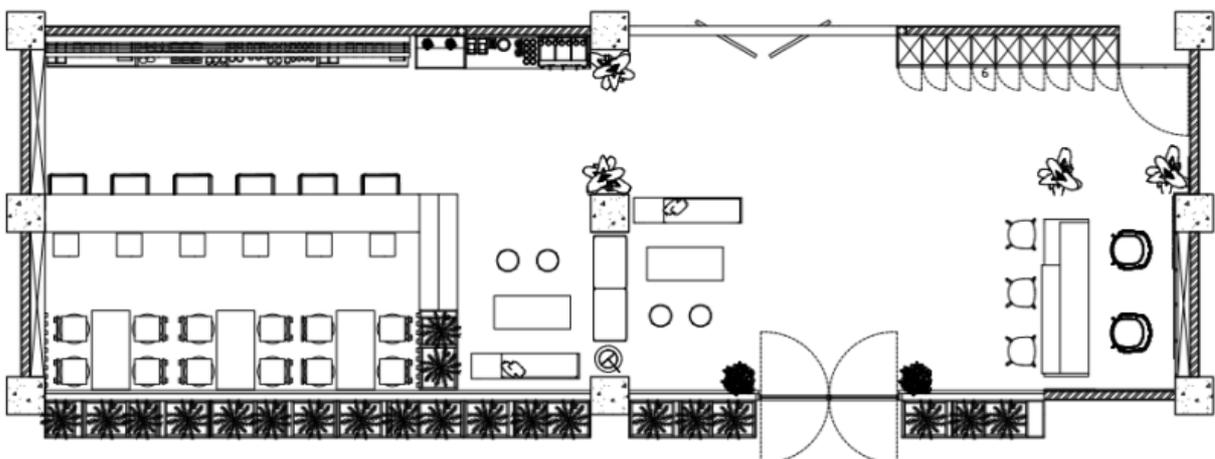
Pengembangan alternatif layout terpilih berikut merupakan hasil dari evaluasi fungsi ruang berdasarkan aktifitas tamu hotel, khususnya pada area makan dan lobby. Area lobby yang sekaligus menjadi gerbang masuk utama tetap berada di bagian timur hotel. Pertama kali tamu masuk dihadapkan dengan fasilitas receptionis dan ruang tunggu dengan konsep semi-outdoor. Pada area lobby terdapat fasilitas loker sebagai penitipan barang yang akan mudah diawasi oleh karyawan di resepsionis. Ada pula

area duduk seperti lounge yang dapat memfasilitasi pengunjung untuk menunggu ataupun sekedar bercengkrama.

Area kamar yang banyak untuk mengantisipasi jumlah tamu yang tidak seimbang. Sehingga kamar tersebut bisa dialihfungsikan sebagai salah satu genre yang banyak mengunjungi hotel tersebut. Penambahan kamar mandi dapat memperkecil kemungkinan antri berkepanjangan, mengingat area tersebut digunakan untuk publik..

Pada lantai dua tidak auh berbeda dengan lantai satu. Penambahan fasilitas cafe dan area baca sebagai area untuk bersantai dan bersosialisasi. Perbedaan area makan dan cafe disini adalah sistem pelayanannya. Untuk area makan, para pengunjung dapat memasak sendiri makanan yang ingin mereka makan atau biasa disebut *self-service*. Sedangkan untuk cafe, seperti pada umumnya para pengunjung memesan makanan dan akan dilayani oleh karyawan yang ada. Area makan pada cafe lebih luas dan fasilitas lebih banyak. Seperti pada studi pustaka, *budget hotel* lebih mengedepankan prinsip sosialisasi sehingga banyak fasilitas publik yang ditampilkan. Area privat hanya sebatas bilik-bilik kamar yang rata-rata berbentuk kapsul.

5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1



Gambar 5.5 Layout Furnitur Lobby
Sumber : Data Pribadi (2017)



Area terpilih 1 merupakan area lobby hotel yang terdiri dari beberapa area, yaitu resepsionis, lounge, area loker, minimarket, pantry dan area makan. Lobby ini merupakan salah satu akses utama para pengguna hotel, baik tamu maupun karyawan. Resepsionis digunakan sebagai akses *check-in* dan *out*, menanyakan informasi mengenai tempat wisata, pembayaran makanan yang dibeli di minimarket, penitipan kunci, dsb. Untuk memudahkan para staff bekerja, di belakang area loker merupakan area karyawan. Dan pintu masuk dibuat seperti kamouflase, yaitu senada dengan area loker agar tidak terkesan kaku, memaksa dan asal menaruh begitu saja.

Area makan merepresentasikan budaya asia yang umumnya menggunakan sistem lesehan. Namun tidak semua menggunakan lesehan, dikarenakan umumnya lobby merupakan tempat orang datang dan pergi, sehingga tidak semua orang mau melepas sepatu dan menaruh barang-barang yang mereka bawa hanya untuk menikmati fasilitas yang ada. Sehingga ada area makan yang menggunakan kursi seperti pada umumnya. Untuk pantry yang disediakan menggunakan sistem *self-service*, dimana para pengguna memakai fasilitas yang ada dengan kemauan mereka sendiri.



Gambar 5.6 3D Desain Area Lobby
Sumber : Data Pribadi (2017)

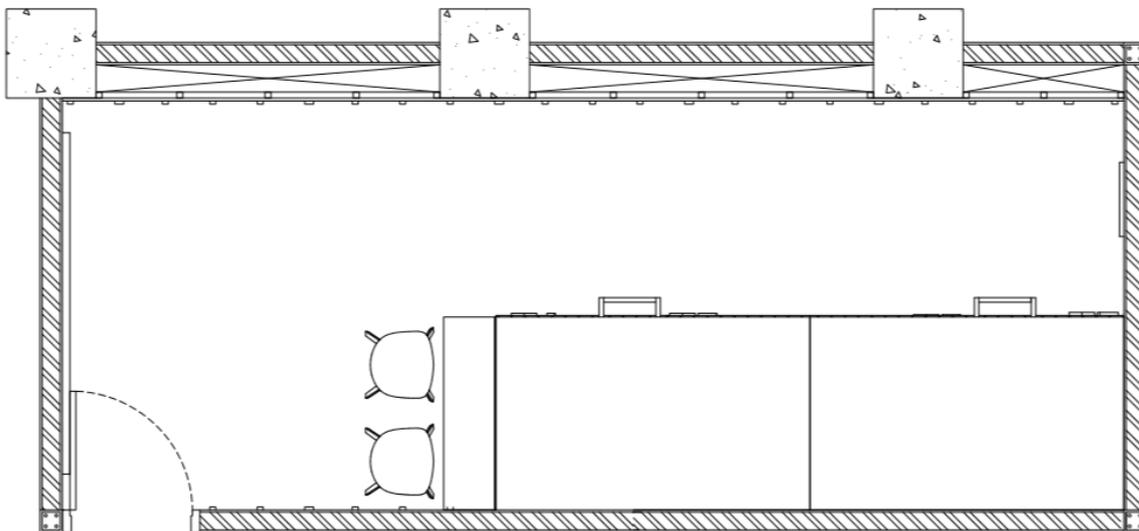
Area lobby ini merupakan semi outdoor, namun agar tetap dirasa nyaman maka perbatasan antara area luar dan dalam diberi beberapa pagar kayu kecil dan ditengahnya diberi kaca. Lantai menggunakan motif kayu untuk di area minimarket, pantry dan resepsionis agar suasana menjadi lebih hangat. Untuk area masuk , lounge, hingga pintu masuk ke area dalam hotel memakai lantai acian yang diberi aksan lantai tegel. Lantai tegel merupakan ciri khas Indonesia sejak dahulu, pada interior ini motif yang diambil lebih modern agar tidak keluar dari konsep yang diambil. Pengaplikasian lantai tegel akan memberi suasana yang hangat.

Sedangkan untuk area lesehan menggunakan alas tikar rotan bambu seperti di Jepang. Furnitur yang digunakan didesain agar lebih modern, tidak hanya bantalan untuk duduk. Dengan menggunakan kursi pada umumnya namun tidak berkaki agar tidak meninggalkan kesan lesehan. Pengaplikasian elemen estetis dapat terlihat pada penggunaan



lampu hias. Dengan menggunakan bahan dasar bambu yang umumnya merupakan bahan khas asia dan diolah sedemikian rupa dan tidak terlihat kuno agar dapat dijadikan sebagai lampu estetis. Pada dinding sisi belakang area resepsionis, menggunakan signage dengan bahan cutting multipleks dengan motif kawung. Pintu masuk utama lobby, mengaplikasikan motif kerawangan khas India namun dengan motif yang lebih sederhana dan simpel.

5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2



Gambar 5.7 Layout Furnitur Area Kamar
Sumber : Data Pribadi (2017)

Area terpilih 2 merupakan area kamar yang bentuknya digunakan hampir 80% area kamar yang ada di hotel yaitu model bunkbed. Model bunkbed yang berbentuk kapsul berawal mula di Jepang, namun sekarang sudah banyak yang mengaplikasikan bentukan ini. Selain menghemat tempat, sistem ini dapat mempercepat pengembalian modal. Karena hotel akan dapat menampung banyak pengunjung.

Berbeda dengan kapsul yang terkenal di Jepang yang lengkap dengan TV, radio, telfon dan media penghibur lainnya, model kapsul yang dibuat pada *budget hotel* ini lebih sederhana dan hanya digunakan untuk

beristirahat. Karena apabila fasilitas di dalam kapsul lengkap, area publik akan terbengkalai dan prinsip sosialisasi tidak akan berjalan lancar.



Gambar 5.8 3D Desain Area Kamar
Sumber : Data Pribadi (2017)

Berbeda dengan hotel pada umumnya, hotel ini sebagian besar menggunakan model kasur bunkbed. Dengan lahan yang minimal namun tetap bisa menampung banyak pengunjung. Dengan mengusung konsep persahabatan asia, kamar hotel ini didesain sesuai dengan tema tersebut.

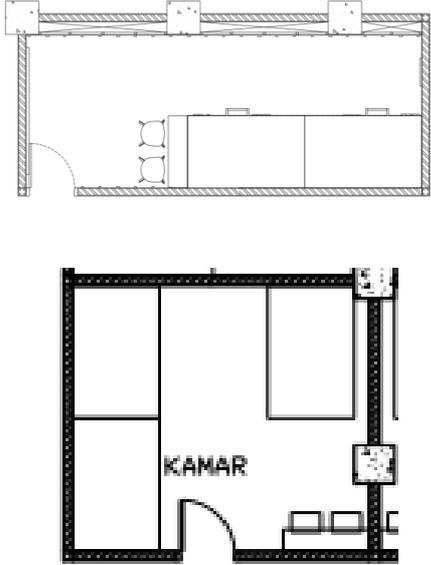
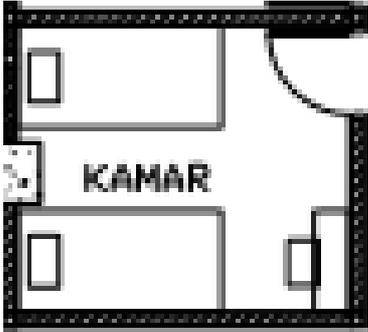
Penggunaan material dan warna tidak banyak macamnya, sehingga ruangan yang sempit pun tidak terlihat sesak. Warna yang diambil adalah warna netral dan hangat. Dengan menggunakan bahan rotan dari bambu, membuat kesan Asia semakin terasa. Karena kerajinan rotan dan material bambu merupakan kerajinan khas dari Asia, terutama Indonesia dan Jepang. Pintu kamuflase pun juga diterapkan di area kamar agar suasana



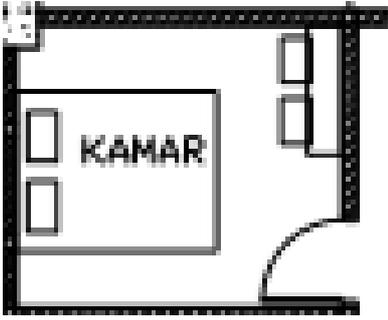
tidak ramai dan tidak terkesan memaksa. Beberapa kayu di dinding diberi jarak dan diatur sejajar sehingga tampak rapi dan tidak ramai. Dan diselaraskan dengan hidden lamp strip sehingga bentuk yang diambil memberi kesan bersih dan lapang karena tidak memakan tempat.

Namun fasilitas kamar yang ada pada hotel ini tidak hanya menyediakan bunkbed saja, diperuntukkan bagi tamu yang memang menginginkan tingkat ke-*privacy*-an yang lebih. Seperti kamar pada hotel umumnya dengan menyediakan kasur twin bed dan juga double bed.

Tabel 5.1 Tabel Fasilitas Cabang Madorm Hostel

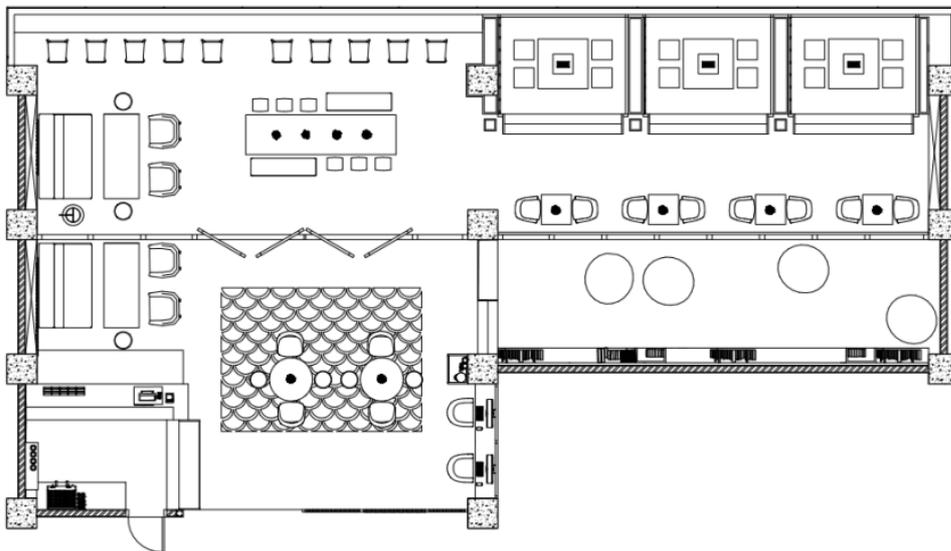
No.	Nama	Denah	Fasilitas
1.	Bunkbed Room		<ul style="list-style-type: none"> - bunkbed - meja dan kursi rias
2.	Twinbed Room		<ul style="list-style-type: none"> - single bed uk. 100x200cm - meja rias dan kursi rias



3.	Doublebed Room		<ul style="list-style-type: none">- double bed uk. 160x200cm- meja rias dan kursi rias
----	----------------	--	---

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3



Gambar 5.9 Layout Furnitur Area Cafe
Sumber : Data Pribadi (2017)

Area terpilih 3 merupakan area cafe hotel yang terdiri dari area baca, area makan indoor, area makan outdoor dan juga area internet untuk para pengunjung. Area cafe merupakan area hiburan dan berkumpul bagi para pengunjung. Dengan menghadirkan fasilitas dengan area lesehan, akan membuat pengunjung tidak merasa tertekan karena mereka bebas memilih duduk model bagaimana saja. Banyaknya bukaan dan penggunaan jendela, akan membuat kesan yang lapang dan alami.



Gambar 5.10 3D Desain Area Cafe
Sumber : Data Pribadi (2017)

Area Cafe pada hostel ini merupakan penggabungan konsep ciri khas dari beberapa negara Asia. Penggunaan plafon lengkung terinspirasi dari model arsitektural dari Asia Barat, yaitu Arab. Sehingga menampilkan kesan yang lapang dan mewah. Bentuk kerawangan diambil dari ciri khas arsitektural negara India namun disini menampilkan motif tersebut dengan memainkan motif yang lebih sederhana dan simpel.

Motif kawung yang diambil merupakan motif khas dari batik Indonesia yang sudah dikenal oleh banyak orang. Pengaplikasiannya tak hanya untuk dinding, namun juga untuk stiker. Meskipun ada beberapa motif dari luar, namun tetap mengedepankan motif dari Indonesia. Dengan menghadirkan motif kawung diantara banyak motif lainnya, agar meninggalkan kesan bahwa pengunjung sedang berada di Indonesia.

Material dan warna tetap terfokus dengan warna yang netral dan hangat. Hal ini dikarenakan sebagian besar negara di Asia terutama Indonesia merupakan negara beriklim tropis. Sehingga identik dengan



nuansa yang hangat. Untuk lantai, mengaplikasikan lantai tegel yang merupakan ciri khas Indonesia, namun dengan warna yang lebih soft dan motif yang tidak rumit.

Area baca menggunakan lesehan sama halnya seperti area makan pada lobby. Hanya saja pada area outdoor cafe menambahkan area seperti pada area makan lobby, yang membedakan hanyalah tanpa menggunakan area lesehan. Dengan menambahkan unsur Jepang, seperti lampu kertas dengan motif bambu. Dan juga menggunakan warna yang soft namun ceria, sehingga suasana menjadi lebih hangat dan nyaman.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam perancangan Tugas Akhir berjudul “Desain Interior Budget Hotel Untuk Backpacker Dengan Konsep Persahabatan Asia” ini dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya:

1. Hotel budget merupakan hotel *low budget* untuk wisatawan terutama para backpacker yang memiliki fasilitas akomodasi yang berbeda dengan hotel pada umumnya.
2. Fasilitas pada *budget hotel* digunakan untuk bersama, sehingga lebih banyak tempat untuk *public space* daripada untuk private. Dikarenakan umumnya *budget hotel* lebih mengedepankan prinsip saling bersosialisasi.
3. Konsep tema Persahabatan Asia pada Hotel merupakan kekuatan untuk menarik calon tamu untuk menggunakan fasilitas-fasilitas hotel dan memiliki misi untuk melestarikan dan mempertahankan kebudayaan Asia terutama Indonesia kepada masyarakat luas baik nasional maupun internasional.
4. Mendesain area yang kecil dan sempit atau minim lahan, diharuskan untuk tidak terlalu memainkan banyak warna yang berat. Sehingga tidak meninggalkan kesan rasa suram atau tertekan bagi penggunanya.
5. Pengambilan konsep yang beragam seperti Asia yang memiliki banyak ciri khas tersendiri, disarankan untuk mengambil ciri yang kuat namun lebih disederhanakan. Tak hanya asal mengambil, namun perlu hati-hati dalam memilih agar banyaknya ciri tersebut dapat menyatu dan seirama.



(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Ari K., Thomas. 2009. *Rancangan Ruang Praktik Yang Nyaman Dari Aspek Desain Interior*. Surabaya.
- Bhatia, Arjun Kumar, (2008, 406). *International Tourism Management*. New Delhi : Sterling.
- Chang, Shan-Ju L. 2009. *Information Research in Leisure: Implications from an Empirical Study of Backpackers*. *Library Trends/ Spring*, 57 (4), pp: 711-728.
- Clara. 2012. *Flaspacker Hotel*. Bandung: Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung.
- Cohen, E. (2003). *Backpacking: Diversity and change. Tourism and Cultural Change*. 1(2), pp: 95–110.
- Dwi K., Karina. 2013. *Budget Hotel di Yogyakarta*. Semarang: Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
- Dood, Jan., Simon Richmond. 2001. *The Rough Guide To Tokyo*. London.
- Lamria B., Hana. 2016. *Redesain Interior Hotel Grand Sumatera Sebagai Hotel Backpacker Dengan Konsep Nuansa Indonesia dan Eco Green Living*. Surabaya: Jurusan Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Lawson, Fred. 1976. *Hotel Motels and Condominiums (Design Planning and Maintenance)*, First Publish Great Britain by The Architectural Press LTD, London.
- Nasution, S. 1992. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rema Rosdakarya.
- Neufert, Ernst. 1980. *Architects' Data*. New York: John Wiley & Sons.
- Pakan, Sarani Pitor. 2013. *Backpacking dan Backpacker di Indonesia*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Sosiolog. Universitas Indonesia.

Panero, Julius and Martin Zelk.1979. *Human Dimension and Interior Space*. London: The Architectural Press

Pearce, P.L. 1990. *The backpacker phenomenon: Preliminary answers to basic questions*. Townsville: James Cook University of North Queensland.

Pratama Y., Geiga. 2013. *Redesain Hotel Satelit Surabaya dengan Tema Kebudayaan Indonesia Kontemporer*. Surabaya: Jurusan Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Rachmaniyah, Nanik. 2016. *Studi Langgam Desain Sebagai Dasar Mendesain Hotel*. Surabaya.

Undang-Undang No. 10 tahun 2009 tentang Kepariwisata

Wardhana, Mahendra. 2013. Bahan Kuliah: Metodologi Riset Interior. Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya.

Welk, Peter. 2004. *The beaten track: Anti-tourism as an element of backpacker identity construction*. Dalam Greg Richard & Julie Wilson (ED). *The global nomad: Backpacker travel in Theory and practice*. Clevedon: Channel View.

<http://interiordesainadia.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-desain-interior.html>
(15/12/2016, 23.10 WIB)

https://id.wikipedia.org/wiki/Hotel_kapsul (16/12/16, 0.34 wib)

<http://pariwisatadanteknologi.blogspot.co.id/2010/05/jenis-jenis-akomodasi-pariwisata.html> (10/11/16, 17.15 wib)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Konsep> (16/12/16, 0:48 wib)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Persahabatan> (16/12/16, 0:59 wib)

<http://pariwisatadanteknologi.blogspot.co.id/2010/05/jenis-jenis-akomodasi-pariwisata.html> (10/11/16, 18.14 wib)

<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-1-00959-DI%20Bab2001.pdf> (13/11/16, 08.10 wib)

<http://jalan2.com/forum/blogs/entry/1344-percaya-atau-nggak-5-hotel-unik-di-surabaya-ini-nggak-sampai-400-ribuanmalam-lho-asyik-kan/> (13/11/16, 10.11 wib)

<https://masyarakatgembira.wordpress.com/2010/06/06/maksud-pengguna/>
(16/12/16, 13.46 wib)

<https://tikadwit.wordpress.com/2013/05/16/istilah-istilah-dalam-kepariwisataan/>
(22/2/17, 10.52 wib)

<http://blog.vokamo.com/perbedaan-hotel-guest-house-hostel-resort-villa-cottage-bungalow-inn/> (22/2/17, 11.00 wib)

<http://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20150803124919-92-69711/target-turis-asing-baru-tercapai-447-persen-di-semester-i/> (22/2/17, 14.07 wib)

<http://rumahdandesign.com/desain-interior-rumah-asia/> (22/2/17, 22.30 wib)

<http://www.dokmanamura.co.id/10-tips-desain-interior-ber-gaya-ala-orientalasia-untuk-rumahapartemen/> (22/2/17, 22 49 wib)

<https://www.brilio.net/life/8-ciri-ciri-kepribadian-backpacker-seluruh-dunia-yang-kudu-kamu-tahu-150410l.html> (21/03/17, 19.03 wib)

<http://interiordesign.id/gaya-desain-interior-dari-8-negara/> (15/06/17, 01.30 wib)

<http://edupaint.com/interior/ruang-keluarga/5961-ciri-khas-desain-bergaya-arabian.html> (15/06/17, 2.35 wib)

<http://media.rooang.com/2016/11/perbedaan-gaya-interior-rumah-jepang-korea-dan-cina/> (15/06/17, 01.30 wib)

<http://media.rooang.com/2016/03/tren-dekorasi-rumah-dari-berbagai-negara/>
(15/06/17, 07.30 wib)

<https://www.kontraktor-kuhahmasjid.com/3-motif-krawangan-masjid-grc-sangat-populer-dunia/> (16/06/17, 09.10 wib)

<http://grchexacon.blogspot.co.id/2015/09/5-desain-concrete-grc-dari-berbagai.html> (16/06/17, 09.20 wib)

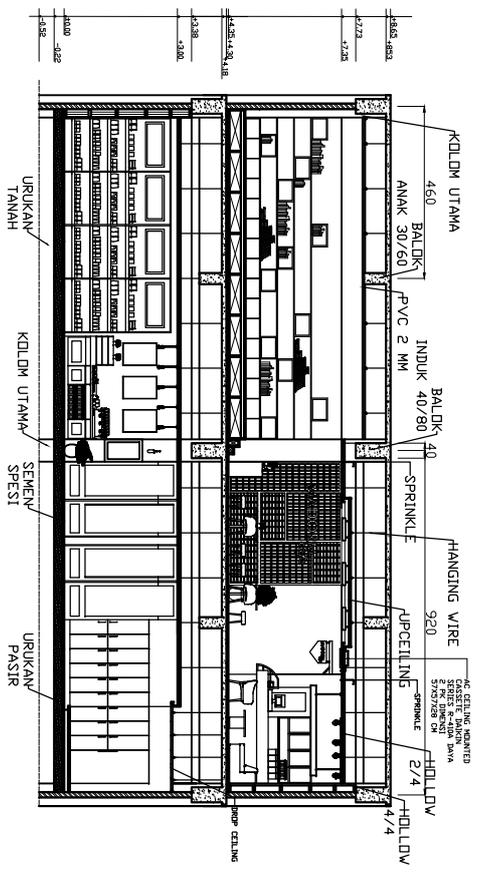
<http://grchexacon.blogspot.co.id/2015/10/kelebihan-panel-dekoratif.html>

<https://www.satujam.com/motif-batik-indonesia/> (16/06/17, 09.35 wib)

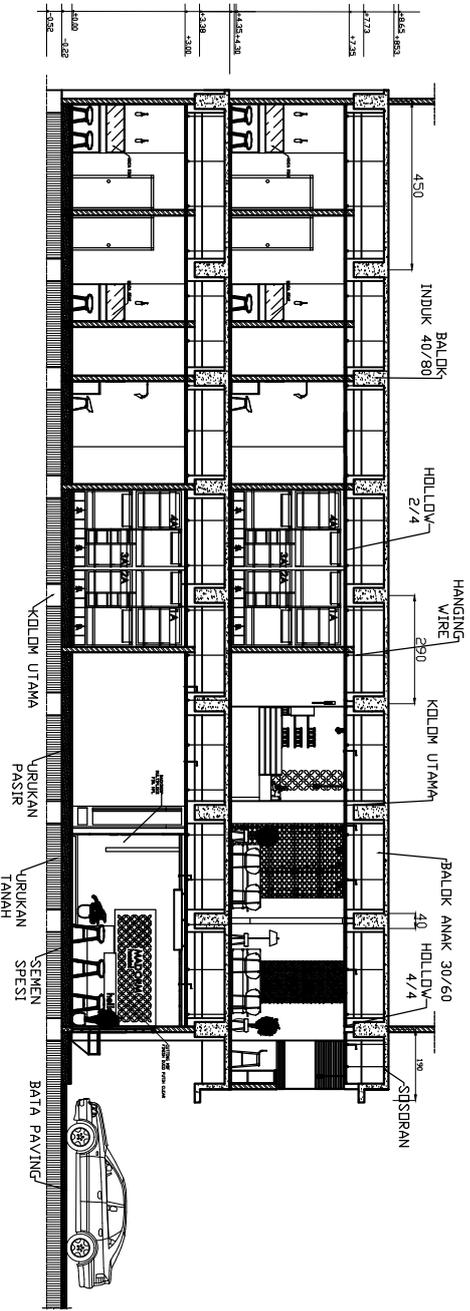
<http://beingsmartmuslim.blogspot.co.id/2015/08/tegel-lantai-tradisional-khas-indonesia.html> (16/06/17, 09.45 wib)

<http://www.sarana-bangunan.com/2014/09/cara-memilih-lantai-tegel.html>
(16/06/17, 14.45 wib)

<http://media.rooang.com/2015/01/fenomena-tegel-klasik-talavera-yang-mendunia/>
(16/06/17, 15.05 wib)

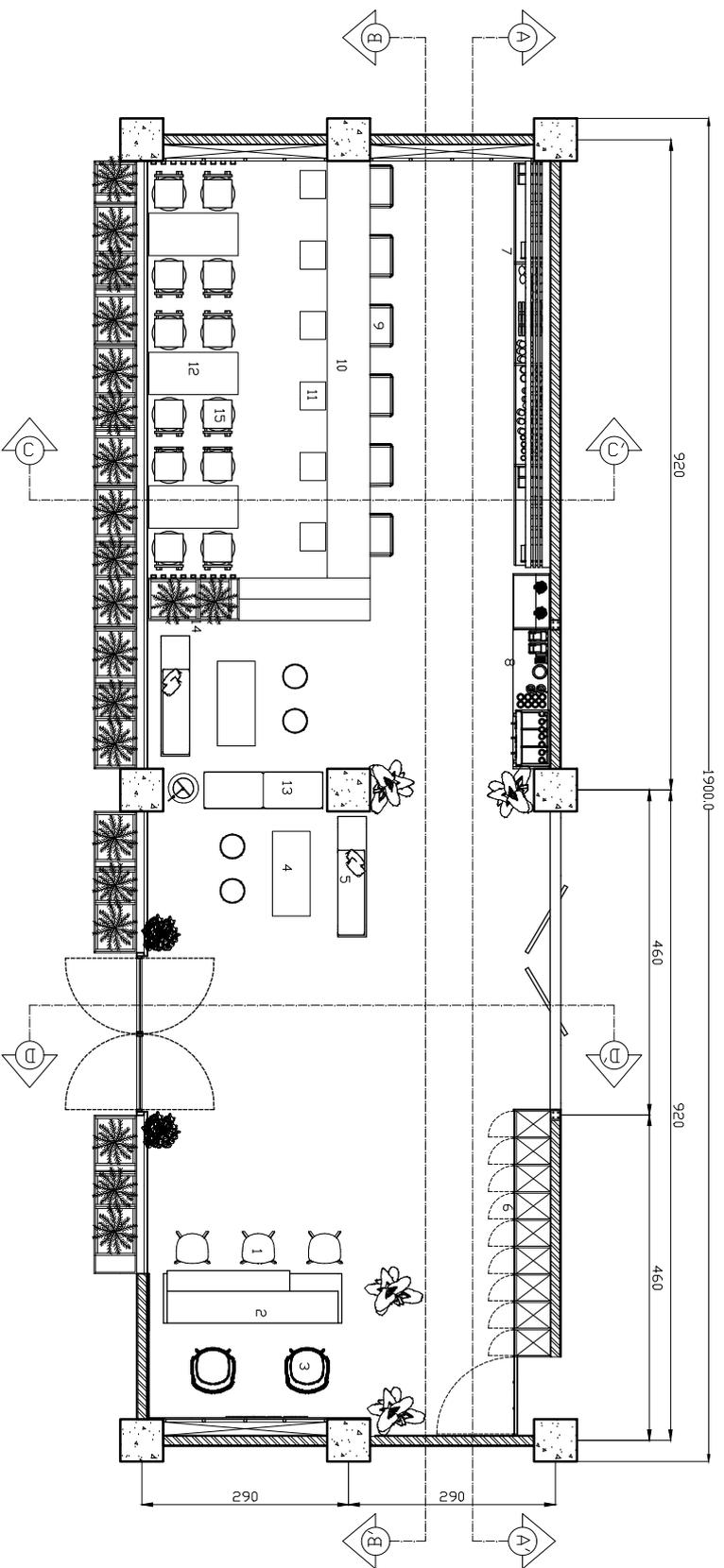


POTONGAN AA' KESELURUHAN
SKALA 1 : 100



POTONGAN BB' KESELURUHAN
SKALA 1 : 100

TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS		NAMA : FAJUR NUUR A. R.		TGL. : 06-03-2017	ASISTENSI	NILAI
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA		Dosen : THOMAS ARI K., S.SN, MT		SATUAN : CM		
		NRP : 3813100030		SKALA : 1 : 100		
					POTONGAN AA' EKSTING BARU	

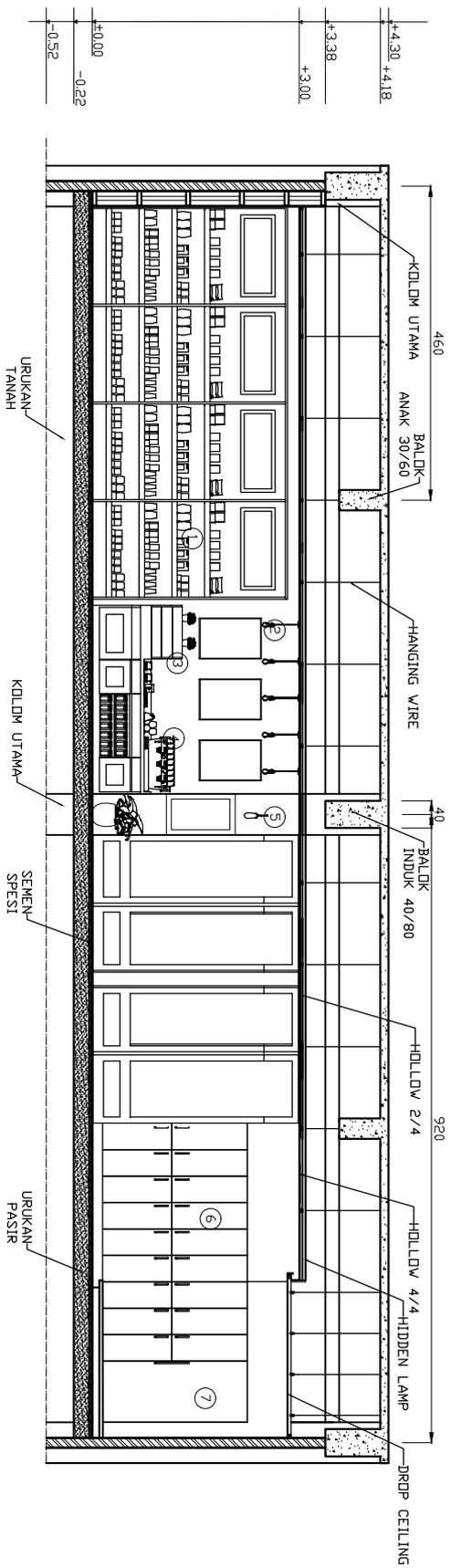


KETERANGAN

1	BAR STOODL UK. 48CM X 48CM X 90CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. CLEAR DAN TOP CHAIN FIN. RESIN PUTIH GLOSS
2	MEJA RESEPSI/NS UK. 30CM X 80CM X 100CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. HPL, MOTIF KAYU DAN CAT DUCO PUTIH CLEAR
3	KUNSI RESEPSI/NS BY INDRAM
4	MEJA LOUNGE UK. 50CM X 120CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. HPL, MOTIF KAYU DAN HPL PUTIH
5	SOFA LOUNGE BY KECA
6	LOKER BARANG UK. 245CM X 90CM X 300CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. HPL, MOTIF KAYU DAN HPL PUTIH
7	RAK MINIMARKET 140CM X 90CM X 80CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. DUCO PUTIH
8	PANTRY UK. 275CM X 90CM X 80CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. HPL, MOTIF KAYU, HPL WARNA KUNING, HPL ABU GLOSSY, DAN HPL WARNA BIRU
9	STOODL UK. 55CM X 38CM X 42CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. CLEAR + CUSHION SEBAGAI DUDUKAN
10	MEJA MAKAN UK. 590CM X 60CM X 75CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. HPL, MOTIF KAYU
11	CUSHION BY ACE HARBIVARE
12	MEJA MAKAN UK. 125CM X 60CM X 30 CM, BAHAN ALUMINIUM RESIN, KAYU, RESIN, DAN HPL WARNA KUNING, HPL WARNA BIRU
13	BENCH DUDUK UK. 150CM X 40CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. HPL, MOTIF KAYU + CUSHION UNTUK DUDUKAN
14	PARTISI TANAMAN UK. 125CM X 60CM X 30CM, RANGKA ALUMINIUM DAN ACIAN SEMEN SEBAGAI TERPAKI TANAMAN
15	KURSI PUTAR CUSTOM 47CM TANPA KAKI ALA JEPANG, BAHAN JATI FINISH CLEAR

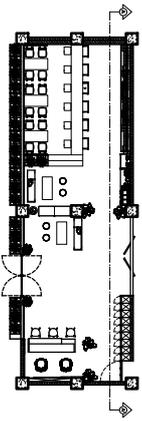
DENAH LOBBY
SKALA : 1 : 50

NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL. : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NRP : 3813100030	SATUAN : CM	
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	DISEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 50	
		DENAH TERPILIH 1 - LOBBY	

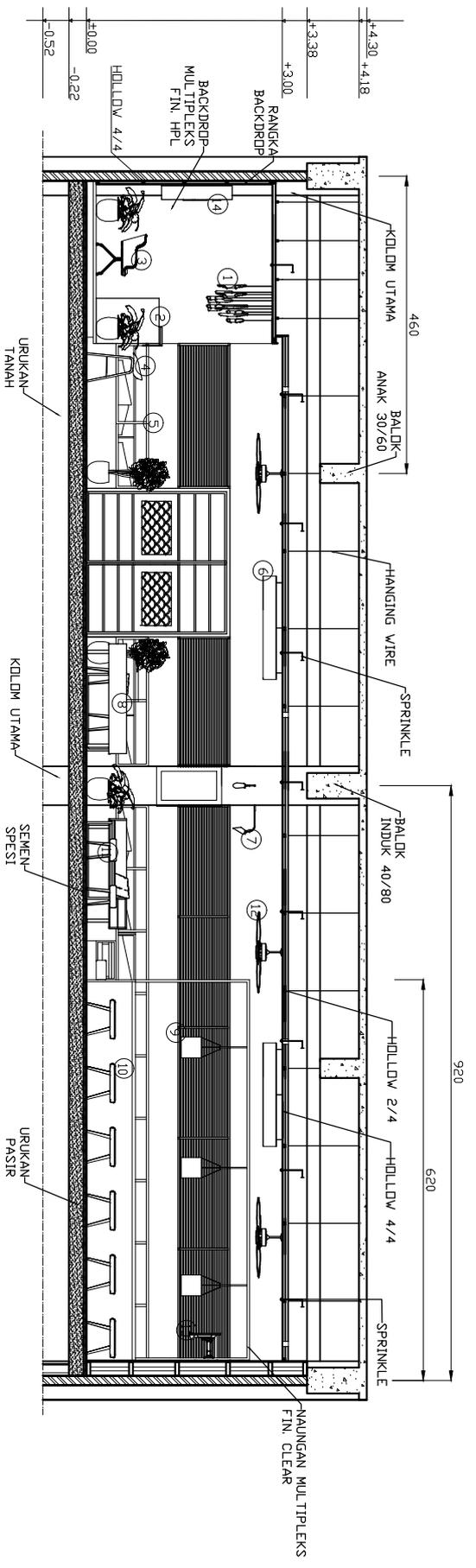


KETERANGAN	
1	RAK HUNYAMKRET 140CM X 50CM X 8CM BAHAN MULTIFLEKS FIN DUCO PUTIH
2	BONPLAM HANGING LAMP
3	STORAGE DISPLAY UNTUK HAKIMANN CEPAT SAJU
4	COFFEE MAKER
5	SPOTLIGHT
6	LOKER BANGUN UK. 345CM X 50CM X 300CM, BAHAN MULTIFLEKS FIN HPL MOTTIF KAYU DAN HPL PUTIH
7	PINTU KAMUFLASE

POTONGAN AA' LOBBY
 SKALA 1 : 50

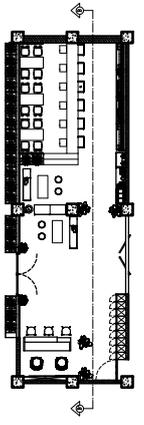


TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
	NRP : 3813100030 DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SATUAN : CM		
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA			POTONGAN AA' - LOBBY	

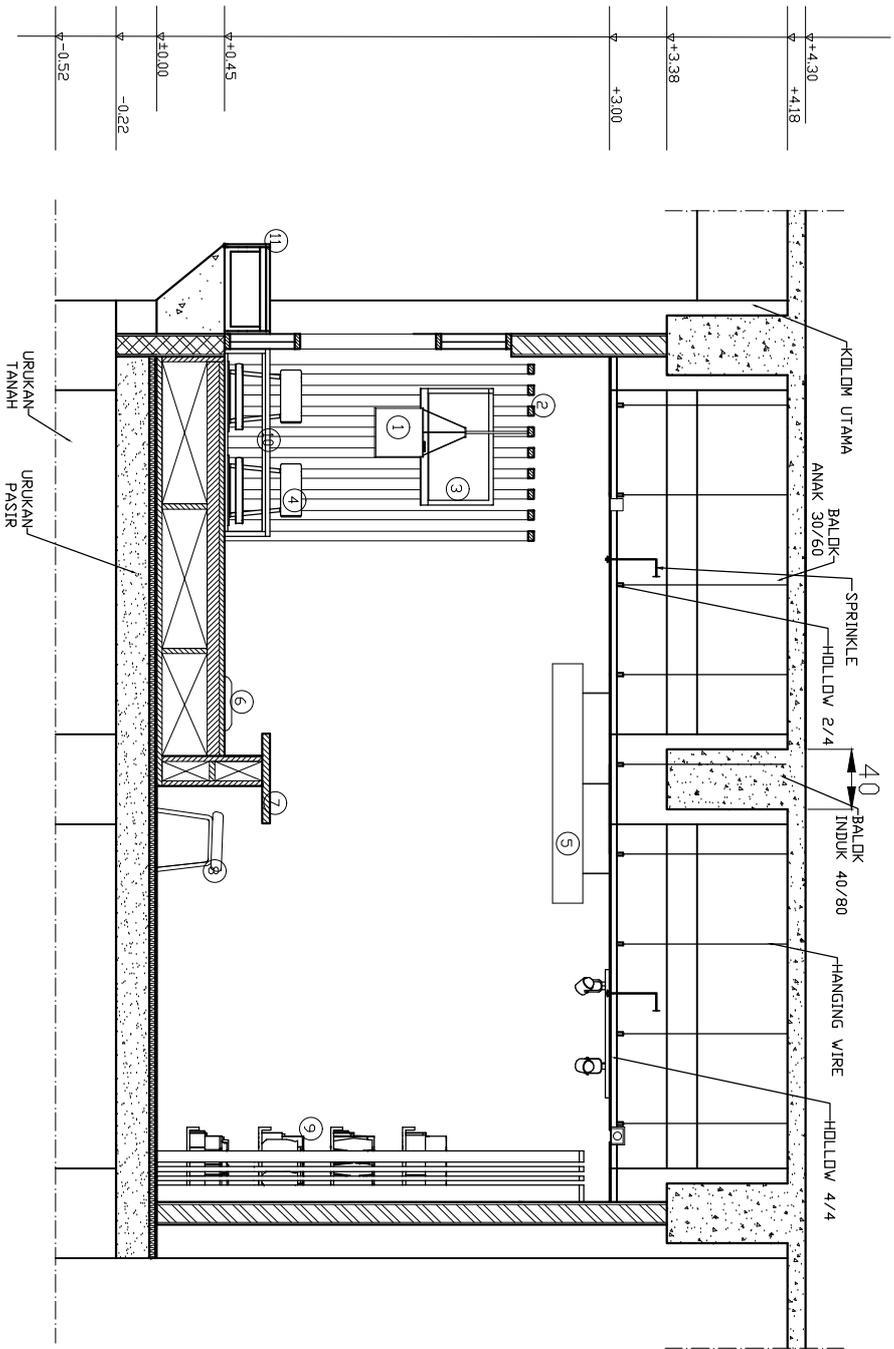


KETERANGAN	
1	BAMBUD HANGING LAMP
2	MEJA RESEPSIONIS UK. 90CM X 80CM, BAHAN MULTIPLEX FIN. HPL, NAUJE FIN. DAN CN. SUDUT 45/90 CLEAR
3	KARSI RESEPSIONIS BY INFORMA
4	BAR STOOL UK. 45CM X 45CM X 90CM, BAHAN MULTIPLEX FIN. CLEAR DAN TOP CHAIK FIN. KESIM PUTIH GLOSS
5	PARTISI TAMAMAN UK. 125CM X 60CM X 30CM, RANGKA ALUMINIUM DAN ACIAN SEMEN SEMENT TERPAKI TAMAMAN
6	CIRCLE HANGING LAMP CUSTOM, BAHAN RANGKA MULTIPLEX, PVC, AKRILIK PUTIH SUSU, DAN LED ROLL
7	SPOTLIGHT
8	SOFA LUNGE BY IKEA
9	ROUND HANGING LAMP
10	STOOL UK. 55CM X 38CM X 42CM, BAHAN MULTIPLEX FIN. CLEAR + CUSHION SEMENT BUDUKAN
11	STOOL BY INFORMA
12	KIPAS BAHAN DARI ROTAN SINTEKIS
13	SAMSUNG LED TV 18"
14	CUTTING MDF FIN. DICUCI PUTIH GLOSSY SEMBANGI PERMAMAN SIGNAGE HOTEL

POTONGAN BB' LOBBY
SKALA 1 : 30

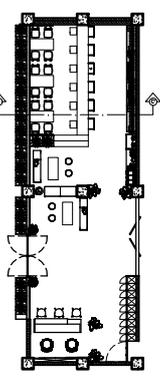


NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
TUGAS AKHIR - RI 141501			
JURUSAN DESAIN INTERIOR			
FTSP - ITS			
DISEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 50		
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL LUNTUK			
BACKPACKER DENGAN KONSEP			
PERSAHABATAN ASIA			
	POTONGAN BB' - LOBBY		

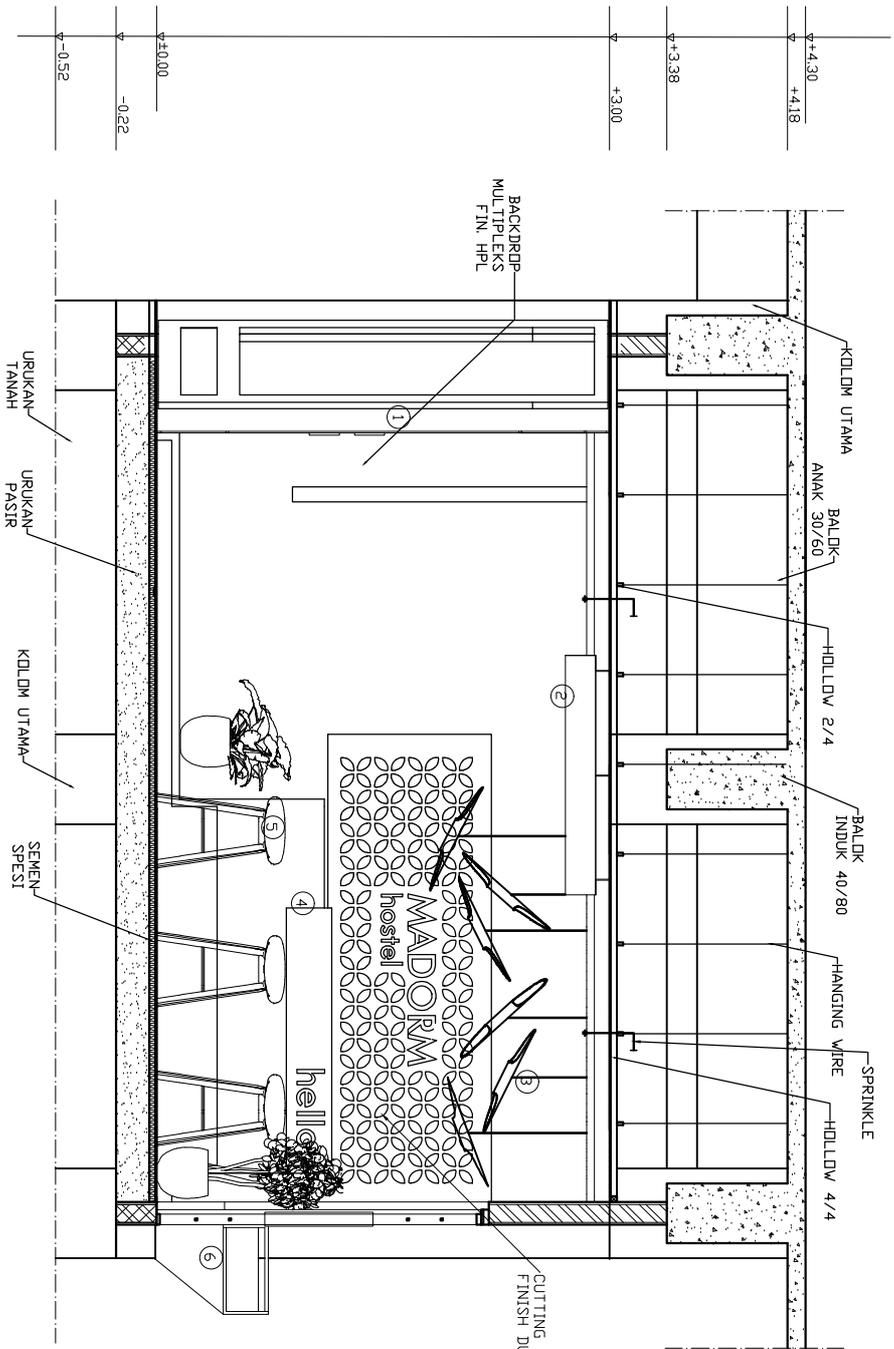


POTONGAN CC' LOBBY
SKALA 1 : 25

KETERANGAN	
1	DECORATIVE HANGING LAMP
2	PARTISI NAUNGAN BAHAN MULTIPLEX FIN CLEAR
3	SAMSUNG LED TV
4	KURSI PUTAR CUSTOMER #4704 TANPA KANG NLA JEPANG, BAHAN JATI FINISH CLEAR
5	CIRCLE HANGING LAMP CUSTOM, BAHAN RANGKA MULTIPLEX, PVC, AKSILIK PUTIH 3000 DAN LED KOLONG
6	CUSHION BY ACE HARDWARE
7	MEJA MAKAN UK. 90CM X 60CM X 75CM, BAHAN MULTIPLEX FIN. HPL, NATIF KAYU
8	STUOL UK. 55CM X 38CM X 42CM, BAHAN MULTIPLEX FIN. CLEAR + CUSHION SERBAGI INDUKAN
9	RAK MINIMARKET 140CM X 50CM X 80CM, BAHAN MULTIPLEX FIN. DUCO PUTIH
10	MEJA MAKAN UK. 75CM X 60CM X 30 CM, BAHAN ALUMINIUM SERBAGI KANG MELUKA DAN MULTIPLEX FIN. HPL NATIF KAYU
11	PARTISI TANAMAN UK. 125CM X 60CM X 30CM, RANGKA ALUMINIUM DAN ACIAN SEKEN SERBAGI TEMPAT TANAMAN



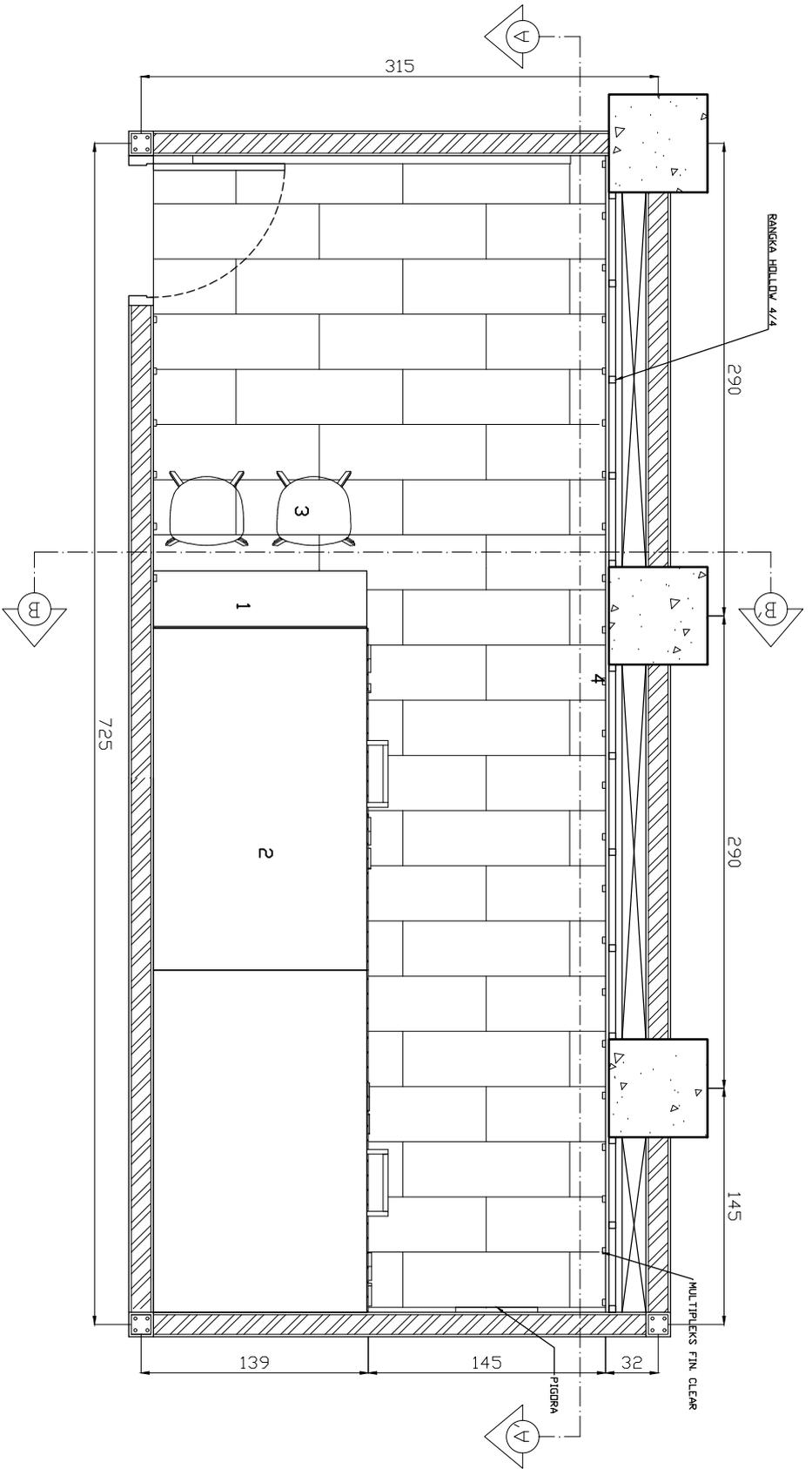
NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL. : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
TUGAS AKHIR - RI 141501			
JURUSAN DESAIN INTERIOR			
FTSP - ITS			
NRP : 3813100030	SATUAN : CM		
DISEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 25		
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	POTONGAN CC' - LOBBY		



POTONGAN DDV - LOBBY
SKALA 1 : 25

KETERANGAN	
1	LIDER BARANG UK. 118CM X 50CM X 380CM, BAHAN MULTIFLEKS FIN. HPL, MOTIF KAYU DAN HPL, PUTIH
2	CIRCLE HANGING LAMP CUSTOM, BAHAN PANGKA, MUL TIFLEKS, PVC, KEMULUK PUTIH SUSU, DAN LET. RELU
3	BAMBOD HANGING LAMP
4	MEJA MEGERONG UK. 118CM X 50CM X 118CM, BAHAN MUL TIFLEKS FIN. HPL, MOTIF KAYU DAN CAT DUCO PUTIH CLEAR
5	BAR STOOL UK. 45CM X 45CM X 80CM, BAHAN MULTIFLEKS FIN. CLEAR DAN TOP CHAIR FIN. RESIN PUTIH GLASS
6	PARTISI TANAMAN UK. 118CM X 50CM X 380CM, PANGKA ALUMINIUM DAN ACAN SEMEN SERGAL TEMPAT TANAMAN

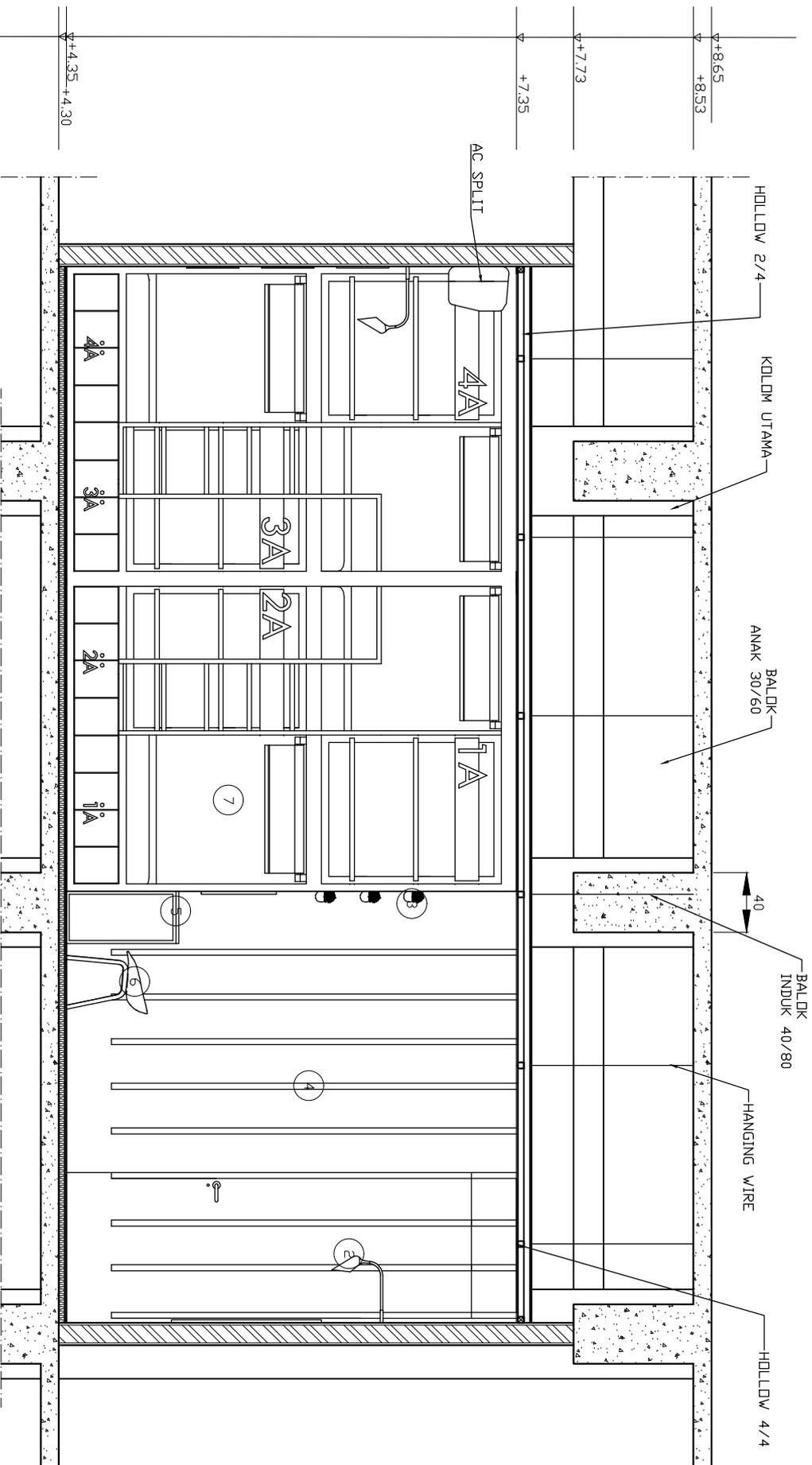
TUGAS AKHIR - RI 141501		NAMA : FAJAR NUUR A. R.		TGL. : 02-05-2017		ASISTENSI		NILAI	
JURUSAN DESAIN INTERIOR		NRP : 3813100030		SATUAN : CM					
FTSP - ITS		DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN., MT		SKALA : 1 : 25					
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL LINTUK		POTONGAN DDV - LOBBY							
BACKPACKER DENGAN KONSEP		PERSAHABATAN ASIA							



KETERANGAN	
1	MEJA RIAS UK. 130CM X 35CM X 75 CM, BAHAN ALUMINIUM SEBAGAI KAKI MEJA DAN MULTIPEKS FIN. HPL MOTIF KAYU + CERMIN DENGAN FRAME MULTIPEKS FIN. HPL MOTIF KAYU
2	BUNKED 2 TINGKAT CUSTOM UK. 210CM X 130CM X 300CM, BAHAN MULTIPEKS FIN. CLEAR CAT. DUCO PUTIH
3	KURSI RIAS UK. 45CM X 30CM X 42CM, BAHAN MULTIPEKS FIN. CLEAR DAN TOP CHAIR FIN. RESIN PUTIH GLASS
4	PARTISI UK. 4CM X 2CM X 270CM, BAHAN MULTIPEKS FIN. CLEAR

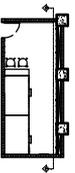
DENAH KAMAR
SKALA 1 : 25

TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : FAJAR NUUR A. R. NRP : 3813100030	TGL. : 02-05-2017 SATUAN : CM	ASISTENSI	NILAI
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	DISEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT SKALA : 1 : 25			
			RUANG TERPILIH 2 - KAMAR	

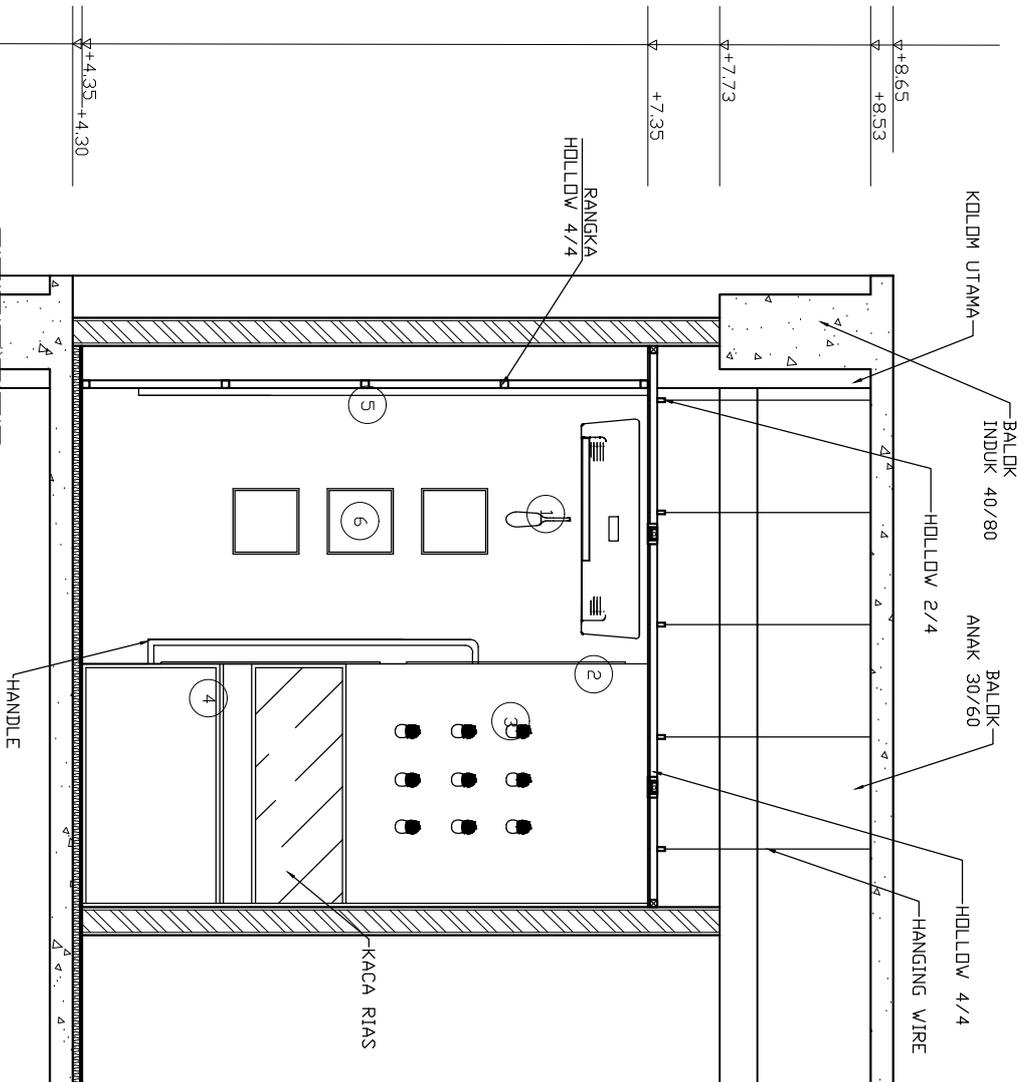


KETERANGAN	
1	SPOTLIGHT
2	TANAMAN PALISU
3	PARTISI UK. 6CM X 4CM X 270CM, BAHAN MULTILEKRS FIN. CLEAR
4	MEJA RIAS UK. 130CM X 35CM X 75 CM, BAHAN ALUMINIUM SEBAGAI KAKI MEJA DAN MULTILEKRS FIN. HPL MOTIF KAYU + GEMIN DENGAN FINANE MULTILEKRS FIN. HPL MOTIF KAYU
5	KURSI RIAS UK. 45CM X 30CM X 42CM, BAHAN MULTILEKRS FIN. CLEAR DAN TOP CHAIR FIN. RESIN PUTIH GLDSS
6	BUNKED 2 TINGKAT CUSTOM UK. 210CM X 130CM X 300CM, BAHAN MULTILEKRS FIN. CLEAR CAT DUOD PUTIH DENGAN AKSEN ROTYAN SINETIS SEBAGAI PENUTUP

POTONGAN AA KAMAR
 SKALA 1 : 25

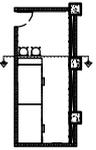


TUGAS AKHIR - RI 141501	NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL. : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
JURUSAN DESAIN INTERIOR	NRP : 3813100030	SATUAN : CM		
FTSP - ITS	DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 25		
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA				DENAH TERPILIH 2 - POTONGAN AA

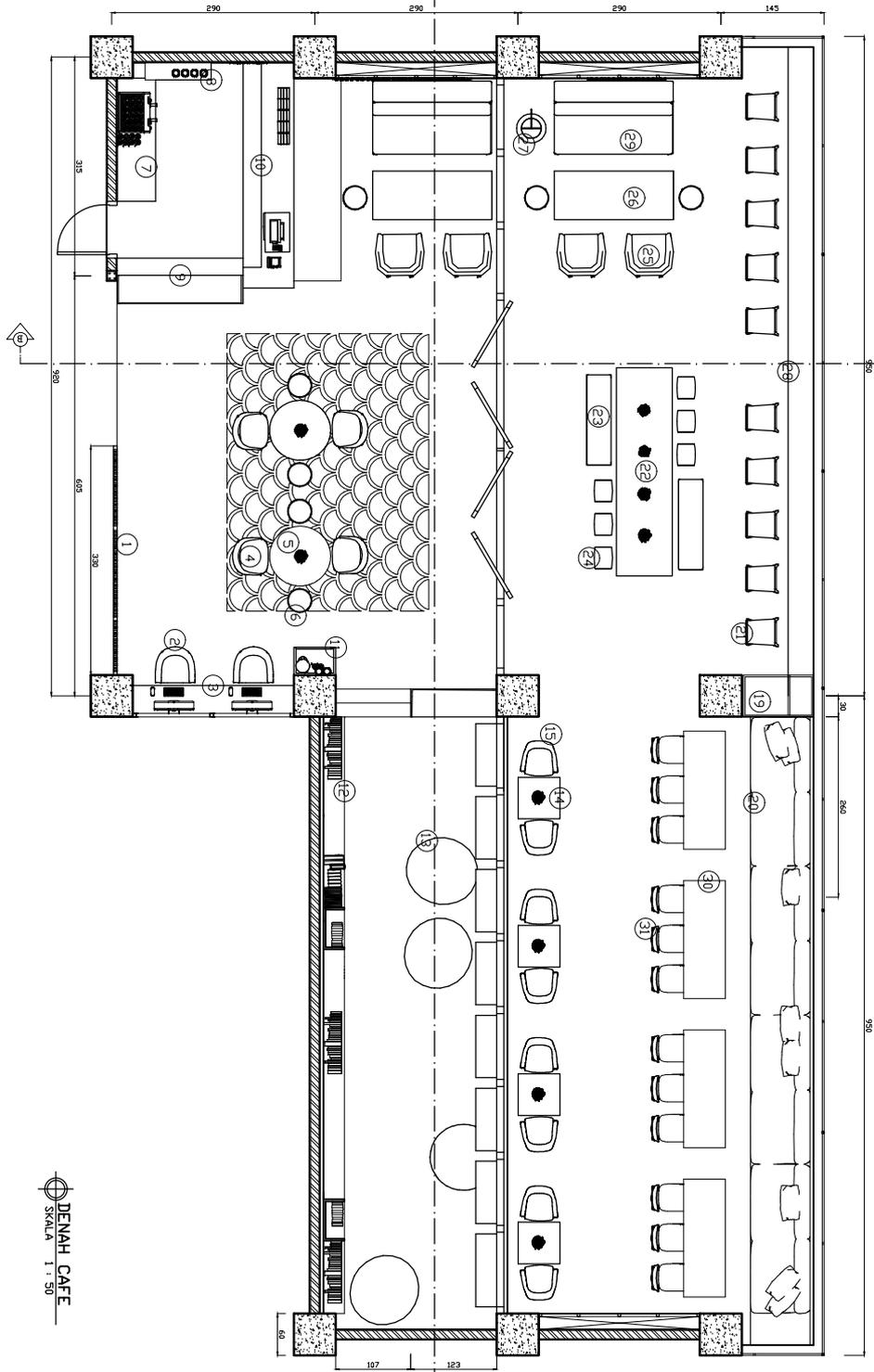


POTONGAN BB' KAMAR
SKALA 1 : 25

KETERANGAN	
1	SPOTLIGHT
2	BUNKBED 2 TINGKAT CUSTOM UK. 210CM X 130CM X 300CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR CAT DUCO PUTIH
3	TANAMAN PALSU
4	MEDIA RIAS UK. 130CM X 95CM X 75 CM, BAHAN ALUMINIUM + STERNAK KEMUDIAN MULTIPLEKS FIN. KOTIF KAYU + CERMINT DENGAN FRAME MULTIPLEKS FIN. HPL KOTIF KAYU
5	PARTISI UK. 60M X 40M X 270CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR
6	FRAME



TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS		TGL : 02-05-2017		ASISTENSI	NILAI
NAMA :	FAJAR NUUR A. R.	NRP :	3813100030	SATUAN :	CM
DOSISN :	THOMAS ARI K., S.SN, M.T	SKALA :	1 : 25		
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNITUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA				DENAH TERPILIH 2 - POTONGAN BB	



DENAH CAFE

 SKALA 1 : 50

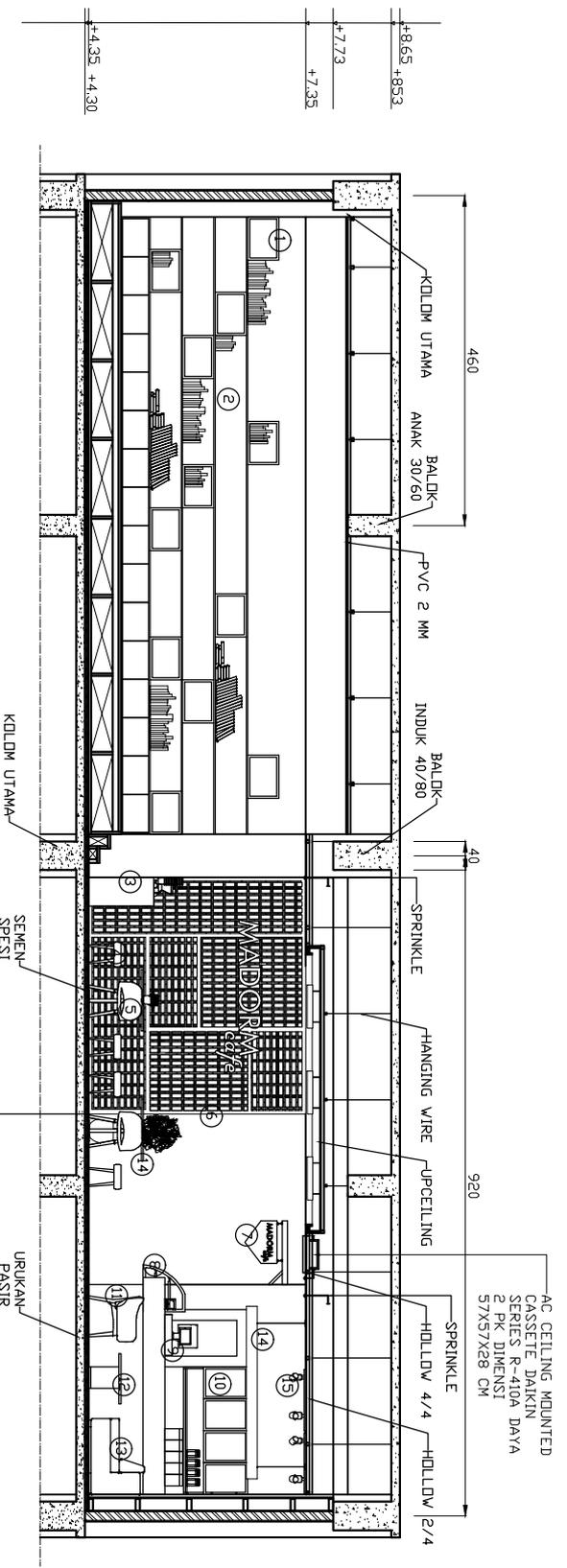
KETERANGAN	
1	PARTISI BERBENTUK GEOMETRIS, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CUTTING DAN FIN. CLEAR GLASSY
2	KURSI COUNTER KOMPUTER BY ACE HARDWARE
3	MEJA KOMPUTER UK. 230CM X 40CM X 75CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR GLASSY
4	MEJA KAFE BY INFERNA
5	MEJA MAKAN CAFE UK. 85CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR DENGAN KAKI BAHAN ALUMINIUM
6	STOOL BY INFERNA
7	STORAGE DAPUR KERANG UK. 180CM X 90CM X 90CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR GLASSY
8	RAK GANTUNG & UK. 90CM X 25CM X 30CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR GLASSY
9	STORAGE DISPLAY UNTUK MAKANAN CEPAT SAJI

10	MEJA KASIR UK. 325 X 75CM X 110CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. HPL
11	MEJA KASIR UK. 175cm TABLE BERDASAR TEBEL KEMAS INDONESIA
12	MEJA KASIR UK. 60CM X 90CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. HPL MOTTIF KAYU
13	MEJA KASIR UK. 60CM X 90CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR GLASSY
14	MEJA MAKAN CAFE DUDUK FERRIS UK. 60CM X 60CM X 75 CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR GLASSY DAN KAKI ALUMINIUM
15	KURSI CAFE BY INFERNA
16	GUBUNG BERBENTUK RUAMAH DENGAN NETODE MAKAN LEBIHAN ALA ESTETIS
17	MEJA MAKAN UK. 100CM X 100CM X 100CM X 30CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR GLASSY
18	CUSHION DUDUKAN
19	POT TANAMAN

20	SOFA PANJANG BUILT IN CUSTOM, BAHAN BANGKA BEST FIN. MULTIPLEKS DAN SPUN TEBAL, FIN. KAIN SEMI BLUDURU
21	BAR STOOL BY IKEA
22	MEJA MAKAN PANJANG DUDUK CAFE UK. 80CM X 300CM X 75CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR GLASSY
23	BERCH MAKAN UK. 130CM X 45CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR GLASSY DAN DUDUKAN SPUN DENGAN KAIN BLUDURU
24	STOOLBY IKEA
25	KURSI CAFE BY INFERNA
26	MEJA MAKAN SANITAI UK. 170CM X 70CM X 45 CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. HPL MOTTIF KAYU DAN HPL VARNIA PUTIH
27	LAMPU BERBENTUK BY INFERNA
28	MEJA GANTUNG UK. 90CM X 30CM X 110CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. CLEAR GLASSY
29	SIFA CAFE BAHAN BANGKA DAN FIN. DITAN DENGAN DUDUKAN SPUN BERLAKUS KAIN SEMI BLUDURU

30	MEJA DUDUK UK. 170 X 60 CM, BAHAN MULTIPLEKS FIN. GLASSY
31	CHAIR BY INFERNA

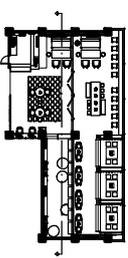
TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSp - ITS	NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL. : 21-12-2016	ASISTENSI	NILAI
DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	NRP : 3813100030	SATUAN : CM		
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL LUNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	SKALA : 1 : 50			
				RUANG TERPILIH 3 - CAFE



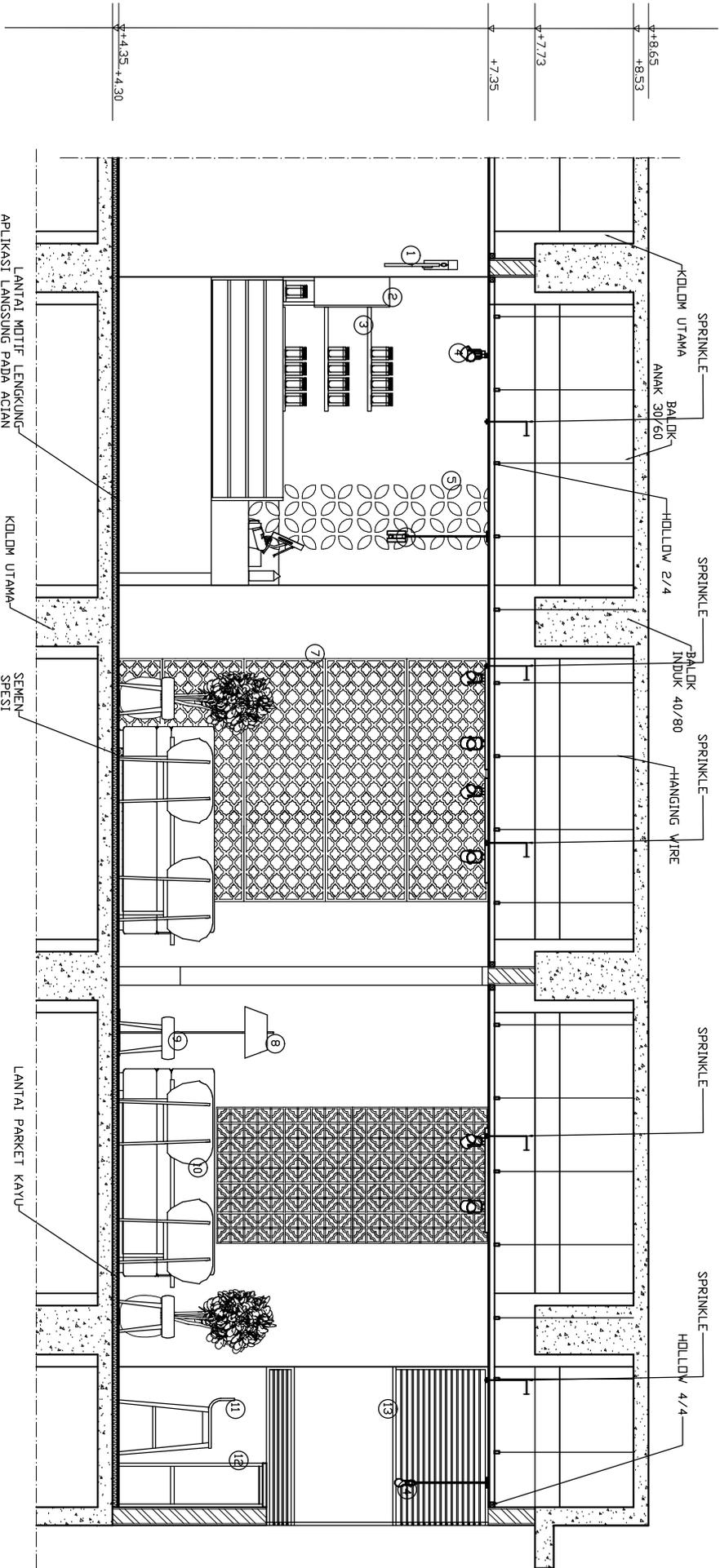
KETERANGAN

1	STORAGE RAK BUKU TANPA TUTUP CUSTOM, UK. 60CM X 45CM X 50 CM, BAHAN MULTILERS FIN. HPL, WARNA PUTIH
2	RAK BUKU PANJANG, UK. BUILT IN, BAHAN MULTILERS FIN. CLEAR GLOSSY
3	MAKAS POLUK, UK. 60CM X 40CM X 90CM, BAHAN MULTILERS FIN. HPL MOTIF KAYU
4	STOOL BY INTERNA
5	KURSI CAFE BY INTERNA
6	PARTISI BERKOTIF GEMERIS, BAHAN MULTILERS FIN. CLEAR GLOSSY
7	SIGNAGE
8	STORAGE DISPLAY UNTUK MAKANAN CEPAT SAJI
9	MESIN KASIR
10	STORAGE GANTUNG, UK. 180CM X 25CM X 90CM, BAHAN MULTILERS FIN. CLEAR GLOSSY DAN ALUMINIUM SEBANGI KARDI
11	KURSI CAFE BY INTERNA
12	MEJA MAKAN SANGAT, UK. 120CM X 75CM X 45 CM, BAHAN MULTILERS FIN. HPL MOTIF KAYU DAN HPL, WARNA PUTIH
13	SIPA CAFE, BAHAN RANGKA DAN FIN. ROTAN DENGAN DUDUKAN SPUN BELUDAU KANAN SISI BELUDAU
14	MEJA MAKAN CAFE, UK. Ø85CM, BAHAN MULTILERS FIN. CLEAR DENGAN KAKI BAHAN ALUMINIUM

POTONGAN AA' CAFE
SKALA 1 : 50

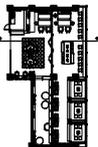


TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL. : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
	NRP : 3813100030	SATUAN : CM		
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 50		
			POTONGAN AA' - CAFE	

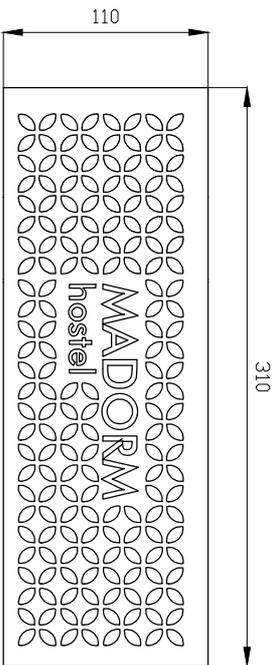


KETERANGAN		KETERANGAN	
1	STORAGE	8	LAMPU BERDIRI BY INFERNA
2	STORAGE GANTUNG UK. 180CM X 85CM X 90CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. CLEAN GLASSY DAN ALUMINIUM SEMBANG KAKI	9	STOOL BY INFERNA
3	SPOTLIGHT	10	KURSI CAFE BY INFERNA
4	RAK GANTUNG Ø UK. 90CM X 25CM X 30CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. CLEAN GLASSY	11	BAR STOOL BY KEA
5	MOTIF KAWUNG SEBAGAI ELEMEN ESTETIS	12	MEJA GANTUNG UK. 90CM X 25CM X 110CM, BAHAN MULTIPLEXES FIN. CLEAN GLASSY
6	HANGING LAMP PANJANG	13	PARTISI KISI-KISI SEBAGAI PENGHALANG ANGIN DAN CAHAYA
7	ELEMEN ESTETIS, BAHAN CUTTING MULTIPLEXES	14	BEHUKAN HANGING LAMP

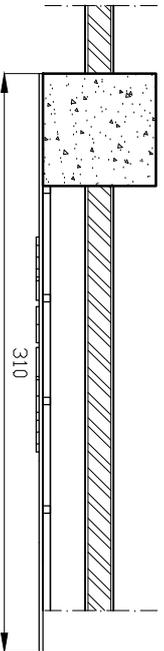
POTONGAN BB' CAFE
SKALA 1 : 25



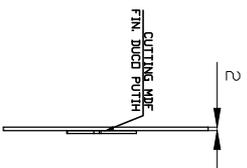
TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL. : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	NRP : 3813100030	SATUAN : CM		
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA		SKALA : 1 : 25	POTONGAN BB' - CAFE	



TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 20



TAMPAK ATAS
SKALA 1 : 20

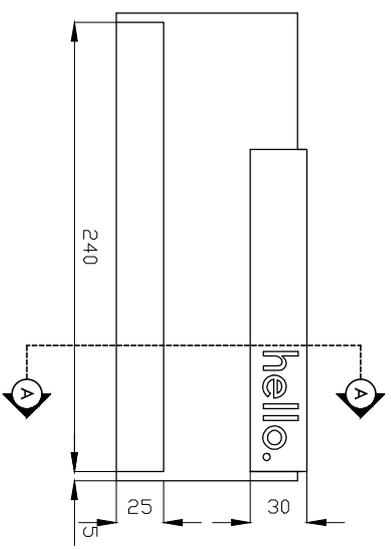


TAMPAK SAMPING
SKALA 1 : 20

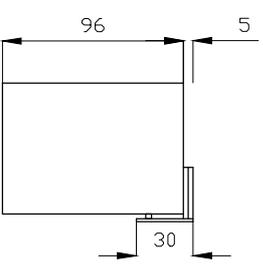


PERSPEKTIF

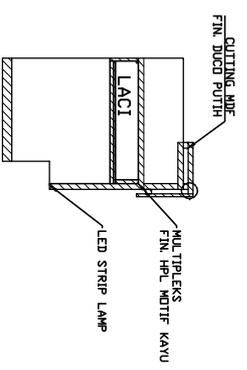
TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : FAJAR NUUR A. R. NRP : 3813100030	TGL : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SATUAN : cm SKALA : 1 : 20		
			DETAIL ELEMEN ESTETIS - BACKDROP	



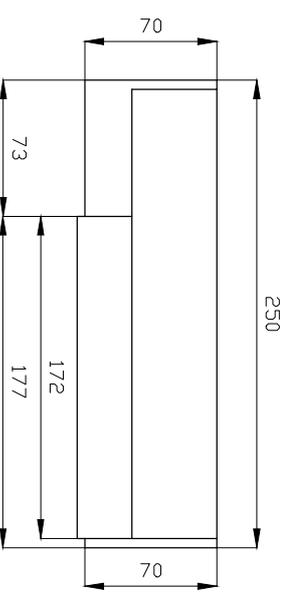
TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 20



TAMPAK SAMPIING
SKALA 1 : 20



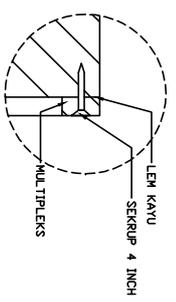
POTONGAN
SKALA 1 : 20



TAMPAK ATAS
SKALA 1 : 20

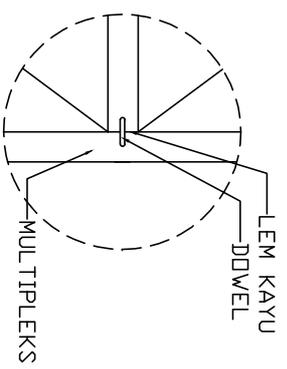
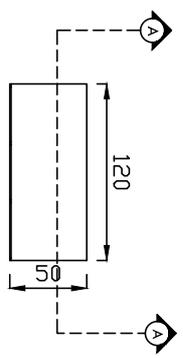
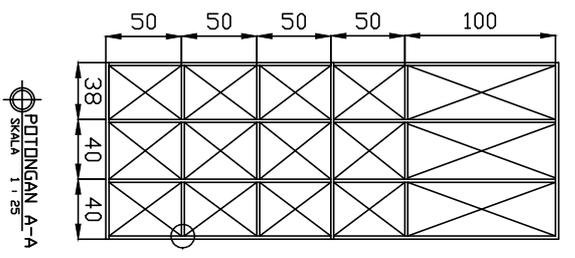
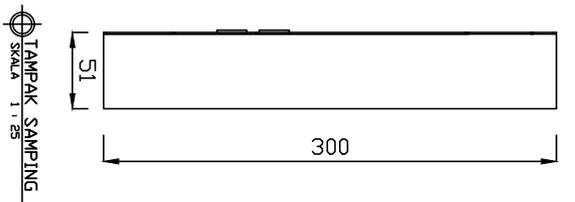
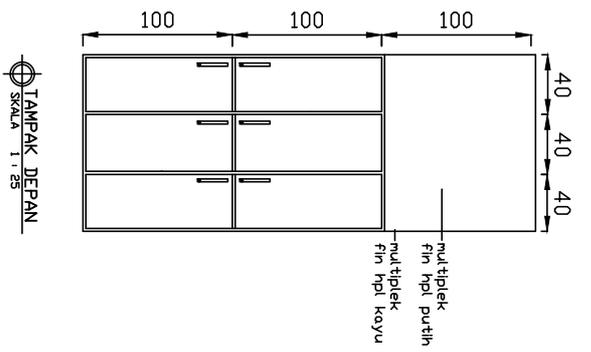


PERSPEKTIF

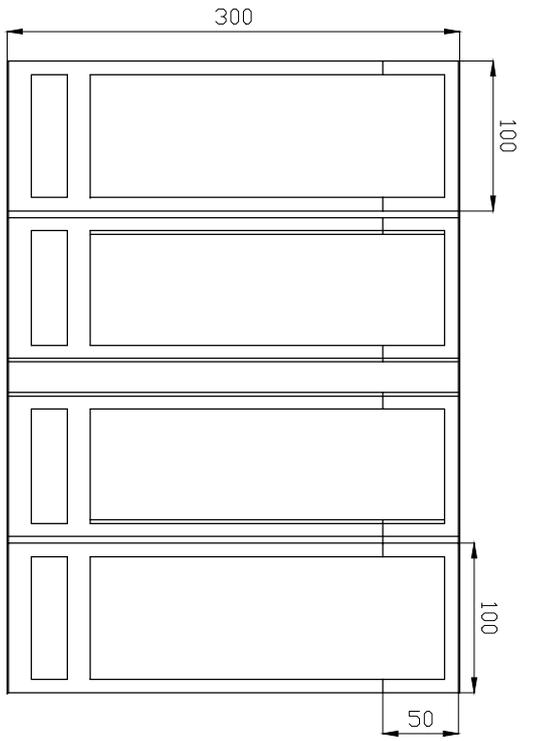


DETAIL
SKALA 1 : 10

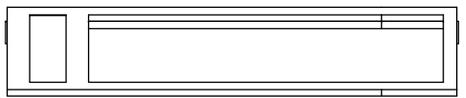
TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL. : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
	NRP : 3813100030	SATUAN : CM		
DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 20			
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA		DETAIL FURNITUR - MEJA RESEPSIONIS		



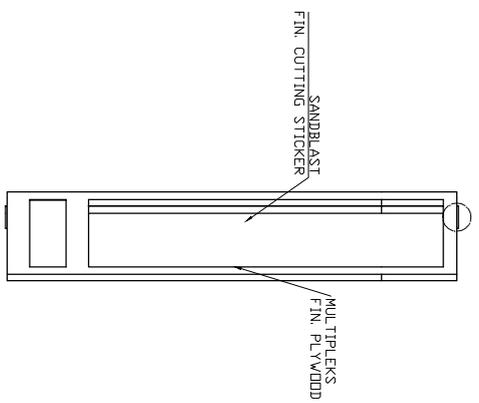
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
	TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NRP : 3813100030	SATUAN : cm	
	DISEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 25		
			DETAIL FURNITUR - LOKER	



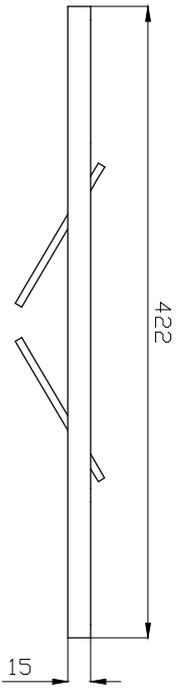
TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 25



TAMPAK SAMPIING
SKALA 1 : 25



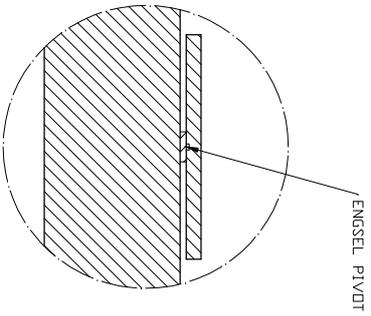
FOTONGAN
SKALA 1 : 25



TAMPAK ATAS
SKALA 1 : 25



PERSPEKTIF



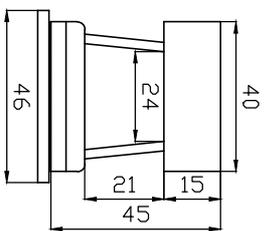
ENGSEL PIVOT



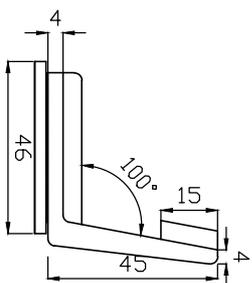
ENGSEL PIVOT TAMPAK ATAS

DETAIL
SKALA 1 : 10

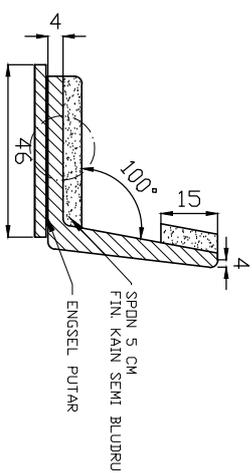
NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL. : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
TUGAS AKHIR - RI 141501			
JURUSAN DESAIN INTERIOR			
FTSP - ITS			
NRP : 3813100030	SATUAN : CM		
DISEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 25		
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	DETAIL ARSITEKTUR - PINTU GESER		



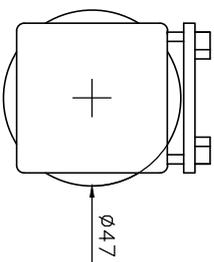
TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 10



TAMPAK SAMPIING
SKALA 1 : 10



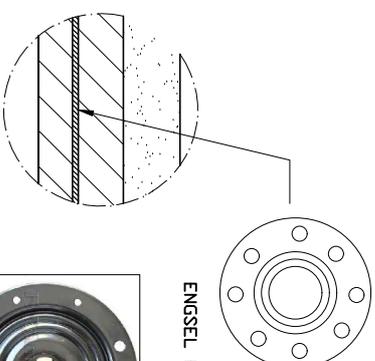
POTONGAN
SKALA 1 : 10



TAMPAK ATAS
SKALA 1 : 10



PERSPEKTIF

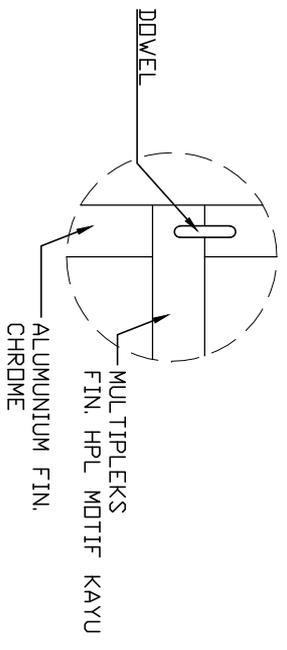
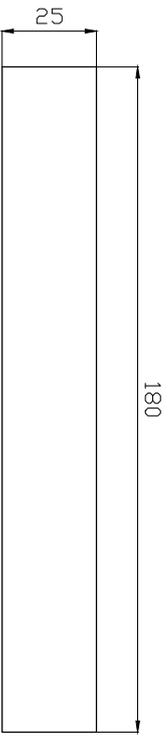
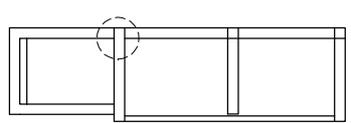
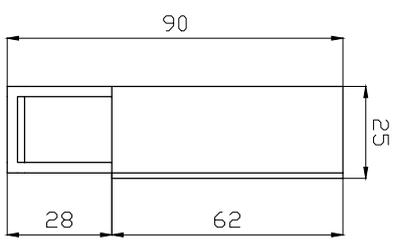
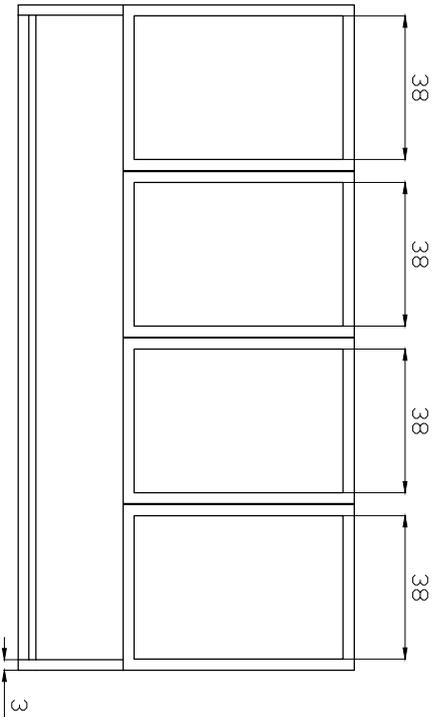


ENGSEL PUTAR TAMPAK ATAS

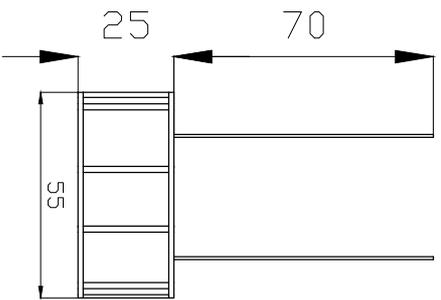


DETAIL
SKALA 1 : 10

TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS		NAMA : FAJAR NUUR A. R.		TGL : 02-05-2017		ASISTENSI		NILAI	
DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT		NRP : 3813100030		SATUAN : cm					
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA		DETAIL FURNITUR - JAPANESE CHAIR		SKALA : 1 : 10					



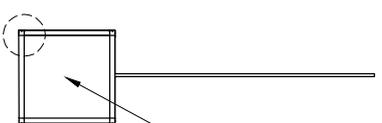
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL. : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
	TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NRP : 3813100030	SATUAN : cm	
	DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 10		



TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 10

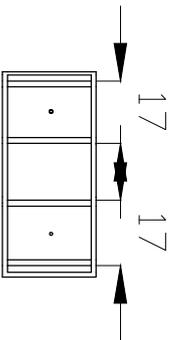


TAMPAK SAMPIING
SKALA 1 : 10



MULTIPLERKS FIN. AKRILIK
PUTIH SUSU

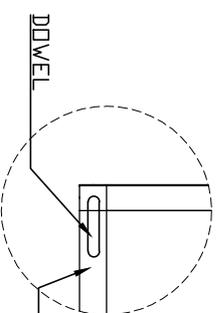
POTONGAN
SKALA 1 : 10



TAMPAK ATAS
SKALA 1 : 10

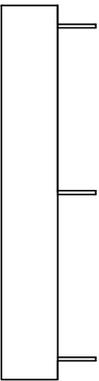


PERSEKTIF
SKALA 1 : 10

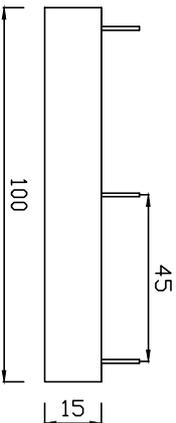


DETAIL
SKALA 1 : 10

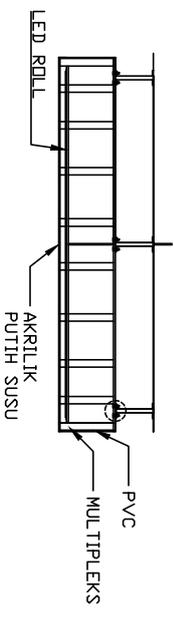
DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
	TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NRP : 3813100030	SATUAN : cm	
	DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 10		



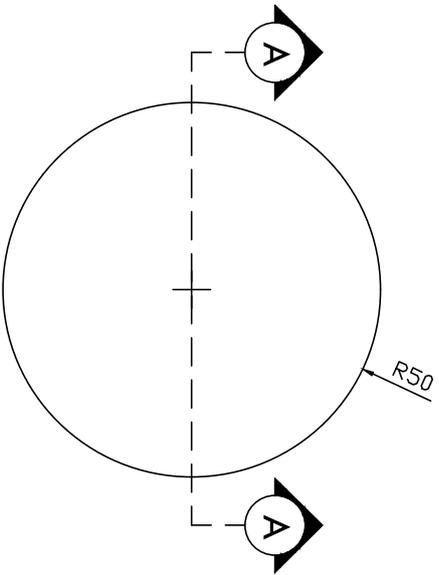
TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 10



TAMPAK SAMPIING
SKALA 1 : 10



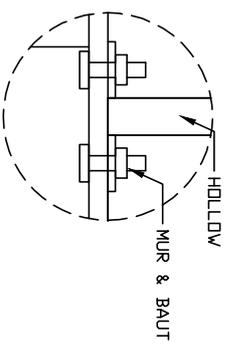
POTONGAN A-A
SKALA 1 : 10



TAMPAK ATAS
SKALA 1 : 10

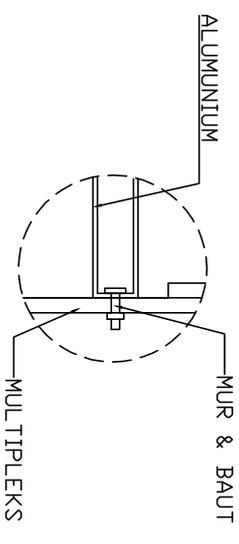
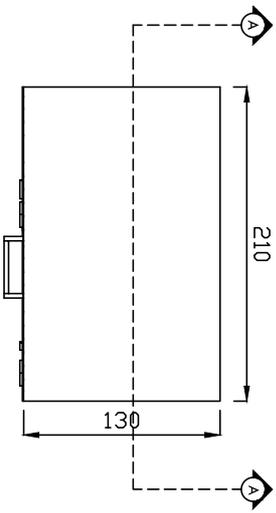
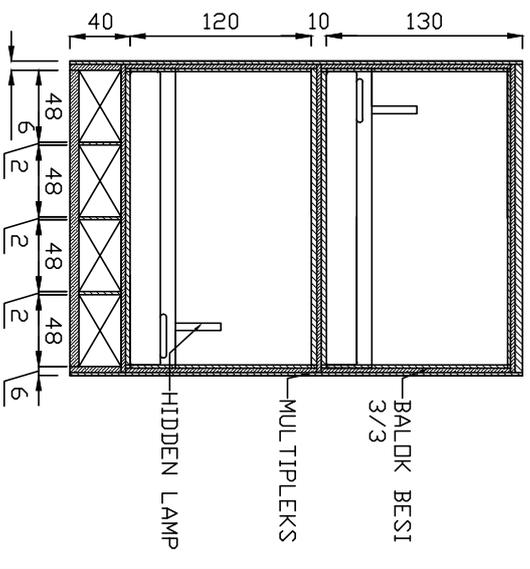
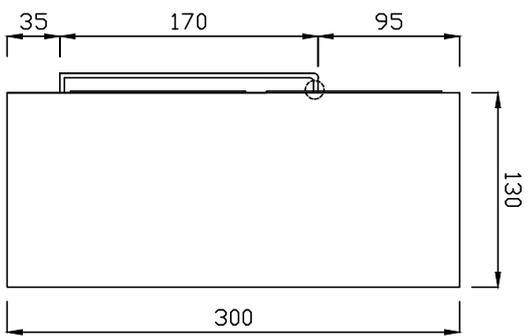
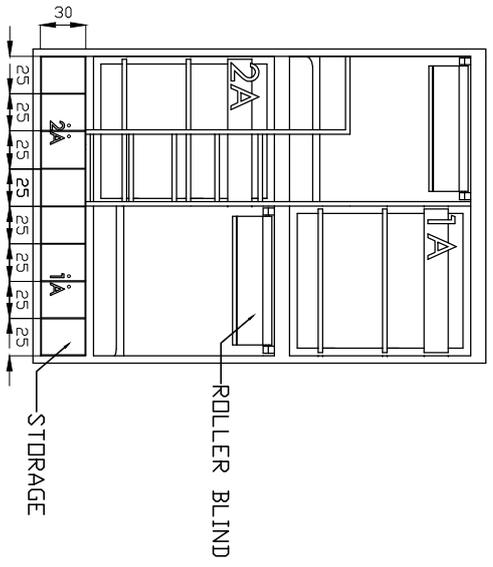


PERSPEKTIF

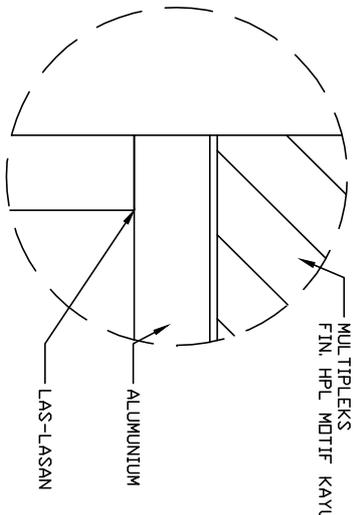
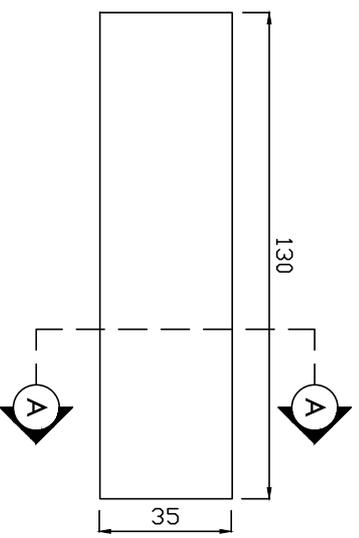
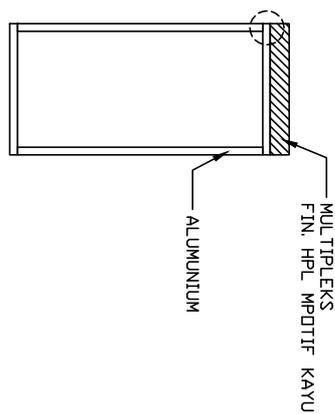
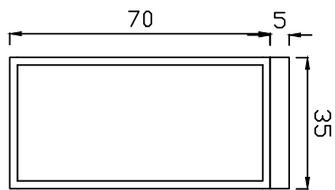
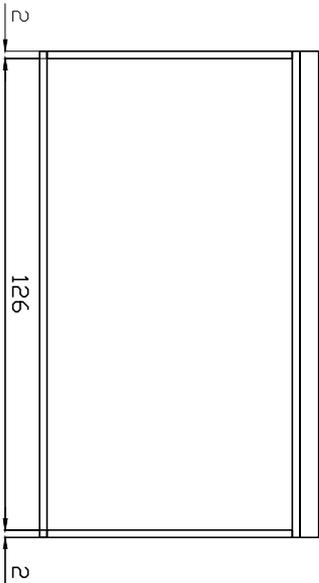


DETAIL
SKALA 1 : 10

DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
	TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NRP : 3813100030	SATUAN : CM	
	DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 10		



DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNITUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	NAMA : FAJAR NUUR A. R.	TGL. : 02-05-2017	ASISTENSI	NILAI
	TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NRP : 3813100030	SATUAN : CM	
	DISEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	SKALA : 1 : 25		
	DETAIL FURNITUR - BUNKBED			



DESAIN INTERIOR BUDGET HOTEL UNTUK BACKPACKER DENGAN KONSEP PERSAHABATAN ASIA	NAMA : FAJAR NUUR A. R. NRP : 3813100030 DOSEN : THOMAS ARI K., S.SN, MT	TGL : 02-05-2017 SATUAN : cm SKALA : 1 : 10	ASISTENSI 	NILAI
	TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS			





















RAB RECEPTIONIST MADORM HOSTEL

Pekerjaan	Uraian Kegiatan	Qty.	Satuan	Harga Satuan	Harga
Dinding					
	Pemasangan Dinding Bata Merah				
	<u>Upah :</u>				
	1. Mandor	3	Orang Hari	158.000	474.000
	2. Kepala Tukang Batu	10	Orang Hari	148.000	1.480.000
	3. Tukang Batu	10	Orang Hari	121.000	1.210.000
	4. Pembantu Tukang	10	Orang Hari	110.000	1.100.000
				Jumlah :	1.574.000
	<u>Bahan :</u>				
	1. Semen PC 50 kg	15	Zac	69.100	1.036.500
	2. Pasir Pasang	5	m3	225.100	1.125.500
	3. Batu Bata Merah Kelas I	150	Press	1.000	150.000
				Jumlah :	2.312.000
				Nilai HSPK :	3.886.000
Pekerjaan Kolom Praktis					
	<u>Upah :</u>				
	1. Mandor	4	Orang Hari	158.000	632.000
	2. Kepala Tukang Besi	5	Orang Hari	148.000	740.000
	3. Tukang Besi	5	Orang Hari	121.000	605.000
	4. Tukang Batu	8	Orang Hari	121.000	968.000
	5. Tukang Kayu	8	Orang Hari	121.000	968.000
	6. Pembantu Tukang	10	Orang Hari	121.000	1.210.000
				Jumlah :	5.123.000
	<u>Bahan :</u>				
	1. Semen PC 40 kg	8	Zac	60.700	485.600
	2. Pasir Cor	4	m3	243.000	972.000
	3. Batu Pecah Mesin 1/2 cm	12	m3	487.900	5.854.800
	4. Besi Beton Polos	6	kg	12.500	75.000
	5. Paku Usuk	6	kg	19.800	118.800
	6. Kawat Beton	6	kg	25.500	153.000
	7. Kayu Meranti Bekisting	10	m3	175.000	1.750.000
				Jumlah :	9.409.200
				Nilai HSPK :	14.532.200
Plesteran Halus					
	<u>Upah :</u>				
	1. Mandor	2	Orang Hari	158.000	316.000
	2. Kepala Tukang Batu	4	Orang Hari	148.000	592.000
	3. Tukang Batu	4	Orang Hari	121.000	484.000
	4. Pembantu Tukang	4	Orang Hari	110.000	440.000
				Jumlah :	1.832.000
	<u>Bahan :</u>				
	1. Semen PC 50 kg	5	Zac	69.100	345.500
	2. Pasir Pasang	2	m3	225.100	450.200
				Jumlah :	795.700
				Nilai HSPK :	2.627.700

Pasang Benangan				
<u>Upah :</u>				
1. Mandor	3	Orang Hari	158.000	474.000
2. Kepala Tukang Batu	6	Orang Hari	148.000	888.000
3. Tukang Batu	6	Orang Hari	121.000	726.000
4. Pembantu Tukang	6	Orang Hari	110.000	660.000
			Jumlah :	2.748.000
<u>Bahan :</u>				
1. Semen PC 50 kg	3	Zac	69.100	207.300
2. Pasir Pasang	2	m3	225.100	450.200
			Jumlah :	657.500
			Nilai HSPK :	3.405.500
Pekerjaan Acian				
<u>Upah :</u>				
1. Mandor	4	Orang Hari	158.000	632.000
2. Kepala Tukang Batu	7	Orang Hari	148.000	1.036.000
3. Tukang Batu	7	Orang Hari	121.000	847.000
4. Pembantu Tukang	8	Orang Hari	110.000	880.000
			Jumlah :	3.395.000
<u>Bahan :</u>				
1. Semen PC 50 kg	4	Zac	69.100	276.400
			Jumlah :	276.400
			Nilai HSPK :	3.671.400
Pemasangan Dinding Gypsum				
<u>Upah :</u>				
1. Mandor	4	Orang Hari	158.000	632.000
2. Kepala Tukang Batu	15	Orang Hari	148.000	2.220.000
3. Tukang Batu	15	Orang Hari	121.000	1.815.000
4. Pembantu Tukang	18	Orang Hari	110.000	1.980.000
			Jumlah :	6.647.000
<u>Bahan :</u>				
1. Paku Asbes sekrup 4 inchi	40	Buah	7.800	312.000
2. Rangka Balok Galvalum 4/6 , 5/7	10	m3	67.000	670.000
3. Gypsum Board	10	Lembar	148.600	1.486.000
			Jumlah :	2.468.000
			Nilai HSPK :	9.115.000
Pemasangan Dinding Gypsum (fin. HPL)				
<u>Upah :</u>				
1. Mandor	4	Orang Hari	158.000	632.000
2. Kepala Tukang Batu	15	Orang Hari	148.000	2.220.000
3. Tukang Batu	15	Orang Hari	121.000	1.815.000
4. Pembantu Tukang	15	Orang Hari	110.000	1.650.000
			Jumlah :	6.317.000
<u>Bahan :</u>				
1. Paku Asbes sekrup 4 inchi	30	unt	7.800	234.000
2. Rangka Balok Galvalum 4/6 , 5/7	10	m3	67.000	670.000
3. Gypsum Board	7	Lembar	148.600	1.040.200
4. Lem Kuning	3	Unt	64.000	192.000

5. HPL Motif Kayu	8	Unt	172.000	1.376.000
			Jumlah :	3.512.200
			Nilai HSPK :	9.829.200
Pelapisan Waterproofing				
<u>Upah :</u>				
1. Mandor	6	Orang Hari	158.000	948.000
2. Kepala Tukang Cat	10	Orang Hari	148.000	1.480.000
3. Tukang Cat	10	Orang Hari	121.000	1.210.000
4. Pembantu Tukang	10	Orang Hari	110.000	1.100.000
			Jumlah :	4.738.000
<u>Bahan :</u>				
1. Waterproof	18	kg	88.900	1.600.200
2. Serat Fiber	10	lembar	10.500	105.000
			Jumlah :	1.705.200
			Nilai HSPK :	6.443.200
Pengecatan Dinding				
<u>Upah :</u>				
1. Mandor	5	Orang Hari	158.000	790.000
2. Kepala Tukang Cat	15	Orang Hari	148.000	2.220.000
3. Tukang Cat	15	Orang Hari	121.000	1.815.000
4. Pembantu Tukang	15	Orang Hari	110.000	1.650.000
			Jumlah :	6.475.000
<u>Bahan :</u>				
1. Cat Tembok 10 kg	5	Kaleng	203.100	1.015.500
2. Dempul Tembok	5	kg	34.500	172.500
3. Kertas Gosok Halus	10	lembar	16.700	167.000
			Jumlah :	1.355.000
			Nilai HSPK :	7.830.000
Pengecatan Kayu (1 plamir, 1 lapis cat dasar, 3 lapis cat penutup)				
<u>Upah :</u>				
1. Mandor	10	Orang Hari	158.000	1.580.000
2. Kepala Tukang Cat	15	Orang Hari	148.000	2.220.000
3. Tukang Kayu	15	Orang Hari	121.000	1.815.000
4. Tukang Cat	15	Orang Hari	121.000	1.815.000
5. Pembantu Tukang	15	Orang Hari	110.000	1.650.000
			Jumlah :	9.080.000
<u>Bahan :</u>				
1. Cat Kayu	14	kg	53.900	754.600
2. Cat Meni Kayu	10	kg	94.200	942.000
3. Clear Gloss	10	kg	65.900	659.000
4. Cat Duco	18	kaleng	60.400	1.087.200
			Jumlah :	3.442.800
			Nilai HSPK :	12.522.800
Mural Dinding				
<u>Upah :</u>				
1. Mural Artis	1	Orang Jam	300.000	300.000
			Jumlah :	300.000
<u>Bahan :</u>				
1. Cat dan Perlengkapan	3	Unt	154.000	462.000
			Jumlah :	462.000

				Nilai HSPK :	762.000
Lantai					
Pembongkaran Lantai Keramik Lama					
<u>Upah :</u>					
1. Mandor	6	Orang Hari	158.000		948.000
2. Tukang	6	Orang Hari	121.000		726.000
				Jumlah :	1.674.000
				Nilai HSPK :	1.674.000
Pekerjaan Acian					
<u>Upah :</u>					
1. Mandor	3	Orang Hari	158.000		474.000
2. Kepala Tukang Batu	7	Orang Hari	148.000		1.036.000
3. Tukang Batu	7	Orang Hari	121.000		847.000
4. Pembantu Tukang	7	Orang Hari	110.000		770.000
				Jumlah :	3.127.000
<u>Bahan :</u>					
1. Semen PC 50 kg	4	Zac	69.100		276.400
				Jumlah :	276.400
				Nilai HSPK :	3.403.400
Pemasangan Tegel Keramik					
<u>Upah :</u>					
1. Mandor	2	Orang Hari	158.000		316.000
2. Kepala Tukang Batu	3	Orang Hari	148.000		444.000
3. Tukang Batu	3	Orang Hari	121.000		363.000
4. Pembantu Tukang	3	Orang Hari	110.000		330.000
				Jumlah :	1.453.000
<u>Bahan :</u>					
1. Semen PC 50 kg	1	Zac	69.100		69.100
2. Semen Berwarna Yiyitan	1	Zac	12.500		12.500
3. Pasir Pasang	2	m3	225.100		450.200
4. Keramik Lantai Bermotif 40x40cm	6	Pac	145.100		870.600
				Jumlah :	1.402.400
				Nilai HSPK :	2.855.400
Pemasangan Lantai Parquet					
<u>Upah :</u>					
1. Mandor	4	Orang Hari	158.000		632.000
2. Kepala Tukang Kayu	6	Orang Hari	148.000		888.000
3. Tukang Kayu	6	Orang Hari	121.000		726.000
4. Pembantu Tukang	6	Orang Hari	110.000		660.000
				Jumlah :	2.906.000
<u>Bahan :</u>					
1. Lem Kayu	8	Kaleng	87.900		703.200
2. Parquet 1.8mm x 2m	12	Lembar	324.500		3.894.000
				Jumlah :	4.597.200
				Nilai HSPK :	7.503.200
Pemasangan Deck Lantai Lesehan					
<u>Upah :</u>					
1. Mandor	3	Orang Hari	158.000		474.000
2. Kepala Tukang Kayu	4	Orang Hari	148.000		592.000

3. Tukang Kayu	4	Orang Hari	121.000	484.000
4. Pembantu Tukang	4	Orang Hari	110.000	440.000
			Jumlah :	1.990.000
<u>Bahan :</u>				
1. Balok Multiplex 3.5cm	16	Unit	30.000	480.000
2. Multiplex Board	9	Lembar	148.600	1.337.400
3. Paku Asbes sekrup 4 inchi	20	unt	7.800	156.000
4. Lem Kayu	2	Kaleng	87.900	175.800
5. Tikar Rotan Bambu	6	lembar	460.000	2.760.000
			Jumlah :	4.909.200
			Nilai HSPK :	6.899.200

Plafond

Pemasangan Plafond Gypsum Board Rangka Galvalume				
<u>Upah :</u>				
1. Mandor	6	Orang Hari	158.000	948.000
2. Kepala Tukang	8	Orang Hari	148.000	1.184.000
3. Tukang	8	Orang Hari	121.000	968.000
4. Pembantu Tukang	8	Orang Hari	110.000	880.000
			Jumlah :	3.980.000
<u>Bahan :</u>				
1. Besi Hollow 40x40x1.10 mm	20	unt	97.300	1.946.000
2. Besi Hollow 20x40x1.10 mm	30	unt	73.700	2.211.000
3. Gypsum Board 1200x2400x80 mm	30	Lembar	63.600	1.908.000
4. Paku Asbes sekrup 4 inchi	60	Unt	7.800	468.000
			Jumlah :	6.533.000
			Nilai HSPK :	10.513.000

Pemasangan downceiling (fin. HPL)				
<u>Upah :</u>				
1. Mandor	3	Orang Hari	158.000	474.000
2. Kepala Tukang	5	Orang Hari	148.000	740.000
3. Tukang	5	Orang Hari	121.000	605.000
4. Pembantu Tukang	5	Orang Hari	110.000	550.000
			Jumlah :	2.369.000
<u>Bahan :</u>				
1. Besi Hollow 40x40x1.10 mm	9	unt	97.300	875.700
2. Besi Hollow 20x40x1.10 mm	9	Unt	73.700	663.300
3. Gypsum Board 1200x2400x80 mm	4	Lembar	63.600	254.400
4. Paku Asbes sekrup 4 inchi	20	Buah	7.800	156.000
5. Lem Kuning	2	Botol	61.000	122.000
6. HPL Motif Kayu	4	Lembar	161.000	644.000
			Jumlah :	2.715.400
			Nilai HSPK :	5.084.400

Instalasi Listrik

Pemasangan Titik Stop Kontak

<u>Upah :</u>				
1. Kepala Tukang	4	Orang Hari	148.000	592.000
2. Tukang	7	Orang Hari	121.000	847.000
3. Pembantu Tukang	7	Orang Hari	110.000	770.000
			Jumlah :	2.209.000
<u>Bahan :</u>				
1. Kabel NYM 3x2,5 mm	60	m	19.500	1.170.000
2. Stop Kontak	15	Unit	24.300	364.500
3. Pipa Paralon 5/8	65	Batang	7.800	507.000
4. T Doos PVC	30	Buah	2.700	81.000
			Jumlah :	2.122.500
			Nilai HSPK :	4.331.500
Pemasangan Lampu				
<u>Upah :</u>				
1. Kepala Tukang	4	Orang Hari	148.000	592.000
2. Tukang	7	Orang Hari	121.000	847.000
3. Pembantu Tukang	7	Orang Hari	110.000	770.000
			Jumlah :	2.209.000
<u>Bahan :</u>				
1. Kabel NYM 3x2,5 mm	75	m	19.500	1.462.500
2. Isolator	15	Unit	7.800	117.000
3. Fitting Plafond	25	Buah	18.200	455.000
4. Pipa Paralon 5/8	30	Batang	7.800	234.000
5. T Doos PVC	25	Buah	2.700	67.500
6. Spot Light by ace hardware	8	buah	157.000	1.256.000
6. hangging lamp by ikea	5	buah	344.000	1.720.000
7. bamboo lamp	6	ls	234.000	1.404.000
8. lampu gantung lesehan	2	ls	2.350.000	4.700.000
			Jumlah :	11.416.000
			Nilai HSPK :	13.625.000
Pemasangan Saklar Tunggal				
<u>Upah :</u>				
1. Kepala Tukang	2	Orang Hari	148.000	296.000
2. Tukang	2	Orang Hari	121.000	242.000
3. Pembantu Tukang	2	Orang Hari	110.000	220.000
			Jumlah :	758.000
<u>Bahan :</u>				
1. Saklar Tunggal	3	Unit	30.600	91.800
			Jumlah :	91.800
			Nilai HSPK :	849.800
Pemasangan Saklar Ganda				
<u>Upah :</u>				
1. Kepala Tukang	2	Orang Hari	148.000	296.000
2. Tukang	2	Orang Hari	121.000	242.000
3. Pembantu Tukang	2	Orang Hari	110.000	220.000
			Jumlah :	758.000
<u>Bahan :</u>				
1. Saklar Ganda	5	Unit	47.500	237.500
			Jumlah :	237.500
			Nilai HSPK :	995.500

Pemasangan Kipas Angin

Upah :

1. Kepala Tukang	1	Orang Hari	148.000	148.000
2. Tukang	1	Orang Hari	121.000	121.000
3. Pembantu Tukang	1	Orang Hari	110.000	110.000
			Jumlah :	379.000

Bahan :

ceiling fan rotan 1set	2	unit	1.125.000	2.250.000
			Jumlah :	2.250.000
			Nilai HSPK :	2.629.000

Pintu dan kisi-kisi jendela

Pintu depan

Upah :

1. Kepala Tukang	1	Orang Hari	148.000	148.000
2. Tukang	2	Orang Hari	121.000	242.000
3. Pembantu Tukang	2	Orang Hari	110.000	220.000
			Jumlah :	610.000

Bahan :

1. Multipleks 18mm	1	lembar	225.000	225.000
2. lasser cutting	1	ls	1.235.000	1.235.000
3. HPL motif kayu	2	lembar	190.000	380.000
6. pvc edging (match wood)	15	m lari	7.000	105.000
7. lem kuning	6	kg	42.000	252.000
8. engsel	3	unit	25.000	75.000
9. paku sekrup dll	1	ls	20.000	20.000
			Jumlah :	2.292.000
			Nilai HSPK :	2.902.000

Kisi-Kisi jendela

Upah :

1. Kepala Tukang	2	Orang Hari	148.000	296.000
2. Tukang	3	Orang Hari	121.000	363.000
3. Pembantu Tukang	3	Orang Hari	110.000	330.000
			Jumlah :	989.000

Bahan :

1. kayu cilinder d=2 p=4m	60	btg	11.000	660.000
2. kayu reng 2/3 p=4m	10	btg	22.500	225.000
3. vernis clear	4	kg	60.000	240.000
4. paku sekrup dll	1	ls	80.000	80.000
			Jumlah :	1.205.000
			Nilai HSPK :	2.194.000

Pintu belakang

Upah :

1. Kepala Tukang	1	Orang Hari	148.000	148.000
2. Tukang	2	Orang Hari	121.000	242.000
3. Pembantu Tukang	2	Orang Hari	110.000	220.000
			Jumlah :	610.000

Bahan :

1. Multipleks 18mm	1	lembar	225.000	225.000
2. kaca	1	ls	558.000	558.000
3. HPL motif kayu	2	lembar	190.000	380.000

6. pvc edging (match wood)	30	m lari	7.000	210.000
7. lem kuning	4	kg	42.000	168.000
8. engsel	6	unit	25.000	150.000
9. paku sekrup dll	1	ls	40.000	40.000
10. sealant kaca	3	buah	25.000	75.000
			Jumlah :	1.806.000
			Nilai HSPK :	2.416.000

Tanaman

Pekerjaan softscape

Upah :

1. Tukang kebun	4	Orang Hari	121.000	484.000
2. Pembantu Tukang kebun	4	Orang Hari	110.000	440.000
			Jumlah :	924.000

Bahan :

1. Kuping gajah	3	plb	55.000	165.000
2. terrarium	2	buah	22.000	44.000
3. lee kwan yew	30	plb	12.000	360.000
4. daun pakis boston	20	plb	48.000	960.000
5. Dracaena Deremensis	2	plb	98.000	196.000
			Jumlah :	1.725.000

Pekerjaan Hardscape

1. pot kramik putih	6	buah	135.000	810.000
2. pembuatan pot teras	1	ls	3.465.000	3.465.000
			Jumlah :	7.725.000
			Nilai HSPK :	8.649.000

Furniture costum

Meja Receptionist

Upah :

1. Kepala Tukang	2	Orang Hari	148.000	296.000
2. Tukang	3	Orang Hari	121.000	363.000
3. Pembantu Tukang	3	Orang Hari	110.000	330.000
			Jumlah :	989.000

Bahan

1. Multipleks 18mm	2	lembar	225.000	450.000
2. Multipleks 12mm	1	lembar	155.000	155.000
3. HPL motif kayu	4	lembar	185.000	740.000
4. HPL putih	1	lembar	142.000	142.000
5. pvc edging (match white)	10	m lari	5000	50.000
6. pvc edging (match wood)	5	m lari	6000	30.000
7. rel drawer	4	unit	24.000	96.000
8. handle s.stell hair line	4	buah	61.000	244.000
9. lem kuning	10	kg	42000	420.000
10. engsel	12	buah	10.000	120.000
11. paku sekrup dll	1	ls	40.000	40.000
			Jumlah :	2.487.000
			Nilai HSPK :	3.476.000

Kursi Bar receptionist

Upah :

1. Kepala Tukang	2	Orang Hari	148.000	296.000
2. Tukang	3	Orang Hari	121.000	363.000

3. Pembantu Tukang	3	Orang Hari	110.000	330.000
			Jumlah :	989.000
<u>Bahan</u>				
1. kayu	3	btg	18.000	54.000
2. top chair resin	1	ls	235.000	235.000
3. aluminium d=1cm p=4m	1	btg	40.000	40.000
4. paku sekrup dll	1	ls	24.000	24.000
5. lem	2	kg	42000	84.000
6. politur vernis clear	1	kg	60.000	60.000
			Jumlah :	497.000
			Nilai HSPK :	1.486.000

Meja Lounge

Upah :

1. Kepala Tukang	2	Orang Hari	148.000	296.000
2. Tukang	3	Orang Hari	121.000	363.000
3. Pembantu Tukang	3	Orang Hari	110.000	330.000
			Jumlah :	989.000

Bahan

1. Multipleks 18mm	1	lembar	225.000	225.000
2. HPL motif kayu	1	lembar	185.000	185.000
3. HPL putih	1	lembar	142.000	142.000
4. pvc edging (match white)	3	m lari	5.000	15.000
5. pvc edging (match wood)	4	m lari	6.000	24.000
6. lem kuning	5	kg	42000	210.000
7. paku sekrup dll	1	ls	20.000	20.000
			Jumlah :	821.000
			Nilai HSPK :	1.810.000

Bench

Upah :

1. Kepala Tukang	2	Orang Hari	148.000	296.000
2. Tukang	3	Orang Hari	121.000	363.000
3. Pembantu Tukang	3	Orang Hari	110.000	330.000
			Jumlah :	989.000

Bahan

1. Multipleks 18mm	1	lembar	225.000	225.000
2. HPL motif kayu	2	lembar	185.000	370.000
3. pvc edging (match wood)	6	m lari	6.000	36.000
4. lem kuning	3	kg	42000	126.000
5. paku sekrup dll	1	ls	40.000	40.000
6. cushion	1	ls	120.000	120.000
			Jumlah :	917.000
			Nilai HSPK :	1.906.000

Meja makan panjang

Upah :

1. Kepala Tukang	2	Orang Hari	148.000	296.000
2. Tukang	3	Orang Hari	121.000	363.000
3. Pembantu Tukang	3	Orang Hari	110.000	330.000
			Jumlah :	989.000

Bahan

1. Multipleks 18mm	4	lembar	225.000	900.000
--------------------	---	--------	---------	---------

2. HPL motif kayu	4	lembar	185.000	740.000
3. pvc edging (match wood)	12	m lari	6.000	72.000
4. lem kuning	3	kg	42000	126.000
5. paku sekrup dll	1	ls	40.000	40.000
			Jumlah :	1.878.000
			Nilai HSPK :	2.867.000

Meja makan lesehan

Upah :

1. Kepala Tukang	3	Orang Hari	148.000	444.000
2. Tukang	4	Orang Hari	121.000	484.000
3. Pembantu Tukang	4	Orang Hari	110.000	440.000
			Jumlah :	1.368.000

Bahan

1. Multipleks 18mm	2	lembar	225.000	450.000
2. HPL motif kayu	3	lembar	185.000	555.000
3. pvc edging (match wood)	6	m lari	6.000	36.000
4. lem kuning	3	kg	42000	126.000
5. paku sekrup dll	1	ls	40.000	40.000
6. hollow 2x2 p=4m	2	btg	38.000	76.000
			Jumlah :	1.283.000
			Nilai HSPK :	2.651.000

Rak Minimarket

Upah :

1. Kepala Tukang	3	Orang Hari	148.000	444.000
2. Tukang	4	Orang Hari	121.000	484.000
3. Pembantu Tukang	4	Orang Hari	110.000	440.000
			Jumlah :	1.368.000

Bahan

1. Multipleks 12mm	4	lembar	155.000	620.000
2. HPL putih	8	lembar	142.000	1.136.000
3. pvc edging (match white)	6	m lari	5.000	30.000
4. lem kuning	13	kg	42000	546.000
5. bracket set	4	unit	255.000	1.020.000
			Jumlah :	3.352.000
			Nilai HSPK :	4.720.000

Meja Pantry

Upah :

1. Kepala Tukang	2	Orang Hari	148.000	296.000
2. Tukang	3	Orang Hari	121.000	363.000
3. Pembantu Tukang	3	Orang Hari	110.000	330.000
			Jumlah :	989.000

Bahan

1. Multipleks 18mm	3	lembar	225.000	675.000
2. HPL motif kayu	3	lembar	185.000	555.000
3. HPL yellow	1	m	143.000	143.000
4. HPL light blue	1	m	146.000	146.000
4. HPL glossy grey	1	m	146.000	146.000
5. pvc edging (match wood)	6	m lari	6.000	36.000
6. lem kuning	7	kg	42.000	294.000
7. paku sekrup dll	1	ls	40.000	40.000

			Jumlah :	2.035.000
			Nilai HSPK :	3.024.000
Pekerjaan Loker				
<u>Upah :</u>				
1. Kepala Tukang	3	Orang Hari	148.000	444.000
2. Tukang	4	Orang Hari	121.000	484.000
3. Pembantu Tukang	4	Orang Hari	110.000	440.000
			Jumlah :	1.368.000
<u>Bahan</u>				
1. Multipleks 18mm	4	lembar	225.000	900.000
2. Multipleks 12mm	3	lembar	155.000	465.000
3. HPL motif kayu	4	lembar	185.000	740.000
4. HPL putih	6	lembar	142.000	852.000
5. pvc edging (match white)	30	m lari	5000	150.000
6. pvc edging (match wood)	20	m lari	6000	120.000
7. kunci silinder	18	buah	7000	126.000
8. handle wood hair line	19	buah	28.000	532.000
9. lem kuning	20	kg	42000	840.000
10. engsel	38	buah	10.000	380.000
11. paku dll	1	ls	80.000	80.000
			Jumlah :	5.185.000
			Nilai HSPK :	6.553.000
Stool meja makan				
<u>Upah :</u>				
1. Kepala Tukang	2	Orang Hari	148.000	296.000
2. Tukang	3	Orang Hari	121.000	363.000
3. Pembantu Tukang	3	Orang Hari	110.000	330.000
			Jumlah :	989.000
<u>Bahan</u>				
1. kayu	3	btg	23.000	69.000
2. cushion	1	ls	535.000	535.000
4. paku sekrup dll	1	ls	24.000	24.000
5. lem	1	kg	42000	42.000
6. politur vernis clear	1	kg	60.000	60.000
			Jumlah :	730.000
			Nilai HSPK :	1.719.000
signage mdf receptionist				
<u>Upah :</u>				
1. Kepala Tukang	2	Orang Hari	148.000	296.000
2. Tukang	3	Orang Hari	121.000	363.000
3. Pembantu Tukang	3	Orang Hari	110.000	330.000
			Jumlah :	989.000
<u>Bahan</u>				
1. MDF 9mm	1	lembar	100.000	100.000
2. cutting laser	1	ls	780.000	780.000
4. HPL putih	2	lembar	142.000	284.000
5. pvc edging (match white)	6	m lari	5.000	30.000
6. lem kuning	3	kg	42.000	126.000
7. paku sekrup dll	1	ls	40.000	40.000
			Jumlah :	1.260.000

			Nilai HSPK :	2.249.000
Japanese wood chair putar	12	ls	750.000	9.000.000
digital printing picture	1	ls	320.000	320.000
			Jumlah :	9.320.000
Furniture non costum				
Zeppelin Staff Chair-grey	2	buah	499.000	998.000
sofa lounge by ikea	2	buah	599.000	1.198.000
pigora	11	buah	35.000	385.000
stool lounge by ikea	4	buah	299.000	1.196.000
standing lamp by ikea	1	buah	834.000	834.000
cushion lesehan hijau by ikea	6	buah	150.000	900.000
			Jumlah :	5.511.000
TOTAL				198.441.400

BIODATA PENULIS



Penulis yang bernama lengkap Fajar Nuur Alfie Rahma, lahir di Malang pada tanggal 01 November 1995. Merupakan anak sulung dari 4 bersaudara. Penulis menempuh pendidikan formal di SDN Blimbing 3 Malang, SMP Negeri 3 Malang, dan SMA Negeri 3 Malang. Setelah lulus dari SMA Negeri 3 Malang, Penulis yang memiliki hobi melakukan hal baru, *travelling* dan menyukai bangunan sejak kecil ini mengikuti SNMPTN Jalur Undangan 2013 dan diterima di Jurusan Desain produk Industri, program studi Desain Interior (kini telah menjadi Jurusan Desain Interior) dengan NRP 3811300030.

Penulis mengambil Tugas Akhir dengan judul “Desain Interior *Budget hotel* untuk *Backpacker* dengan Konsep Persahabatan Asia” karena penulis menangkap adanya minat dan kritik dari para pelancong baik asing maupun dalam negeri. Dikarenakan umumnya mereka bepergian dengan *budget* yang minim untuk akomodasi, namun mereka menginginkan fasilitas yang nyaman dan sesuai. Sejatinya *budget hotel* memiliki potensi yang dapat digali lebih dalam untuk meningkatkan daya saing terhadap hotel-hotel yang ada di Malang dan sekitarnya. Ditambahkan dengan sangat pesat naiknya jumlah wisatawan yang datang, sentuhan Asia terhadap objek desain diharapkan dapat menarik minat tamu-tamu asing untuk menginap dan menggunakan fasilitas-fasilitas hotel yang ada untuk bersosialisasi dan juga menambah relasi antar negara maupun suku. Untuk berdiskusi dan bertukar pengetahuan tentang hal –hal yang berkaitan dengan judul tugas akhir Desain Interior dapat menghubungi penulis di alfierahma01@gmail.com.