



TUGAS AKHIR - DI 184836

REDESAIN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA

LUGAS LARAS WATI
NRP. 0841164000006

Dosen Pembimbing:
Dr.Ir. Susy Budi Astuti, M.T

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020



TUGAS AKHIR - DI 184836

**REDESAIN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL
INTERAKTIF PENGGUNA**

LUGAS LARAS WATI
NRP. 08411640000006

Dosen Pembimbing:
Dr.Ir. Susy Budi Astuti, M.T

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020

LEMBAR PENGESAHAN

REDESAIN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL
INTERAKTIF PENGGUNA

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada

Departemen Desain Interior
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

LUGAS LARAS WATI
NRP. 08411640000006

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir :



Dr. Ir. Susy Budi Astut M.T.

NIP. 19650624199002 2 001



LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

REDESAIN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA

Nama Mahasiswa : Lugas Laras Wati
NRP : 08411640000006
Departemen : Desain Interior
Dosen Pembimbing : Dr.Ir. Susy Budi Astuti, M.T

Abstrak

Hostel merupakan salah satu sarana penginapan dengan konsep *budget-oriented*. Saat ini kebutuhan akomodasi yang praktis dan murah bagi para wisatawan yang sedang berlibur semakin meningkat. Banyak dari mereka yang menempuh cara berlibur dengan *backpacker* demi meminimalisir pengeluaran.

Perkembangan desain interior hostel saat ini lebih mengacu pada peningkatan kenyamanan pengguna hostel. Hal ini dapat diciptakan melalui suasana ruang yang unik, desain area ruangan yang artistik, serta meningkatkan atau menambahkan fasilitas publik di dalamnya, sehingga dapat meninggalkan kesan bagi para pengguna. Berbeda dengan hotel, hostel lebih menekankan nilai kebersamaan serta ruang publik. Pengambilan konsep desain interior yang berfokus pada nilai sosial interaktif sangat cocok diterapkan pada hostel. Melalui fasilitas-fasilitas bersama serta penataan layout dan desain yang nyaman, diharap dapat mendorong interaksi sosial antar tamu sehingga dapat menjadi cerita yang tak terlupakan bagi mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *approach research*.

Edu Hostel merupakan sebuah hostel di Yogyakarta yang memiliki visi misi edukasi, terutama mengenai Kota Yogyakarta. Maka selain penanaman konsep interaksi sosial, diterapkan pula konsep edukasi mengenai tata nilai budaya Yogyakarta yang dituangkan ke dalam desain interior. Tata nilai budaya yang diterapkan dapat berupa nilai filosofis ataupun dalam hal kesenian khas Yogyakarta yang kemudian diolah dan diterapkan ke dalam penataan layout serta permbangunan suasana dan nilai esetika ruang.

Kata Kunci: Desain Interior, Hostel, Edu Hostel, Yogyakarta, Sosial Interaktif.

FINAL PROJECT OF INTERIOR DESIGN

**INTERIOR DESIGN OF EDU HOSTEL YOGYAKARTA TO IMPROVE
SOCIAL INTERACTIVE FOR THE VISITOR**

Student Name : Lugas Laras Wati
NRP : 08411640000006
Department : Interior Design
Advisor : Dr.Ir. Susy Budi Astuti, M.T

Abstract

Hostel is one of the lodging facilities with a budget-oriented concept. In this time, the need for practical and inexpensive accommodation for tourists who are on vacation is increasing. Many of them take the backpacker vacation to minimize expenses.

The development of hostel interior design nowadays is more based on increasing the convenience of hostel users. This can be created through the unique atmosphere of the room, the artistic design of the room area, as well as improving or adding public facilities in it, so that it can leave an impression for the visitor. In contrast to hotels, hostels emphasize the value of togetherness and public space. Taking the concept of interior design that focuses on interactive social values is very suitable to be applied in hostels. Through shared facilities and a comfortable layout and design, it is hoped that it can encourage social interaction between the visitor so that they it will bring an unforgettable story for them. This research used approach research method.

Edu Hostel is a hostel in Yogyakarta that has a vision and mission on education, especially to educate people regarding the City of Yogyakarta. In addition to inculcating the concept of social interactive, also applied the concept of education about the cultural values of Yogyakarta that is outlined in the interior design. The cultural values that are applied can be in the form of philosophical values or in the case of Yogyakarta's special arts, which are then processed and applied in the layout arrangement as well as the development of atmosphere and the aesthetic value of space.

Keyword: Interior Design, Hostel, Edu Hostel, Yogyakarta, Sosial Interactive.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Selesaiannya laporan Tugas Akhir dengan judul “Redesain Edu Hostel Guna Meningkatkan Sosial Interaktif Pengguna” ini dapat diselesaikan dengan baik, tentu tidak lepas dari peran dan bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT., atas seluruh karunia dan lindungan-Nya.
2. Orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan penuh.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, ST. MT selaku Ketua Departemen Desain Interior ITS, yang telah memberi izin dan rekomendasi kepada penulis.
4. Ibu Dr. Ir. Susy Budi A, MT selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing penulis selama proses penulisan laporan ini.
5. Ibu Lea Kristina Anggraeni, ST. M. Ds dan Bapak Thomas Ari Kristianto, S.Sn.,MT yang telah memberikan kesempatan dan masukan sebagai penguji Tugas Akhir.
6. Pihak Edu Hostel Yogyakarta yang telah mengizinkan untuk melakukan pengambilan data objek.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis selama pengerjaan proyek ini.

Laporan ini adalah bentuk dokumentasi pelaksanaan mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior (DI 184836) Departemen Desain Interior, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi, khususnya di bidang Desain Interior. Penulis menyadari bila masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan ini. Atas partisipasinya dalam mengapresiasi laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Surabaya, 10 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.5 Batasan Tugas Akhir	3
BAB II	5
STUDI PUSTAKA	5
2.1 Studi Tentang Hostel.....	5
2.1.1 Hostel	5
2.1.2 Perbedaan Hostel dengan Hotel	6
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Hostel.....	6
2.1.4 Jenis-jenis Hostel.....	8
2.1.5 Jenis Kamar Hostel.....	9
2.1.6 Kelengkapan Kamar	12
2.1.7 Ketentuan <i>Sanitary</i>	12
2.2 Studi Pbandingan.....	13
2.2.1 <i>Six Degrees</i> , Jakarta	13
2.2.2 <i>The Farm</i> , Bali	16
2.2.3 <i>Socialista Lifestyle Hostel</i> , Bali	17

2.2.4	<i>Weighted Method</i> Studi Perbandingan	20
2.3	Studi Eksisting Edu Hostel.....	21
2.3.1	Edu Hostel	21
2.3.2	Data Non Fisik.....	21
2.3.3	Data Fisik	23
2.4	Studi Pengguna Edu Hostel.....	30
2.4.1	Pengelola	30
2.4.2	<i>Backpacker</i>	31
2.5	Studi Kebutuhan Ruang Hostel	33
2.6	Studi Antropometri.....	34
2.6.1	Sirkulasi Horizontal.....	34
2.6.2	Antropometri Meja Resepsionis	34
2.6.3	Antropometri Kamar Mandi	35
2.6.4	Antropometri <i>Water Closet</i>	36
2.6.5	Antropometri <i>Dining Space</i>	37
2.6.6	Antropometri <i>Capsule Bed</i>	38
2.7	Studi Sosial Interaksi.....	38
2.7.1	Pengertian Interaksi Sosial	38
2.7.2	Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial	39
2.7.3	Ciri-Ciri Interaksi Sosial.....	40
2.8	Studi Budaya Yogyakarta.....	41
2.8.1	Profil Kota Yogyakarta	41
2.8.2	Tata Nilai Budaya Yogyakarta	43
2.8.3	Tata Elemen Arsitektural Yogyakarta.....	51
BAB III	59
METODE DESAIN	59
3.1	Proses Desain	59
3.2	Metode Pengumpulan Data	60
3.2.1	Studi Pustaka / Literatur	60

3.2.2	Observasi.....	61
3.2.3	Wawancara Tidak Terstruktur.....	61
3.3	Analisa Data.....	62
3.4	Tahapan Desain.....	62
BAB IV	65
ANALISA DAN KONSEP DESAIN	65
4.1	Analisa Pengguna.....	65
4.2	Analisa Ruang.....	67
4.3	Hubungan Ruang.....	70
4.4	Analisa Riset.....	71
4.5	Tema / Konsep Desain.....	74
4.5.1	Konsep Sosial Interaktif.....	75
4.5.2	Konsep Yogyakarta.....	76
4.6	Konsep Mikro.....	78
4.6.1	Konsep Lantai.....	78
4.6.2	Konsep Dinding.....	79
4.6.3	Konsep Plafond.....	80
4.6.4	Konsep Skema Warna.....	80
4.6.5	Konsep Pencahayaan.....	81
4.6.6	Konsep Furnitur.....	82
4.6.7	Konsep Elemen Estetik.....	83
BAB V	85
PROSES DAN HASIL DESAIN	85
5.1	Alternatif Layout.....	85
5.1.1	Alternatif Layout 1.....	85
5.1.2	Alternatif Layout 2.....	87
5.1.3	Alternatif Layout 3.....	89
5.1.4	<i>Weighted Method Alternatif Layout</i>	91

5.2 Pengembangan Desain Alternatif Layout Terpilih.....	92
5.3 Desain Ruang Terpilih 1.....	95
5.3.1 Layout Furnitur.....	95
5.3.2 Gambar <i>Perspective View</i>	96
5.3.3 Detail Furnitur, Detail Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur	99
5.4 Desain Ruang Terpilih 2.....	103
5.4.1 Layout Furnitur.....	103
5.4.2 Gambar <i>Perspective View</i>	104
5.4.3 Detail Furnitur, Detail Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur	107
5.5 Desain Ruang Terpilih 3.....	110
5.5.1 Layout Furnitur.....	110
5.5.2 Gambar <i>Perspective View</i>	111
5.5.3 Detail Furnitur, Detail Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur	113
BAB VI	117
KESIMPULAN DAN SARAN	117
6.1 Kesimpulan.....	117
6.2 Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Sleeping Box</i>	7
Gambar 2. 2 Tempat Tidur Kamar <i>Dorm</i>	10
Gambar 2. 3 Kamar Jenis <i>Dorm</i>	10
Gambar 2. 4 <i>Private Room</i>	11
Gambar 2. 5 Kelengkapan Kamar	12
Gambar 2. 6 Area <i>Lobby Six Degrees Hostel</i>	13
Gambar 2. 7 Area Lorong pada Lantai 2	14
Gambar 2. 8 Tipe-Tipe Kamar pada <i>Six Degrees Hostel</i>	15
Gambar 2. 9 Dapur Bersama pada lantai 4	15
Gambar 2. 10 Area <i>Rooftop Garden</i>	16
Gambar 2. 11 <i>The Farm, Bali</i>	16
Gambar 2. 12 <i>Female Dorm</i> dan <i>Mixed Dorm</i>	17
Gambar 2. 13 <i>Socialista Lifestyle Hostel</i>	18
Gambar 2. 14 <i>Dorm Room Socialista Lifestyle Hostel</i>	18
Gambar 2. 15 Logo Edu Hostel	22
Gambar 2. 16 Peta Lokasi Edu hostel, Yogyakarta	23
Gambar 2. 17 Gedung Edu Hostel, Yogyakarta	24
Gambar 2. 18 Denah Lantai Dasar Edu Hostel	24
Gambar 2. 19 Denah Lantai <i>Mezzanine</i> Edu Hostel	25
Gambar 2. 20 Area Resepsionis dan Area <i>Mezzanine</i>	25
Gambar 2. 21 Denah Lantai 2	26
Gambar 2. 22 Denah Lantai 3	27
Gambar 2. 23 Kamar Tipe Dorm pada Lantai 2 dan 3	27
Gambar 2. 24 Denah Lantai 4	28
Gambar 2. 25 Ruang Kamar Tipe Keluarga	28
Gambar 2. 26 Denah Lantai 5 Edu Hostel	29
Gambar 2. 27 Area Restoran dan <i>Outdoor</i>	29
Gambar 2. 28 Sirkulasi Horizontal	34

Gambar 2. 29 Antropometri Meja Resepsionis	34
Gambar 2. 30 Keterangan Antropometri Meja Resepsionis	35
Gambar 2. 31 Antropometri Kamar Mandi	35
Gambar 2. 32 Antropometri <i>Water Closet</i>	36
Gambar 2. 33 Antropometri <i>Dining Space</i>	37
Gambar 2. 34 Keterangan Antropometri <i>Dining Space</i>	37
Gambar 2. 35 Antropometri <i>Capsule Bed</i>	38
Gambar 2. 36 Lambang Identitas Kota Yogyakarta	42
Gambar 2. 37 Falsafah <i>Sawiji, Greget, Sengguh, dan Ora Mingkuh</i>	43
Gambar 2. 38 Ilustrasi Hubungan Ragam Hias dan Bangunan	57
Gambar 4. 1 <i>Objective Tree Method</i>	74
Gambar 4. 2 Konsep Mikro Lantai	78
Gambar 4. 3 Konsep Mikro Dinding	79
Gambar 4. 4 Konsep Mikro Plafond.....	80
Gambar 4. 5 Skema Warna.....	81
Gambar 4. 6 Konsep Pencahayaan	81
Gambar 4. 7 Konsep Furnitur	82
Gambar 4. 8 Konsep Elemen Estetis	83
Gambar 5. 1 Alternatif Layout 1.....	86
Gambar 5. 2 Alternatif Layout 2.....	88
Gambar 5. 3 Alternatif Layout 3.....	90
Gambar 5. 4 Alternatif Layout Terpilih (Lantai 1).....	93
Gambar 5. 5 Alternatif Layout Terpilih (Lantai 2).....	94
Gambar 5. 6 Layout Furnitur Desain Ruang Terpilih 1.....	95
Gambar 5. 7 <i>Perspective View Area Main Hall</i>	96
Gambar 5. 8 <i>Perspective View Common Area Outdoor dan Indoor</i>	97
Gambar 5. 9 <i>Perspective View Common Area</i>	98

Gambar 5. 10	Detail Furnitur <i>Bench dan TV Table + Book Rack</i>	99
Gambar 5. 11	Detail Furnitur <i>Hammock, Meja Main Hall, dan Area Lesehan</i>	100
Gambar 5. 12	Detail Furnitur <i>Pool Table dan Armchair</i>	100
Gambar 5. 13	Detail Elemen Estetis <i>Gebyok dan Wall Decoration Kawung</i>	101
Gambar 5. 14	Detail Elemen Estetis <i>Mirror Decoration dan Nampan Hias</i>	101
Gambar 5. 15	Detail Elemen Estetis <i>Tanaman Indoor</i>	102
Gambar 5. 16	Detail Arsitektur <i>Plafond, Pintu, dan Ventilasi</i>	102
Gambar 5. 17	<i>Layout Furnitur Desain Terpilih 2</i>	103
Gambar 5. 18	<i>Perspective View Area Pantry</i>	104
Gambar 5. 19	<i>Perspective View Female Bedroom</i>	106
Gambar 5. 20	<i>Perspective View Toilet dan Shower Area Female Bedroom</i>	106
Gambar 5. 21	Detail Furnitur <i>Meja Makan dan Kitchen Set pada Area Pantry</i>	107
Gambar 5. 22	Detail Elemen Estetis <i>Ruang Terpilih 2</i>	109
Gambar 5. 23	Detail Arsitektur <i>Ruang Terpilih 2</i>	109
Gambar 5. 24	<i>Layaout Furnitur Ruang Terpilih 3</i>	110
Gambar 5. 25	<i>Perspective View Reception Area</i>	111
Gambar 5. 26	<i>Perspective View Lobby & Internet Station</i>	112
Gambar 5. 27	Detail Furnitur <i>Ruang Terpilih 3</i>	113
Gambar 5. 28	Detail Elemen Estetis <i>Partisi dan Pendant Lamp</i>	114
Gambar 5. 29	Detail Elemen Estetis <i>Partisi</i>	115
Gambar 5. 30	Detail Elemen Estetis <i>Partisi</i>	115

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis dan Ukuran Bed.....	11
Tabel 2. 2 Jadwal <i>Socialista Weekly Program</i>	19
Tabel 2. 3 <i>Weighted Method</i> Studi Pembandingan	20
Tabel 2. 4 Kebutuhan Ruang pada Hostel	33
Tabel 2. 5 Ragam Hias Flora : Arti dan Penempatan	52
Tabel 2. 6 Ragam Hias Fauna : Arti dan Penempatan.....	53
Tabel 2. 7 Ragam Hias Alam : Arti dan Penempatan.....	53
Tabel 2. 8 Ragam Hias Agama dan Kepercayaan : Arti dan Penempatan.....	54
Tabel 2. 9 Penggunaan Ornamen <i>Dalem Notoprajan</i>	55
Tabel 2. 10 Penggunaan Ornamen Joglo Pawiro Siswoyo	56
Tabel 2. 11 Penggunaan Ornamen Darto Suwarno	56
Tabel 2. 12 Penggunaan Ornamen Suwignyo/Erwito.....	57
Tabel 4. 1 Analisa Kebutuhan Ruang.....	68
Tabel 5. 1 <i>Weighted Method</i> Alternatif <i>Layout</i>	92

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Struktur Organisasi Edu Hostel	23
Bagan 2. 2 Skema <i>Standart</i> Kegiatan <i>Backpacker</i>	32
Bagan 3. 1 <i>Mind Map</i> Metode Desain	59
Bagan 3. 2 <i>Mind Map</i> Tahapan Desain	62
Bagan 4. 1 Matrix Diagram Ruang.....	70
Bagan 4. 2 <i>Bubble Diagram</i>	71



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis pariwisata di Indonesia merupakan salah satu bisnis yang potensial mengingat Indonesia secara alami memiliki potensi keindahan alam, keragaman dan keunikan budayanya. Perkembangan bisnis perhotelan dan pariwisata di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan, terutama di daerah Jakarta, Yogyakarta, dan Bali yang telah menjadi barometer pariwisata nasional.

Namun di era Industri 4.0 ada beberapa tantangan yang perlu dihadapi oleh pelaku bisnis di bidang perhotelan. Kemunculan Airbnb menjadi salah satu persoalan. Pertumbuhan di sektor perhotelan pada kuartal III 2018 lebih rendah bila dibanding pertumbuhan pada kuartal III 2017. Pada kuartal III, pertumbuhan industri perhotelan hanya sebesar 4,31%, sedangkan di kuartal yang sama pada 2017, pertumbuhannya bernilai 5,58%. Salah satu faktor penyebab penurunan itu, persaingan bisnis yang semakin ketat di era digital ini.

Saat ini para generasi millennial gemar *travelling* dengan sistem *backpacker*, dimana mereka lebih memilih untuk mengeluarkan uang seminim mungkin untuk dapat menjelajahi berbagai destinasi favorit. Atas fenomena tersebut, maka bisnis hostel dapat menjadi pilihan yang tepat bagi para *backpacker*. Selain karena dari segi *budget* yang lebih murah dibandingkan jenis penginapan lain seperti hotel, hostel dapat menjadi tempat bagi para *backpacker* untuk menemukan teman baru dan petualangan baru.

Edu Hostel merupakan salah satu hostel di Yogyakarta yang menjadi sasaran bagi para *backpacker* karena berlokasi di pusat kota Daerah Istimewa Yogyakarta, salah satu daerah destinasi favorit bagi wisatawan lokal maupun mancanegara.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi yang dimiliki oleh Edu Hostel agar dapat bersaing dengan bisnis penginapan lain sehingga Edu Hostel dapat mempertahankan eksistensinya. Privasi adalah perilaku individu atau kelompok yang dapat dibagi. *Sharing* privasi di ruang bersama merupakan interaksi sosial yang



sangat dibutuhkan (Astuti, B. Susy, 2018). Salah satu caranya adalah dengan menciptakan ruang-ruang dan fasilitas sesuai kebutuhan pengguna Edu Hostel. Diharapkan pengguna dapat merasakan kehangatan dan kenyamanan melalui desain interior yang tepat. Sentuhan budaya Yogyakarta dapat dijadikan bagian dari konsep desain guna menambah estetika dan edukasi sehingga dapat menjadikan pengalaman baru bagi para tamu Edu Hostel.

1.2 Rumusan Masalah

Edu Hostel merupakan salah satu hostel modern yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta, daerah yang memiliki kekayaan budaya Jawa dari para leluhurnya. Berbeda dengan hotel, daya tarik suatu hostel berupa nilai kebersamaan. Nilai tersebut dapat diterapkan ke dalam konsep fasilitas publik yang digunakan bersama oleh pengunjung serta tingkat privasi hostel lebih minim jika dibandingkan dengan hotel. Konsep tersebut dapat menjadi pengalaman baru bagi pengunjung hostel yang datang dari berbagai macam daerah maupun negara untuk berkumpul dan berbagi cerita perjalanan bersama.

Edu Hostel memiliki impian untuk menjadi hostel yang dapat menanamkan nilai kebersamaan serta membawa nilai budaya Yogyakarta. Namun kondisi Edu Hostel saat ini masih kurang tepat dalam penataan *layout* serta fasilitas-fasilitas bersama yang dapat memicu interaksi sosial bagi tamu yang menginap. Selain itu, unsur budaya Yogyakarta dalam interior masih sangat minim karena penerapan budaya hanya berupa gambar mural dan poster dinding.

Atas permasalahan tersebut, maka digunakan konsep sosial interaktif guna membangun interaksi antar pengguna melalui fasilitas-fasilitas yang sesuai sehingga dapat menghidupkan suasana di dalam hostel. Selain itu, keragaman budaya Yogyakarta akan ditransformasikan ke dalam berbagai elemen interior sehingga pengunjung dapat merasakan suasana Yogyakarta dan menjadikan hal tersebut menjadi pengalaman baru bagi mereka.



1.3 Tujuan

1. Mendesain fasilitas dasar hostel sesuai kebutuhan *backpacker* serta fasilitas bersama yang dapat memicu para tamu untuk melakukan interaksi sosial antar pengunjung.
2. Menciptakan suasana khas Yogyakarta dan nyaman dalam ruangan sehingga mendukung kegiatan sosial dengan baik bagi pengunjung.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini berhubungan dengan desain interior. Adanya tugas akhir ini diharapkan bagi semua pihak yang berkepentingan mendapatkan ilmu mengenai kondisi eksisting Edu Hostel sebagai sebuah penginapan yang dapat menjadi sarana bersosialisasi secara interaktif dan nyaman sehingga memberikan pengalaman yang berkesan bagi para pengunjung.

2. Institusi

Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi sebuah usulan bagi pihak perusahaan Edu Hostel yang dapat menjadi salah satu referensi desain interior untuk kedepannya.

3. Bidang Desain Interior

Tugas akhir ini dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi bagi tugas akhir lanjutan mengenai desain interior Edu Hostel. Selain itu, tugas akhir ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan di bidang desain interior, baik bagi mahasiswa desain interior serta kalangan desainer interior, maupun pihak lain yang membutuhkan.

1.5 Batasan Tugas Akhir

Lingkup pembahasan memiliki batasan pada masalah-masalah yang sesuai dengan disiplin ilmu desain interior serta penekanannya terhadap permasalahan desain interior Edu Hostel Yogyakarta.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Studi Tentang Hostel

2.1.1 Hostel

Hostel merupakan akomodasi yang berorientasi pada anggaran, akomodasi dimana para tamu dapat menyewa tempat tidur dan berinteraksi, umumnya menggunakan tempat tidur dengan ranjang bersusun seperti asrama, pengunjung saling berbagi kamar mandi, ruang berkumpul dan terkadang dapur. Kamar hostel dapat tercampur antara pria dan wanita, tetapi dapat juga khusus untuk pria/wanita. (Markward,2008)

Kata hotel, hostel, dan hostal yang secara etimologis / makna yang berhubungan, menjadi ke dalam bahasa inggris dari *Old French hostel* yang aslinya *Late Latin hospitale*, yang berarti sebuah rumah sakit atau tempat istirahat. Di beberapa Negara, seperti Inggris, Irlandia, India dan Australia, kata hostel terkadang mengacu pada akomodasi berjangka panjang.

Hostel dinilai lebih terjangkau, baik dari sisi harga sewa untuk tamu dan uang pengelolaannya. Banyak hostel yang memperkerjakan penduduk setempat untuk jangka panjang sebagai resepsionis atau sebagai staff rumah tangga dalam pengelolaannya.

Secara tradisional, hostel disediakan untuk akomodasi bagi masyarakat kurang mampu, misalnya *Hostel Salvation Army*. Namun, akibat perubahan sosial dan ekonomi sejak Perang Dunia 1, banyak Hostel tradisional tutup sepenuhnya. Hostel dinilai terlalu kelembagaan dan fasilitasnya kurang modern. Pada tahun 1980-an dan 1990-an pertumbuhan tunawisma telah menyebabkan realisasi bahwa Hostel lebih besar diperlukan. Hostel juga sering dikait-kaitkan dengan pusat konseling.¹

¹ Pickard, Q. 2002. Architects' Handbook, hal. 104



Dalam penelitiannya, Wilhelm (Wilhelm, 2013) memaparkan beberapa karakteristik lokasi hostel pada umumnya, diantaranya:

- a. Terletak di perkotaan, dekat dengan transportasi umum, dan kehidupan malam.
- b. Umumnya dekat dengan kawasan kota tua dan pecinan atau *landmark* dalam suatu kota, karena pengguna hostel yakni *backpackers*, biasanya memiliki keinginan untuk interaksi dengan penduduk setempat dan memilih tempat wisata yang murah atau terjangkau.

2.1.2 Perbedaan Hostel dengan Hotel

Hostel dan Hotel memiliki beberapa perbedaan, yaitu:

1. Hostel memiliki harga sewa kamar yang lebih murah dari hotel, karena hostel adalah penyedia akomodasi berbasis *budget-oriented*.
2. Hostel terdiri dari beberapa *dorm* / asrama yang didalamnya memiliki tempat tidur bertingkat, biasanya 2-3 tingkat.
3. Lingkungan di dalam hostel lebih informal jika dibandingkan dengan lingkungan hotel yang biasanya memiliki tingkat formalitas tinggi. Pada umumnya hostel memiliki area atau spot untuk bersosialisasi.
4. Tamu wisatawan hostel pada umumnya membawa perbekalan makanan masing-masing dari luar hostel, meskipun beberapa hostel dilengkapi fasilitas restoran.

2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Hostel

Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan dari hostel, yaitu:

1. Akomodasi komunal (umum)

Hostel pada umumnya memiliki tingkat privasi yang lebih rendah jika dibandingkan dengan privasi hotel. Seperti akomodasi tempat tidur pada sebuah hostel sangat berbeda dengan hotel. Hostel sangat mendukung interaksi sosial antar pengunjung hostel karena sebagian besar area



digunakan bersama seperti tempat tidur bersama, dan begitu pula dengan ruangan umum lainnya seperti ruang tamu, bar dan *café* serta ruang internet.

2. Keamanan Hostel

Hostel sangat menjunjung tinggi nilai kebersamaan, sehingga tingkat keamanan menjadi rendah jika dibandingkan dengan hotel. Para tamu disarankan untuk menyimpan barang bawaanya masing-masing. Sebagian hostel memfasilitasi *locker* untuk para pengunjung serta keamanan 24 jam melalui CCTV.

3. Kebisingan Hostel

Faktor kebisingan dapat membuat ketidaknyamanan untuk para penyewa kamar untuk tidur. Suara bising dapat berasal dari dengkur tamu lain yang sedang tidur, aktifitas mengobrol, aktifitas seksual, dan aktifitas-aktifitas lainnya yang dapat mengganggu tamu lainnya yang ingin beristirahat dan tidur dengan tenang. Untuk mengatasi permasalahan ini, para tamu bisa menggunakan penutup telinga dan penutup mata pribadi. Cara lain untuk mengatasi bising bisa membuat konsep *bunkbed* seperti di Hostel Box Gaudi di kota Barcelona yang menawarkan *Sleeping Box*.



Gambar 2. 1 *Sleeping Box*

Sumber: <http://hostel-one-gaudi.barcelonabesthotels.com/en/>



2.1.4 Jenis-jenis Hostel

Umumnya hostel meliputi akomodasi yang mirip dengan asrama. Namun hostel juga mencakup beberapa akomodasi seperti akomodasi kamar tipe *suite* dengan fasilitas satu, dua atau sampai empat tidur. Berikut beberapa jenis hostel:

1. *Hostelling International (HI)/ Youth Hostel*

Hostel ini sebelumnya dikenal sebagai IYHF (*International Youth Hostel Federation*), merupakan sebuah federasi yang terdiri dari lebih 70 *National Youth Hostel Association* di lebih dari 80 negara yang memiliki lebih dari 4000 Hostel yang terafiliasi di seluruh dunia. HI juga sudah diidentifikasi sebagai penyedia akomodasi terbesar ke-6 wisata di dunia.

Fungsi lain dari *HI Youth Hostel* diperuntukan untuk pelajar dan sebagian lainnya untuk wisatawan yang berniat belajar budaya baru. Untuk hostel di kota-kota tujuan wisata populer, dapat pula menyediakan akomodasi kegiatan outdoor seperti kegiatan mendaki, sepeda, dan lain-lain.²

2. Hostel Independen

Hostel independen adalah hostel yang tidak bekerja sama dengan organisasi badan nasional. Hostel independen biasanya disebut *backpacker hostel* karena seringnya tamu *backpacker* berkunjung ke hostel ini. Tidak seperti anggota jaringan Hostel Internasional di mana semua fasilitasnya standar, hostel ini bisa juga sangat beragam, dan tidak memerlukan kartu anggota.

² Pickard, Q. 2002. Architects' Handbook. Hal. 388



3. *Boutique Hostel*

Boutique hostel adalah sebuah istilah pemasaran yang sering untuk menggambarkan suatu keprivasian, keunikan atau kemewahan untuk suatu lingkup hostel. *Boutique hostel* digunakan dan ditawarkan untuk kalangan wisatawan yang lebih eksklusif. Selain peningkatan kualitas fasilitas yang dibandingkan hostel-hostel biasanya, *trend* baru hostel ini telah dikembangkan dan berfokus kepada *trend* desain interior. Target pengunjung dari *Boutique Hostel* ialah *flashpacker*, yakni klien *tech-savy* (berorientasi pada teknologi). Maka tak jarang pada prakteknya hostel jenis ini menggunakan teknologi-teknologi teranyar dan terbaru yang ada untuk di terapkan di dalamnya.³

4. *Mobile Hostel*

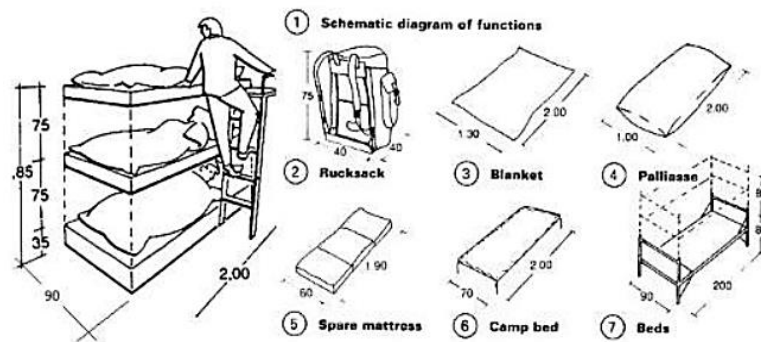
Meskipun jarang ditemukan, hostel ini adalah sebuah hostel tanpa lokasi yang tetap. Hostel ini dapat berbentuk dalam perkemahan, bangunan yang sementara, van, bus, atau penyewaan di sebuah bangunan permanen dalam jangka pendek. Contoh dari hostel mobile atau Hostival yang pertama terdapat di Oktoberfest, Karnaval, San Fermin, Las Fallas, dan Piala Dunia 2010.

2.1.5 Jenis Kamar Hostel

a. *Dorm* (kamar asrama)

Kamar asrama / *dorm* biasanya dapat dihuni lebih dari 4 orang. Di dalamnya memiliki jenis tempat tidur *single bed* (tempat tidur tunggal) yang biasanya berukuran 90 x 200 cm dan *bunk bed* (tempat tidur tingkat).

³ Herald, S. 2006. Flashpackers style

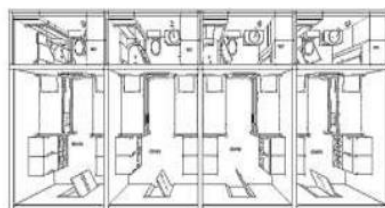


Gambar 2. 2 Tempat Tidur Kamar *Dorm*

Sumber: Data Arsitek Eds. 3 (2000:471)

Jenis-jenis kamar *dorm* yang biasa terdapat pada hostel antara lain:

- *Mix dorm*: yaitu kamar dengan tempat tidur tipe *bunk bed*, dimana di dalam satu *dorm* dapat digunakan oleh dua jenis kelamin seperti laki-laki dan perempuan.
- *Woman only dorm*: yaitu kamar yang menggunakan tempat tidur *bunk bed* dan khusus digunakan untuk perempuan.
- *Male only dorm*: yaitu kamar yang menggunakan tempat tidur *bunk bed* dan khusus digunakan untuk laki-laki.
- *Shared dorm*: kamar yang menggunakan tempat tidur *bunk bed*, tetapi kamar mandi adalah kamar mandi yang digunakan bersama-sama dengan tamu yang lain.



Dorm 4-bed and Shared



Shared Dorm

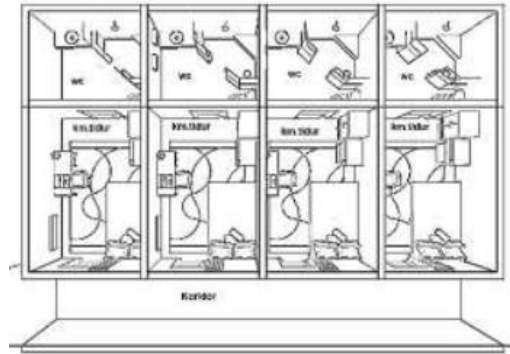
Gambar 2. 3 Kamar Jenis *Dorm*

Sumber: Data Arsitek Eds. 3



b. *Private Room* (kamar pribadi)

Private room biasanya dihuni maksimal 2 orang. Kamar pribadi biasanya memiliki *twin bed* dan mempunyai ruang kamar mandi dalam.



Gambar 2. 4 *Private Room*

Sumber: Data Arsitek Eds. 3

Jenis-jenis kamar pribadi dapat dibedakan menurut jumlah dan jenis tempat tidur didalamnya,

Tabel 2. 1 Jenis dan Ukuran Bed

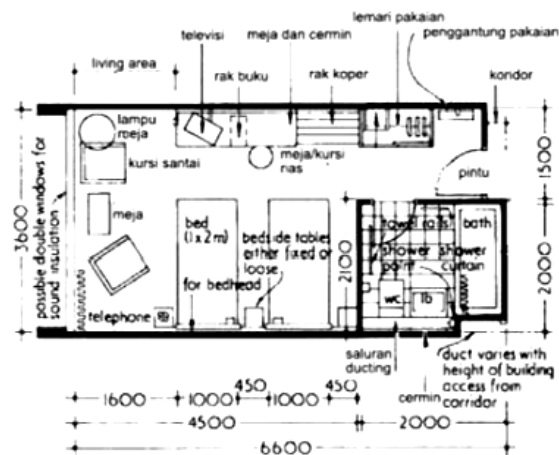
<i>Tipe Kamar Tamu</i>	<i>Ukuran</i>	
<i>Single</i>	1 <i>single bed</i>	0.9 x 2 m
<i>Twin</i>	2 <i>twin bed</i>	1 x 2 m
<i>Double</i>	1 <i>double bed</i>	1.35 x 2 m
<i>Double-double</i>	2 <i>double bed</i>	1.35 x 2 m
<i>King</i>	1 <i>king bed</i>	2 x 2 m
<i>California king</i>	1 <i>California King bed</i>	1.8 x 2 m
<i>Oversized twin</i>	2 <i>twin bed</i>	1.15 x 2 m
<i>Queen</i>	1 <i>queen bed</i>	1.60 x 2 m
<i>Queen-queen</i>	2 <i>queen bed</i>	1.60 x 2 m
<i>Double-studio</i>	1 <i>double bed</i> + <i>convertible sofa</i>	
<i>Queen-studio</i>	1 <i>queen bed</i> + <i>convertible sofa</i>	
<i>King-studio</i>	1 <i>king bed</i> + <i>convertible sofa</i>	
<i>Parlor</i>	<i>convertible sofa</i>	

Sumber: Hotel Planing Design: 170



2.1.6 Kelengkapan Kamar

Setiap kamar memiliki sebuah *bed-divan*, kursi dan meja, lemari/rak dan gantungan baju, rak terbuka, laci, kursi malas, *side-table*, cermin, tempat sampah, lampu, lampu dinding dan lampu meja, soket, pendingin ruangan, dan tirai. Apabila setiap kamar memiliki wastafel, maka dilengkapi dengan sebuah baskom termasuk menyediakan handuk, cermin, lemari atau rak dan titik mencukur. Ventilasi yang memadai harus tersedia, biasanya diartikan 1/20 dari luas lantai.



Gambar 2.5 Kelengkapan Kamar

Sumber: Littlefield. D. 2008. Hal 11

2.1.7 Ketentuan Sanitary

Menurut peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI 2013 tentang standar usaha hostel, kriteria mutlak dan tidak mutlak untuk usaha hostel sebagai berikut:

- Toilet Umum: tersedia toilet umum, toilet pria dan wanita bersih dan terawat, urinoir beserta washletnya (khusus untuk toilet pria), tersedia tempat sampah.
- Kamar Mandi Tamu: tersedia kamar mandi tamu dan kelengkapannya serta lantai yang tidak licin, tersedia sirkulasi udara dan pencahayaan, tersedia saluran pembuangan air, tersedia tempat sampah. Perbandingan



rasio jumlah penghuni dengan fasilitas sanitary bersama adalah sebagai berikut:

- Satu WC per-5 orang
- Satu mandi per-5 orang
- Satu shower per-10 orang (sebaiknya 50%)
- Satu *washbasin* (wastafel) per 3-orang

*Untuk kelas yang lebih tinggi dari tipe standar ketentuan lebih tinggi dari ketentuan yang disebut diatas.

2.2 Studi Pemandangan

2.2.1 *Six Degrees*, Jakarta

Six Degrees merupakan sebuah hostel yang berlokasi di Jalan Cikini Raya 60 B-C, Jakarta, Indonesia. Memiliki reputasi yang baik, *Six Degrees* dinobatkan sebagai *Best Hostel in Indonesia* pada tahun 2014 dan 2015 menurut Hostelworld.com.

Sebagai sebuah hostel, *Six Degrees* memiliki area bersama yang cukup beragam. Contohnya, pada area *lobby* terdapat sebuah meja resepsionis 24 jam, *cafe*, *bar*, *mini cinema*, musik, meja *pool*, *console game*, serta sarana bermain lainnya yang dapat digunakan para tamu.



Gambar 2. 6 Area *Lobby Six Degrees Hostel*

Sumber : www.jakarta-backpackers-hostel.com/



Pada lantai 2 terdapat beberapa jenis kamar yang terdiri dari *double room*, *twin room*, *4-bed pod dorm*, dan *double en-suite*. Di lantai ini terdapat 3 shower dan 2 toilet yang dapat digunakan bersama serta *wifi* pada setiap ruangan. Sedangkan pada lantai 3, terdapat beberapa kamar dengan jenis *single* dan *double room*, serta 4-, 6-, 8-, dan 10- bed pod dorm. Di lantai ini terdapat 4 shower dan 3 toilet bersama.



Gambar 2. 7 Area Lorong pada Lantai 2

Sumber : www.jakarta-backpackers-hostel.com/



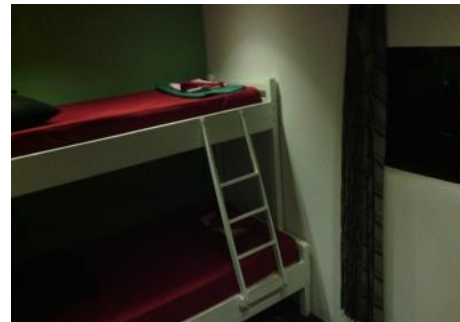
4-Bed Pod Dorm



8-Bed Pod Dorm



10-Bed Basic Pod Dorm



Twin Room (Bunk)



Double Room (Shared Bathroom)



Double Ensuite Room

Gambar 2. 8 Tipe-Tipe Kamar pada *Six Degrees Hostel*

Sumber : www.jakarta-backpackers-hostel.com/

Pada lantai 4 terdapat sebuah dapur bersama yang dilengkapi dengan kompor, kulkas, dan oven yang dapat digunakan secara gratis bagi para tamu yang menginap. *Six Degrees* juga memiliki area *rooftop garden* yang di dalam nya terdapat *gym* dan *fitness area*. Para tamu juga dapat bersantai dan menikmati pemandangan dari gazebo ataupun menikmati acara *barbeque* bersama-sama.



Gambar 2. 9 Dapur Bersama pada lantai 4

Sumber : www.jakarta-backpackers-hostel.com/



Gambar 2. 10 Area *Rooftop Garden*

Sumber : www.jakarta-backpackers-hostel.com/

Selain lokasi bangunan yang strategis di tengah kota sehingga memudahkan akses pengunjung, *Six Degrees* memiliki banyak fasilitas dan sarana yang beraneka ragam sehingga dapat memicu para tamu untuk melakukan interaksi sosial bersama. Hal ini dapat menimbulkan kesan dan pengalaman baru bagi para tamu yang menginap, terutama bagi para pelancong yang gemar bersosialisasi dan mencari teman baru, sehingga *Six Degrees* menjadi hostel yang akan selalu terkenang bagi mereka.

2.2.2 *The Farm, Bali*

The Farm merupakan sebuah hostel yang berada di daerah Cangu, Bali. Bangunannya dikelilingi dengan pemandangan sawah yang indah. *The Farm* menawarkan akomodasi bagi para *traveller* terutama *backpacker*, untuk beristirahat dengan ditemani suasana yang relax serta sentuhan budaya Bali yang khas di dalam interiornya.



Gambar 2. 11 *The Farm, Bali*

Sumber : www.thefarmhostel.com/



The Farm sendiri memiliki dua tipe kamar berjenis *dorm*, yaitu *8-bed female room* dan *10-bed mixed room*. Seperti kebanyakan hostel pada umumnya, jenis tempat tidur yang digunakan adalah *bunk bed*.



Gambar 2. 12 *Female Dorm* dan *Mixed Dorm*

Sumber : www.thefarmhostel.com/

Dalam segi desain, *The Farm* berusaha menghadirkan suasana Bali yang khas akan tropisnya melalui penggunaan material dan furniturnya. Area restoran serta area *outdoor* yang dilengkapi dengan sarana kolam renang dipadu dengan tata *layout* yang menarik menjadi kunci *The Farm* guna menciptakan ruang yang nyaman bagi para tamu untuk bersosialisasi dan menghabiskan waktu bersama. Hadirnya tanaman-tanaman tropis menjadikan tempat tersebut semakin *fresh* sehingga memberikan kenyamanan bagi pengunjung untuk bersantai.

2.2.3 Socialista Lifestyle Hostel, Bali

Socialista Lifestyle Hostel terletak 10 menit dari Seminyak dan Cangu, Bali. Selain letak yang strategis, hostel ini menyimpan berbagai tawaran menarik, mulai dari fasilitas dan sarana yang beragam, suasana yang *relax*, menyediakan paket *tour*, sekolah *surfing*, hingga jadwal aktivitas beragam setiap harinya yang dapat dinikmati oleh para tamu yang menginap.



Gambar 2. 13 *Socialista Lifestyle Hostel*

Sumber : www.hostelworld.com/

Socialista Lifestyle Hostel dilengkapi dengan kolam renang, restaurant, dan bar. Hostel ini memiliki lima jenis kamar, yakni *Hemingway Room* (10 - capsule mixed bed dorm), *Flaubert Room* (16 - capsule mixed bed dorm), *Confucio Room* (13 - capsule mixed bed dorm), *Coelho Room* (14 - capsule mixed bed dorm), dan *Wilde Room* (16 - capsule female only bed dorm).



Gambar 2. 14 *Dorm Room Socialista Lifestyle Hostel*

Sumber : www.hostelworld.com/

Berbeda dengan hostel pada umumnya, *Socialista Lifestyle Hostel* memiliki cara unik guna meningkatkan interaksi sosial antar tamu. Hostel ini memiliki agenda aktivitas agar para tamu dapat bersenang-senang bersama.



Tabel 2. 2 Jadwal *Socialista Weekly Program*

Socialista Weekly Program

Monday	Afternoon	Water Games (Volleyball)
	Evening	Movie Night
	Special Promo	Special Pop Corn & Beers (60K)
Tuesday	Afternoon	Card Games
	Afternoon	Board Games (Risiko, Jengga..)
	Evening	Mickey's Mad Pizza Night
	Special Promo	All You Can Eat Pizza (100K)
Wednesday	Afternoon	Water Games (Volleyball)
	Evening	Indonesian Buffet
	Special Promo	All You can Eat Plates by Chef Guzman (80K)
Thursday	Afternoon	Serial Killer (TV series to choice of clients)
	Evening	Ladies Night
	Special Promo	FREE DRINK for ladies (Vodka Cranberry)
Friday	Afternoon	Water Games (Volleyball)
	Evening	Mickey's Mad Pizza Night
	Special Promo	All You Can Eat Pizza (100K)
Saturday	Afternoon	Pool Party Deejay Set
	Evening	Pool Party Deejay Set
Sunday	Afternoon	Lazy Burger Day
	Special Promo	Burger & fries (60K)
	Evening	Live Music Session (Master Guitar)

Sumber : www.hostelworld.com/



Kegiatan berbaur dan bersenang-senang dengan teman baru di sebuah hostel merupakan salah satu daya tarik dan alasan tersendiri bagi para *backpackers*, terutama bagi para *solo backpacker* dalam memilih akomodasi penginapan. Selain kegiatan yang unik dan menyenangkan, interior *Sosialista* juga sangat tepat dan nyaman bagi para tamu yang sedang berlibur.

2.2.4 Weighted Method Studi Pembandingan

Studi pembandingan yang ada akan diukur dengan menggunakan *weighted method* sebagai bahan studi agar menemukan referensi yang tepat untuk bahan desain. Kriteria yang digunakan dan hasil dari *weighted method* terdapat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.3 Weighted Method Studi Pembandingan

Kriteria	Sosial Interaktif	Tata Nilai Budaya Yogyakarta	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relatif
Sosial Interaktif	-	1	1	I	100	0.55
Desain Interior	0	-	0	II	80	0.44
Overall Value					180	1

Keterangan :

- 1 = Lebih Penting
- = Tidak bisa dibandingkan
- 0 = sama penting

Skala mark + 10-100

Kriteria	Weighted	Parameter	Six Degrees				The Farm				Socialista Lifestyle			
			M	S	V	RATA - RATA	M	S	V	RATA - RATA	M	S	V	RATA - RATA
Sosial Interaktif	0.55	Fasilitas Bersama	Very Good	9	4.95	4.67	Good	7	3.85	4.12	Very Good	9	4.95	4.95
		Kenyaman	Good	8	4.4		Good	8	4.4		Very Good	9	4.95	
Desain Interior	0.44	Nuansa Alami	Good	7	3.08	3.08	Very Good	9	3.96	3.74	Very Good	9	3.96	3.96
		Estetika	Good	7	3.08		Good	8	3.52		Very Good	9	3.96	
Overall Value Utility			7.75				7.84				8.91			

Skala Skor 1 – 10

M = Magnitude S = Score V = Value

Poor : 1 – 5 Good : 6 – 8 Very Good : 9 – 10

Sumber : Data Pribadi, 2020



Dari hasil perhitungan *weighted method* diatas, dapat disimpulkan bahwa *Socialista Lifestyle Hostel* memiliki score tertinggi yakni 8.9. Jika dibandingkan dengan *Six Degrees* dan *The Farm*, *Socialista Lifestyle* lebih unggul dalam kriteria sosial interaktif dan dalam segi desain interior.

2.3 Studi Eksisting Edu Hostel

2.3.1 Edu Hostel

Edu Hostel diambil dari kata dasar “*Education*” atau dalam Bahasa disebut “Edukasi”, memiliki harapan dapat mengedukasi para pengunjung melalui budaya yang diterapkan melalui konsep penginapan hostel serta budaya Yogyakarta.

Edu Hostel merupakan hostel modern pertama di Indonesia. Terletak di pusat Kota Yogyakarta, sehingga dapat menjadi pilihan para *traveller* yang ingin berkunjung ke daerah tersebut. Pengunjung dapat mendapatkan pengalaman mengenal lebih jauh budaya Indonesia melalui berbagai tempat-tempat hiburan yang ada disekitar Edu Hostel, seperti Jl. Malioboro, dan tempat atraksi lainnya.

2.3.2 Data Non Fisik

- a. Nama Proyek : Edu Hostel Yogyakarta
- b. Kepemilikan : Ardani Pratama Yahya
- c. Perencana : PT. Waskita Karya
- d. Keinginan Klien : Perancangan yang memberikan kesan nyaman berlandaskan alam Yogyakarta yang berbudaya dan mengedukasi
- e. Luas Bangunan : 1038 m²
- f. Tipe Bangunan : Bangunan Publik
- g. Jenis : Hostel



h. Logo :



Gambar 2. 15 Logo Edu Hostel

Sumber : Data Perusahaan, 2019

i. Fasilitas :

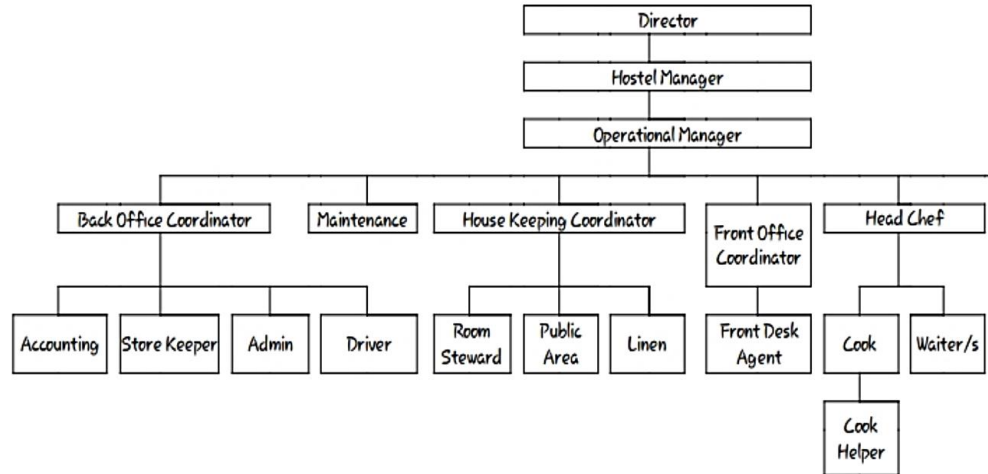
- Area Resepsionis
- Area TV Publik
- Lobby
- Akses Komputer Pengunjung
- Akses Internet
- Rooftop

j. Jam Operasional :

- Lobby : 24 jam
- Check in dan Check out : 15.00 – 12.00 WIB
- Common Area & Snack Bar: 07.00 – 23.00 WIB
- Rooftop Area : 10.00 - 20.00 WIB



k. Struktur Organisasi



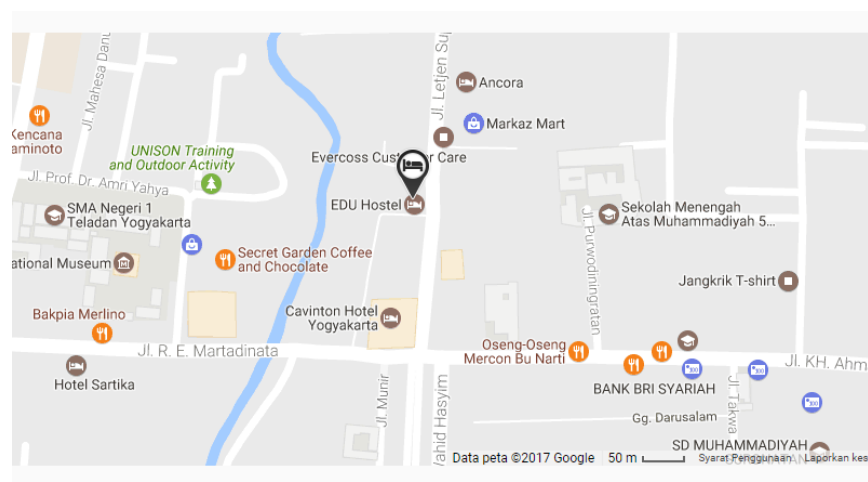
Bagan 2. 1 Struktur Organisasi Edu Hostel

Sumber : Data Perusahaan, 2019

2.3.3 Data Fisik

a. Peta Lokasi

Edu Hostel berlokasi di Jl Let Jen Suprpto No. 17, Yogyakarta, Ngampilan, Indonesia.



Gambar 2. 16 Peta Lokasi Edu hostel, Yogyakarta

Sumber : Data Perusahaan, 2019

Redesain Edu Hostel Yogyakarta Guna Meningkatkan Sosial Interaktif Pengguna

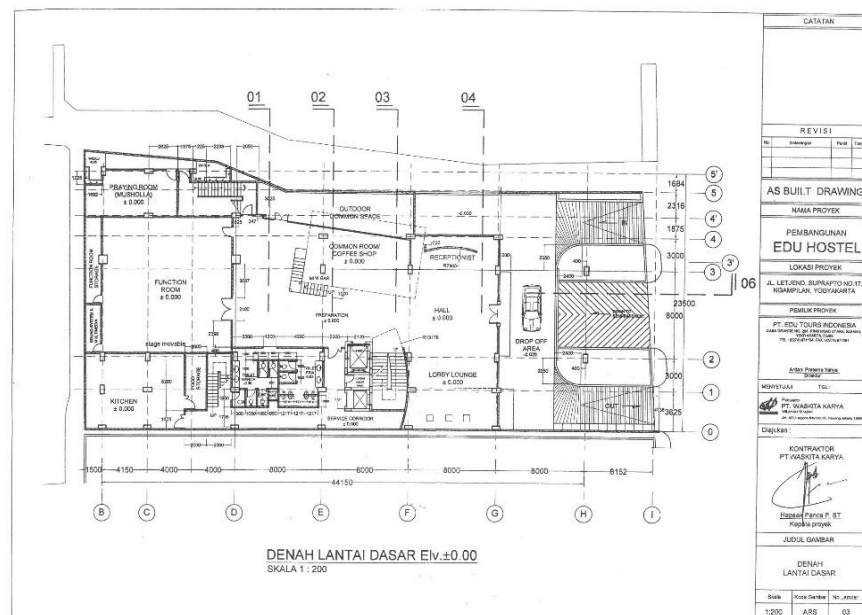


Gambar 2. 17 Gedung Edu Hostel, Yogyakarta

Sumber: Data Perusahaan, 2019

b. Denah Eksisting

Edu Hostel terdiri dari 5 lantai. Pada lantai dasar terdiri dari resepsionis, area *lobby*, *lounge*, serta terdapat *mezzanine* yang berguna sebagai area komunal dan bersantai.



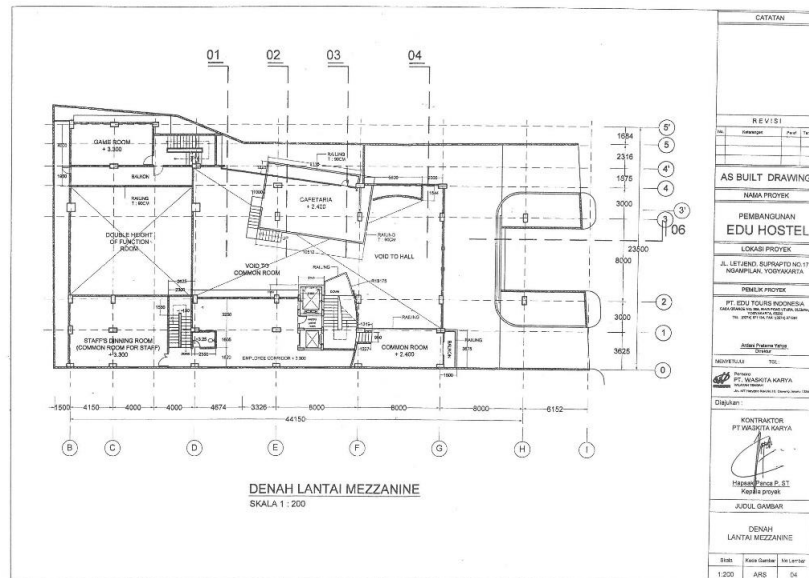
Gambar 2. 18 Denah Lantai Dasar Edu Hostel

Sumber : Data Perusahaan, 2019



LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836

Lugas Laras Wati, NRP 08411640000006



Gambar 2. 19 Denah Lantai *Mezzanine* Edu Hostel

Sumber : Data Perusahaan, 2019



Gambar 2. 20 Area Resepsionis dan Area *Mezzanine*

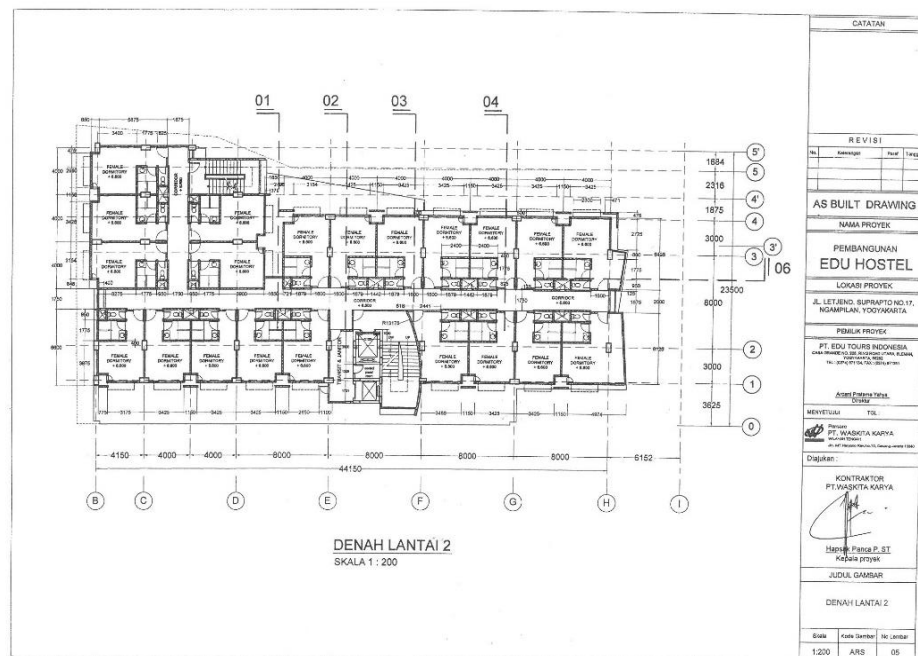
Sumber: Data Pribadi, 2019

Pada Area Resepsionis dan Area Tunggu terdapat beberapa *bench* sehingga para pengunjung dapat duduk-duduk di area tersebut. Terdapat pula area komputer, namun komputer-komputer tersebut jarang digunakan oleh pengunjung sehingga fasilitas tersebut dinilai kurang efektif.



Para pengunjung dapat naik ke area *mezzanine*. Ada dua area *mezzanine* yang terpisah, pertama area berkumpul dan bermain, dan yang kedua adalah area makan. Area makan *mezzanine* dinilai kurang efektif karena jarang digunakan pengunjung serta akses menuju ke area yang kurang terekspose. Sedangkan pada area bermain pengunjung dapat memanfaatkan fasilitas entertain seperti tv, gitar, buku-buku, serta *table game*.

Lantai dua, tiga, dan empat digunakan sebagai kamar. Tipe kamar yang digunakan pada Edu Hostel adalah tipe *dorm / asrama* dengan menggunakan tempat tidur jenis *bunk bed*. Lantai dua dikhususkan untuk tamu wanita, sedangkan lantai tiga khusus pria. Di setiap kamar terdapat 2 shower dan 1 buah toilet. Masing-masing kamar dapat terisi 3 buah *bunk bed* bertingkat 2. Namun penataan *bunkbed* dinilai masih kurang efektif serta jenis *bunkbed* yang digunakan sangat minim privasi karena tidak dilengkapi tirai atau penutup pada tiap bagian *bed*.



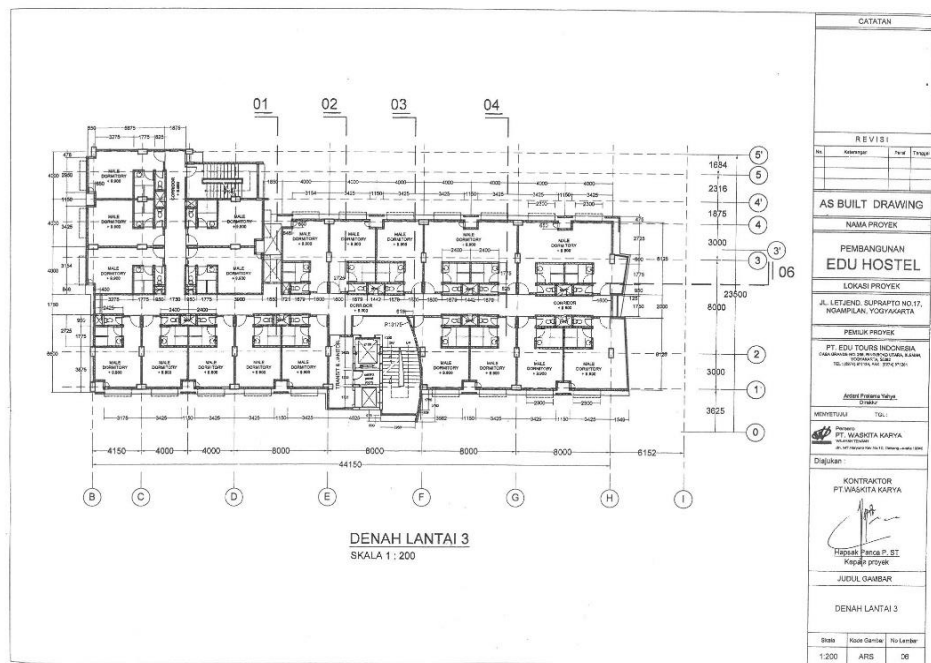
Gambar 2. 21 Denah Lantai 2

Sumber : Data Perusahaan, 2019



LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836

Lugas Laras Wati, NRP 08411640000006



Gambar 2. 22 Denah Lantai 3

Sumber : Data Perusahaan, 2019



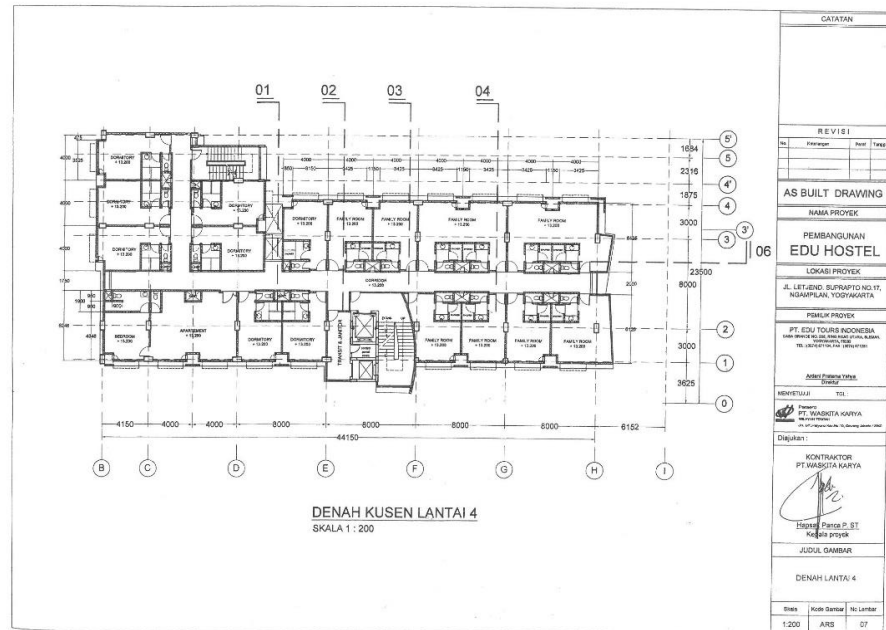
Gambar 2. 23 Kamar Tipe Dorm pada Lantai 2 dan 3

Sumber: Data Pribadi, 2019

Pada lantai 4 hostel dikhususkan untuk kamar tipe keluarga. Dilengkapi dengan *bunk bed* dengan ukuran *queen sized bed*. Satu kamar

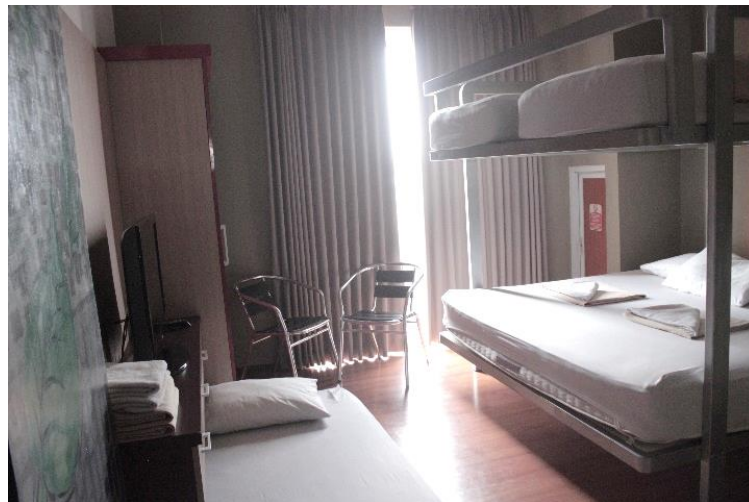


dapat diisi hingga empat orang. Kamar ini dilengkapi dengan satu buah kamar mandi lengkap dengan shower, toilet, dan basin.



Gambar 2. 24 Denah Lantai 4

Sumber : Data Perusahaan, 2019



Gambar 2. 25 Ruang Kamar Tipe Keluarga

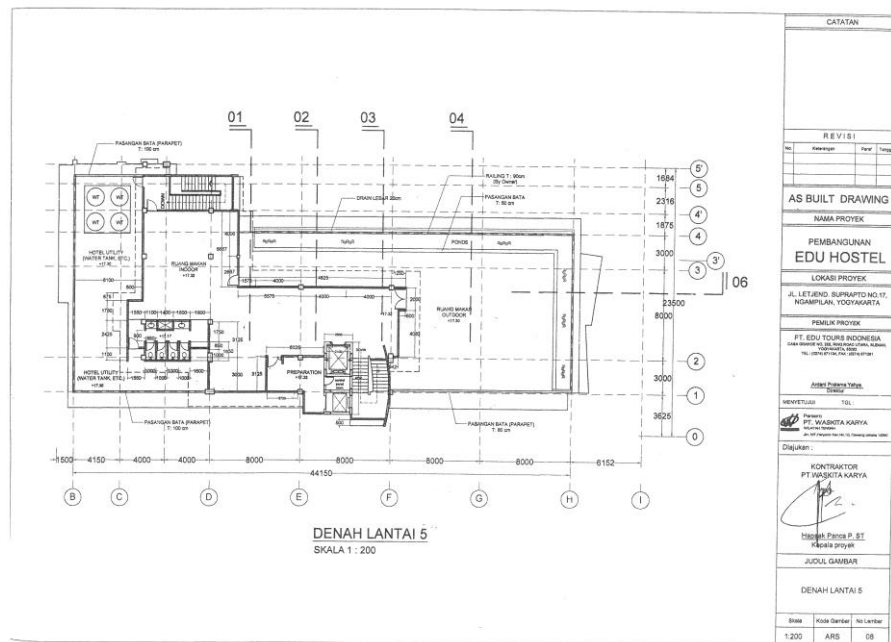
Sumber : Data Pribadi, 2019



LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836

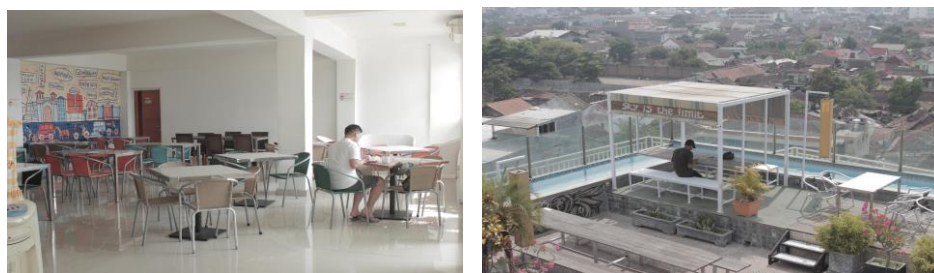
Lugas Laras Wati, NRP 08411640000006

Untuk lantai 5, terdapat area *indoor* dan *outdoor*. Area *indoor* digunakan sebagai area makan yang biasanya menyediakan sarapan bagi tamu yang menginap. Sedangkan area *outdoor* terdapat sebuah *pool* dilengkapi area bersantai dan berkumpul bersama.



Gambar 2. 26 Denah Lantai 5 Edu Hostel

Sumber : Data Perusahaan, 2019



Gambar 2. 27 Area Restoran dan Outdoor

Sumber : Data Pribadi, 2019



2.4 Studi Pengguna Edu Hostel

Pengguna Hostel adalah individu yang melakukan kegiatan di area hostel, seperti karyawan dan tamu, baik tamu yang menginap ataupun tidak.

2.4.1 Pengelola

Pengelola adalah orang bertugas untuk mengordinir segala kegiatan yang berlangsung di hostel serta bertanggung jawab atas kenyamanan aktifitas bagi pengunjung. Pengelola menurut kegiatan dan tugas yang dijalani dibagi menjadi:

1. Pimpinan

Jabatan ini dipegang oleh direktur yang bertanggung jawab atas pengelolaan dan keberlangsungan hostel.

2. *Staff Front office*

Berperan dan bertugas untuk menyewakan kamar pada tamu. Letak *staff front office* berada di bagian yang paling mudah dilihat orang. Bagian *staff front office* terbagi menjadi beberapa sub bagian dengan fungsi pelayanan yang berbeda, antara lain:

- a. Pelayanan pemesanan kamar, bertugas melayani pemesanan kamar dari berbagai cara pemesanan, mengarsipkan pemesanan kamar, melakukan pengecekan kamar yang terpakai atau belum
- b. Pelayanan informasi, bertugas memberikan informasi yang diperlukan tamu yang menginap maupun tidak menginap.
- c. *Staff house keeping*, adalah bagian *house keeping* yang mempunyai peranan dan fungsi cukup vital dalam memberi pelayanan pada tamu, yang menyangkut pelayanan keamanan dan kebersihan kamar hostel.
- d. *Staff food and beverage*, bertugas melayani makanan dan minuman pada hostel.



e. *Staff acunting departement*, adalah bagian yang bertugas mengatur keuangan hostel baik pemasukan dan pengeluaran

2.4.2 *Backpacker*

Menurut Pearce (1990) dalam Buddhahumbhitak, *backpacker* adalah orang yang melakukan perjalanan wisata dengan anggaran dan akomodasi minim, interaktif secara sosial, melakukan perjalanan secara independen dan fleksibel, berwisata dengan jangka waktu yang lebih lama dan mereka memilih ikut berpartisipasi dalam aktifitas informal. Dalam (Uriely, Yonay, dan Simchai, 2002) disebutkan pula bahwa mereka makan di rumah makan yang murah, menggunakan sarana transportasi umum, dan tidak memilih tinggal di hotel yang mahal. Jadi, *backpacker* merupakan wisatawan yang melakukan wisata dengan waktu yang cukup lama dari biasanya dengan pengeluaran dana seminimal mungkin.

Dikutip dari Menuh (2015), dalam Rodriguez (2011) beberapa karakteristik dari *backpacker* yaitu:

1. Memilih akomodasi tempat tinggal yang murah seperti hostel
2. Tinggal di hostel agar dapat bertemu dengan *backpacker* lainnya, sehingga dapat memperoleh informasi dari *backpacker* lainnya. Senang bertemu dan berinteraksi dengan penduduk setempat untuk mempelajari budaya baru dan menambah pengalaman hidup
3. Mengatur anggaran untuk perjalanan yang berjangka
4. Mandiri dalam mengatur rencana perjalanan dan fleksibel terhadap waktu
5. Aktif (interaksi dengan penduduk setempat)
6. Umumnya berusia 20 sampai 35 tahun
7. Menggunakan transportasi umum dan penerbangan murah.



Dalam Menuh (2015), jenis-jenis *backpacker* adalah sebagai berikut:

1. *Flashpacker*

Flashpacker adalah sebutan bagi *backpacker* makmur. *Flashpacking* memiliki hubungan dengan pendapatan atau *budget* yang lebih banyak saat bepergian.

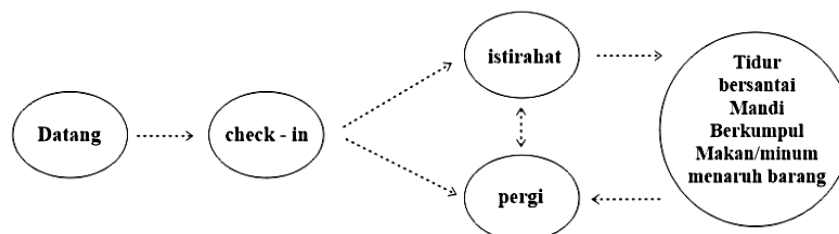
2. *Gap-packer*

Gap-Packer adalah sebutan yang digunakan kepada wisatawan yang *backpacker* ke beberapa negara dalam waktu singkat. Biasanya *backpacker* ini sedang dalam liburan panjang mereka baik libur setelah sekolah atau libur dalam bekerja.

3. *Megaloping*

Megaloping adalah sebutan untuk *backpacking* hanya menggunakan kendaraan umum dikarenakan keterbatasan dana dan lainnya.

Para *backpacker* biasanya memilih untuk tinggal di penginapan yang terletak di pusat wisata yang memiliki akses kendaraan umum, seperti stasiun ataupun bandara sehingga mereka dapat menghemat biaya. Selain itu, *backpacker* menghabiskan waktu di hostel untuk beristirahat, mengobrol dengan sesama *backpacker*. Kegiatan lain yang dilakukan di hostel yaitu bersantai, memasak makanan, mencuci pakaian sendiri, dan juga bersosialisasi dengan *backpacker* lainnya.



Bagan 2. 2 Skema *Standart* Kegiatan *Backpacker*

Sumber : Data Pribadi, 2019



2.5 Studi Kebutuhan Ruang Hostel

1. Kebutuhan Ruang Fasilitas Utama

Berdasarkan analisis dari kegiatan pengguna hostel yaitu *backpacker* serta para *staff* hostel, sehingga bangunan hostel membutuhkan berbagai macam ruang yang di sesuaikan dengan kebutuhan para *backpacker* seperti yang telah diketahui sebelumnya.

2. Kebutuhan Ruang Fasilitas Penunjang

Kebutuhan ruang fasilitas penunjang bertujuan untuk memfasilitasi berbagai kegiatan hostel seperti kegiatan-kegiatan bersama tamu lainnya, kegiatan, mencuci pakaian, kegiatan memasak makanan, bersantai, dan lainnya.

Tabel 2. 4 Kebutuhan Ruang pada Hostel

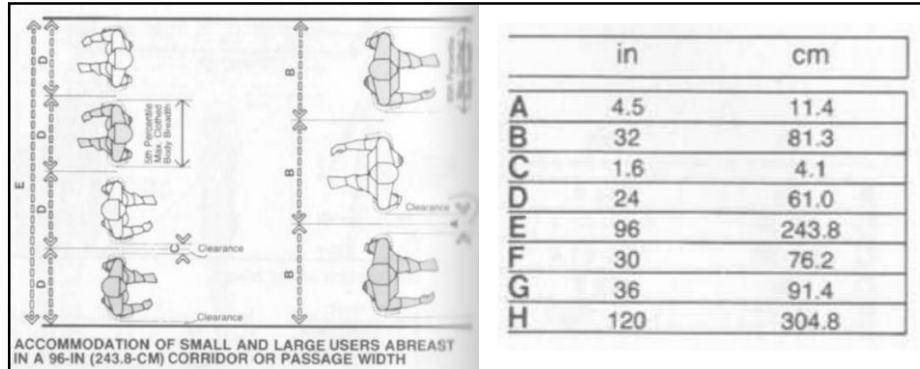
No	Fungsi	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang
1	Primer	Tidur Menaruh barang	Kamar Tidur	Privat
2	Pendukung	Penerima tamu Masak Makan Mandi Metabolisme mencuci Interakssi sosial Ibadah wudhu	loby Dapur Ruang makan kamar mandi Toilet Ruang cuci Teras/Balkon Mushola Ruang wudhu	Publik Publik Publik Publik Publik Publik Publik Publik Publik
3	Service	Kelistrikan Pemeliharaan Kebersihan	Ruang M.E House keeping Ruang janitor	Service Service Service

Sumber : Data Pribadi, 2019



2.6 Studi Antropometri

2.6.1 Sirkulasi Horizontal

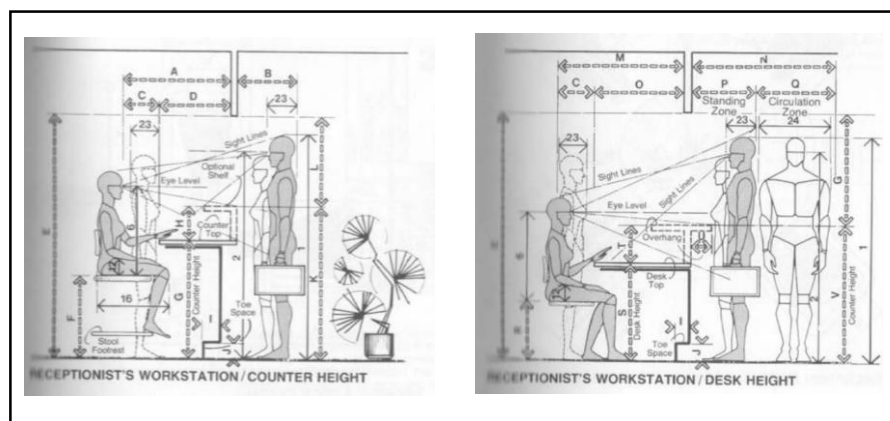


Gambar 2. 28 Sirkulasi Horizontal

Sumber : Panero; Zelnik, 1979

Untuk sirkulasi horizontal, butuh jarak bersih sisi kanan dan kiri sebesar 81,3 cm. Jarak bersih ini termasuk *clearance* sebesar 11,4 cm. Uraian ini digunakan untuk presentil 95. Sedangkan untuk presentil 5, jarak bersih yang dibutuhkan adalah 61 cm dengan *clearance* sebesar 4,1 cm. Sirkulasi ini digunakan sebagai panduan untuk mendapatkan ukuran ideal dari sebuah koridor, dimana banyak sirkulasi yang terjadi secara bersamaan.

2.6.2 Antropometri Meja Resepsionis



Gambar 2. 29 Antropometri Meja Resepsionis

Sumber : Panero; Zelnik, 1979



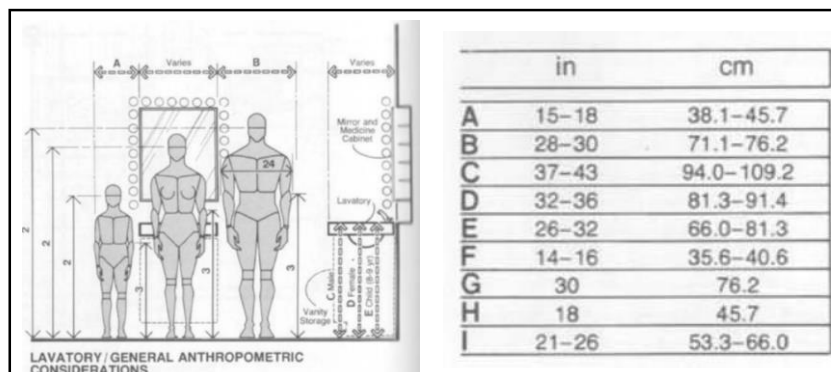
	in	cm
A	40-48	101.6-121.9
B	24 min.	61.0 min.
C	18	45.7
D	22-30	55.9-76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	24-27	61.0-68.6
G	36-39	91.4-99.1
H	8-9	20.3-22.9
I	2-4	5.1-10.2
J	4	10.2
K	44-48	111.8-121.9
L	34 min.	86.4 min.
M	44-48	111.8-121.9
N	54	137.2
O	26-30	66.0-76.2
P	24	61.0
Q	30	76.2
R	15-18	38.1-45.7
S	29-30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

Gambar 2. 30 Keterangan Antropometri Meja Resepsionis

Sumber : Panero; Zelnik, 1979

Dua aspek yang perlu diperhatikan pada meja resepsionis, 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 resepsionis dengan plafon adalah 198,1 cm. Sebaiknya, jarak terluar antara tubuh resepsionis dengan ujung counter adalah 101,6 – 121,9 cm.

2.6.3 Antropometri Kamar Mandi



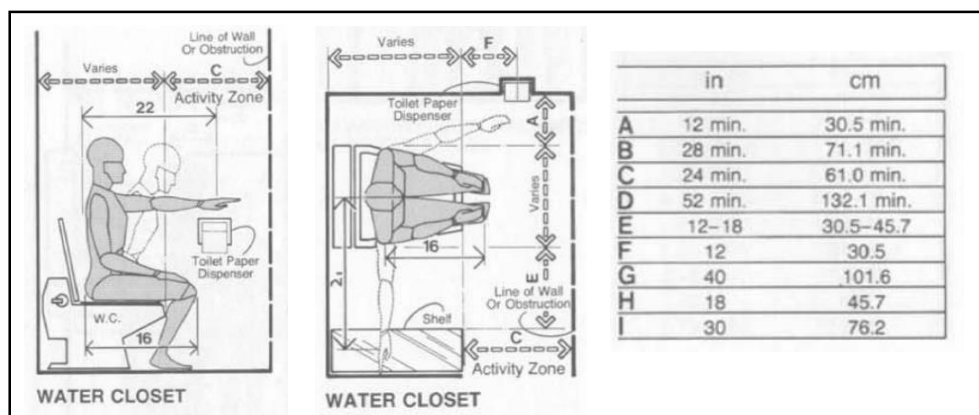
Gambar 2. 31 Antropometri Kamar Mandi

Sumber : Panero; Zelnik, 1979



Untuk 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.

2.6.4 Antropometri *Water Closet*



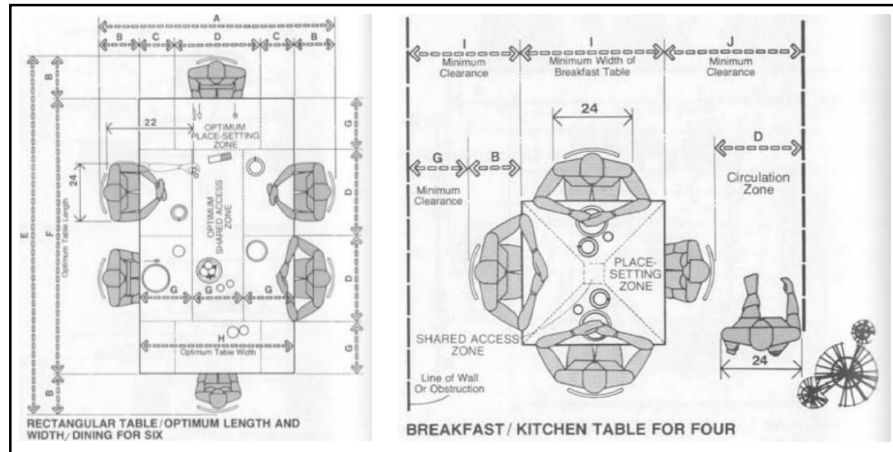
Gambar 2. 32 Antropometri *Water Closet*

Sumber : Panero; Zelnik, 1979

Hal 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”.



2.6.5 Antropometri *Dining Space*



Gambar 2. 33 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.

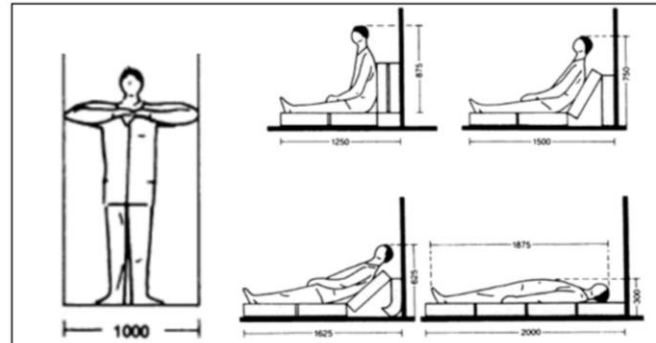
Gambar 2. 34 Keterangan Antropometri *Dining Space*

Sumber : Panero; Zelnik, 1979

Dining space yang tersedia di restoran adalah meja dengan 4 pengguna dan 6 pengguna. 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 berisi cukup 30,5 cm.



2.6.6 Antropometri *Capsule Bed*



Gambar 2. 35 Antropometri *Capsule Bed*

Sumber : Data Arsitek

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.

2.7 Studi Sosial Interaksi

2.7.1 Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah sebagai hubungan sosial yang bersifat dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu

Menurut Herbert Blumer, proses interaksi sosial adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian makna yang dimiliki sesuatu itu berasal dari interaksi antara seseorang dengan sesamanya. Terakhir adalah makna tidak bersifat tetap namun dapat dirubah, perubahan terhadap makna dapat terjadi melalui proses penafsiran yang dilakukan orang ketika menjumpai sesuatu. Proses tersebut disebut juga dengan *interpretative process*.



2.7.2 Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Suatu interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat (Soerjono Sukanto) yaitu: adanya kontak sosial, dan adanya komunikasi.

1. Kontak Sosial

Kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* yang memiliki arti bersama-sama, dan *tango* yang berarti menyentuh. Jadi, kontak adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak akan terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Namun sebagai gejala sosial tidak harus ada suatu hubungan badaniah, karena orang dapat berhubungan tanpa harus menyentuhnya. Dengan adanya perkembangan teknologi, orang-orang dapat berhubungan satu sama lain dengan melalui telepon, telegraf, radio, dan yang lainnya tanpa memerlukan sentuhan badaniah. Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk (Soerjono Soekanto: 59) yaitu sebagai berikut:

a. Antara orang perorangan

Proses ini terjadi melalui komunikasi, yaitu suatu proses dimana anggota masyarakat yang baru mempelajari norma-norma dan nilai-nilai masyarakat di mana dia menjadi anggota.

b. Antara orang perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya.

Kontak sosial ini terjadi apabila seseorang merasakan bahwa tindakan-tindakannya berlawanan dengan norma-norma masyarakat.

c. Antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya.

Misalnya adalah dua partai politik yang bekerja sama untuk mengalahkan partai politik lainnya.



Kontak sosial memiliki beberapa sifat, yaitu kontak sosial positif dan kontak sosial negatif. Kontak sosial positif merupakan kontak sosial yang mengarah pada suatu kerja sama, sedangkan kontak sosial negatif merupakan suatu pertentangan atau bahkan sama sekali tidak menghasilkan kontak sosial. Selain itu kontak sosial juga memiliki sifat primer atau sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka, sebaliknya kontak yang sekunder memerlukan suatu perantara.

2. Komunikasi

Komunikasi adalah saat seseorang yang memberi tafsiran kepada orang lain (dapat berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian dapat memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan.

Dalam komunikasi kemungkinan dapat terjadi berbagai macam penafsiran terhadap tingkah laku orang lain. Contohnya, seulas senyum dapat ditafsirkan sebagai keramah tamahan, sikap bersahabat atau dapat ditafsirkan sebagai sikap sinis dan sikap ingin menunjukkan kemenangan. Tetapi komunikasi dapat pula menghasilkan pertikaian karena adanya salah paham yang masing-masing tidak mau mengalah.

2.7.3 Ciri-Ciri Interaksi Sosial

Interaksi sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ada pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang
2. Ada komunikasi antar pelaku dengan menggunakan simbol-simbol
3. Ada dimensi waktu (masa lampau, masa kini, dan masa mendatang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung



4. Ada tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan oleh pengamat. Tidak semua tindakan dapat disebut interaksi. Harus ada orientasi timbal-balik antara pihak-pihak yang bersangkutan.

2.8 Studi Budaya Yogyakarta

2.8.1 Profil Kota Yogyakarta

a. Batas Wilayah

Kota Yogyakarta memiliki kedudukan sebagai ibukota Provinsi DIY dan merupakan satu-satunya daerah tingkat II yang berstatus Kota di samping 4 daerah tingkat II lainnya yang berstatus Kabupaten.

Kota Yogyakarta terletak ditengah-tengah Propinsi DIY, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

- Sebelah utara : Kabupaten Sleman
- Sebelah timur : Kabupaten Bantul & Sleman
- Sebelah selatan : Kabupaten Bantul
- Sebelah barat : Kabupaten Bantul & Sleman

Wilayah Kota Yogyakarta terbentang antara 110° 24' 19" sampai 110° 28' 53" Bujur Timur dan 7° 15' 24" sampai 7° 49' 26" Lintang Selatan dengan ketinggian rata-rata 114 m diatas permukaan laut

b. Iklim

Tipe iklim "AM dan AW", curah hujan rata-rata 2.012 mm/thn dengan 119 hari hujan, suhu rata-rata 27,2°C dan kelembaban rata-rata 24,7%. Angin pada umumnya bertiup angin muson dan pada musim hujan bertiup angin barat daya dengan arah 220° bersifat basah dan mendatangkan hujan, pada musim kemarau bertiup angin muson tenggara yang agak kering dengan arah ± 90° - 140° dengan rata-rata kecepatan 5-16 knot/jam



c. Demografi

Pertambahan penduduk Kota dari tahun ke tahun cukup tinggi, pada akhir tahun 1999 jumlah penduduk Kota 490.433 jiwa dan sampai pada akhir Juni 2000 tercatat penduduk Kota Yogyakarta sebanyak 493.903 jiwa dengan tingkat kepadatan rata-rata 15.197/km². Angka harapan hidup penduduk Kota Yogyakarta menurut jenis kelamin, laki-laki usia 72,25 tahun dan perempuan usia 76,31 tahun.

d. Lambang Dan Identitas



Gambar 2. 36 Lambang Identitas Kota Yogyakarta

Sumber : BPKP Tahun 2019

Telah ditetapkan pohon Kelapa Gading (*Cocos Nucifera* vv *Gading*) dan Burung Tekukur (*Streptoplia Chinensis Tigrina*) sebagai flora dan fauna identitas Kota Yogyakarta

Keberadaan pohon Kelapa Gading begitu melekat pada kehidupan masyarakat Yogyakarta, karena dikenal sebagai tanaman raja serta memiliki nilai filosofis dan budaya yang tinggi, yakni sebagai kelengkapan pada upacara tradisional/religius, mempunyai makna simbolis dan berguna sebagai obat tradisional.

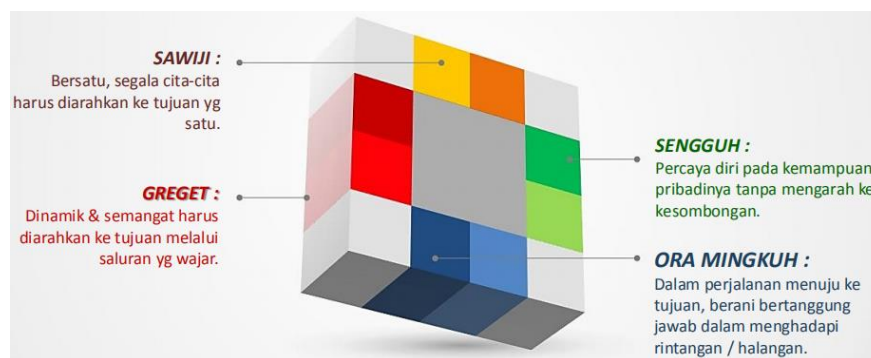
Burung tekukur dengan suaranya yang merdu dan sosok tubuh yang indah mampu memberikan suasana kedamaian bagi yang mendengar, menjadi fauna kesayangan para pangeran dilingkungan kraton. Dengan



mendengar suara burung tekukur diharapkan orang akan terikat kepada Kota Yogyakarta

2.8.2 Tata Nilai Budaya Yogyakarta

Yogyakarta mempunyai kebudayaan khas yang menjunjung nilai-nilai luhur. Nilai-nilai tersebut telah dijadikan landasan filosofis oleh Sultan Hamengku Buwono I saat beliau mulai membangun Nagari Ngayogyakarta Hadiningrat sebagai pemerintahan, masyarakat, dan wilayah yang mandiri. Nilai-nilai *adiluhung* seperti *Hamemayu Hayuning Bawana*, *Mangasah Mingising Budi*, *Memasuh Malaning Bumi*, *Golong Gilig*, serta sifat-sifat satriya yang berpegang pada etos *Sawiji*, *Greget*, *Sungguh*, *Ora Mingkuh* diwujudkan ke dalam kehidupan masyarakat serta penataan ruang wilayah yang kini dikenal sebagai DIY. Nilai-nilai luhur ini merupakan kearifan lokal (*local wisdom*) di DIY dan disejajarkan sebagai nilai-nilai budaya nasional atau bangsa.⁴



Gambar 2. 37 Falsafah *Sawiji*, *Greget*, *Sungguh*, dan *Ora Mingkuh*

Sumber : Panniradya Pati Kaistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta

Memaknai konsep *hamemayu hayuning bawana* tidak terlepas dari konsep hakekat hidup manusia. Menurut pandangan hidup Jawa, hidup manusia di dunia ini lebih dilihat sebagai persinggahan yang tidak begitu penting, *urip iku mung mampir ngombe* (hidup itu hanya sekedar mampir minum) dan untuk *mulih mula mulanira* (kembali ke asal mula kehidupan). (Dinas Kebudayaan DIY, 2007)

⁴ Peraturan Daerah Istimewa Daerah Istimewa Yogyakarta No. 3 Tahun 2017, halaman 25



Filsafat dasar pemerintahan raja mataram ialah *hamemayu hayuning bawana*. Secara harfiah filsafat ini memiliki arti “membuat dunia menjadi indah. *Hamemayu* dapat diartikan sebagai memayungi yang berarti melindungi dari segala hal yang dapat mengganggu keamanan atau dari ketidaknyamanan akibat sesuatu. Sedangkan yang dipayungi adalah “*hayuning bawono*”, *rahayuning jagad* atau keselamatan dan kelestarian dunia seisinya.

Dalam tata nilai budaya Yogyakarta, nilai-nilai dasar tersebut terkandung dalam berbagai aspek kehidupan, yakni (1) nilai religio-spiritual, (2) nilai moral, (3) nilai kemasyarakatan, (4) nilai adat dan tradisi, (5) nilai pendidikan dan pengetahuan, (6) nilai teknologi, (7) nilai penataan ruang dan arsitektur, (8) nilai mata pencaharian, (9) nilai kesenian, (10) nilai bahasa, (11) nilai benda cagar budaya dan kawasan cagar budaya, (12) nilai kepemimpinan dan pemerintahan, (13) nilai kejuangan dan kebangsaan, dan (14) nilai semangat khas keyogyakartaan.⁵

a. Tata Nilai Religio-Spiritual

Dunia dan seluruh isinya berasal dari Tuhan dan kelak akan kembali kepada Tuhan (*mulih mula mulanira*). Tuhan adalah asal-muasal dan tempat kembali segala sesuatu (*sangkan paraning dumadi*). Dengan kekuasaan-Nya, Tuhan menciptakan dunia beserta isinya (*jagad gedhé; makrokosmos*), termasuk manusia (*jagad cilik; mikrokosmos*). Tuhan adalah penguasa di atas segala penguasa yang pernah ada di dunia. Manusia hidup di dunia untuk sementara seakan-akan hanya singgah sejenak untuk meneguk air (*urip iku bebasan mung mampir ngombé*), sedangkan Tuhan merupakan Kenyataan Sejati (*Kasunyatan Jati*) yang bersifat Azali dan Abadi.

⁵ Peraturan Daerah Istimewa Daerah Istimewa Yogyakarta No. 4 Tahun 2011, halaman 8



b. Tata Nilai Moral

Menjaga kebaikan, keindahan, dan kelestarian dunia harus dimulai dari diri manusia sendiri dengan menjaga kebenaran pemikiran dan ucapan, kebaikan perilaku, keharmonisan dan keindahan tatanan pergaulan hidup, baik sesama manusia, alam semesta, serta terutama dengan Tuhan.

Dunia ini berputar dan berubah, sama seperti nasib manusia juga berubah-ubah, berputar, berganti (*cakramanggilingan*). Oleh karena itu manusia jangan mudah takjub dengan kesementaraan perubahan yang memukau (*aja gumunan, aja kagetan*).

c. Tata Nilai Kemasyarakatan

Masyarakat (*bebrayan agung*) merupakan suatu keluarga besar. Landasan utamanya ialah kasih sayang (*sih kinasihan; asih ing sesami*) di antara para anggotanya. Kerukunan adalah tiang utama kehidupan kemasyarakatan, karena kerukunan memberikan kekuatan, sedangkan pertikaian mendatangkan kehancuran (*rukun agawé santosa, crah agawé bubrah*). Apabila timbul persoalan di antara anggota masyarakat, maka harus diselesaikan sebaik-baiknya dengan bermusyawarah secara kekeluargaan (*ana rembug ya dirembug*).

d. Tata Nilai Adat dan Tradisi

Dalam kebudayaan Jawa Yogyakarta, upacara adat menjadi tradisi amat luas cakupannya, di antaranya berkenaan dengan daur hidup manusia, peribadatan keagamaan, dan persahabatan manusia dengan alam. Upacara adat yang sering dilaksanakan ialah ungkapan rasa syukur dan pengharapan kepada Tuhan Yang Maha Esa agar Tuhan memberikan kesuburan sehingga penghasilan pertanian, peternakan, dan perikanan melimpah, serta tidak menimbulkan bencana bagi manusia.



e. Tata Nilai Pendidikan dan Pengetahuan

Pendidikan adalah proses pembudayaan manusia yang bertujuan untuk menumbuhkan, mengelola, dan meningkatkan kualitas kecerdasan, baik kecerdasan kejiwaan yang meliputi religio-spiritualitas (takwa), moralitas (karsa), emosionalitas (rasa), dan intelektualitasnya (cipta), maupun kesehatan dan pengembangan raganya.

f. Tata Nilai Teknologi

Teknologi merupakan praktek rekayasa yang dilakukan oleh manusia guna mempermudah memenuhi kebutuhan, secara lebih efektif dan efisien. Dalam sejarah, budaya Jawa Yogyakarta telah memiliki beragam kecakapan dan ketrampilan teknologis yang berkenaan dengan pemanfaatan sumber daya alam. Hal ini meliputi kegiatan pemenuhan kebutuhan pangan, sandang, papan, pemukiman, dan pengelolaan lingkungan hidup, yang telah dipraktikkan dengan prinsip keselarasan, serasian, dan keseimbangan antara eksploitasi dan konservasi, antara pemenuhan kebutuhan masa kini dan keberlanjutannya bagi masa depan (*lumintu; sustainable*).

g. Tata Nilai Penataan Ruang dan Arsitektur

Secara historis dan filosofis, nilai-nilai dasar penataan ruang Yogyakarta telah diletakkan dan disusun oleh Sultan Hamengku Buwono I dan dilanjutkan oleh para penerusnya. Mulai dari pemilihan lokasi topografis keraton (baik sebagai pusat spiritual, kekuasaan, maupun budaya), penentuan wujud dan penamaan sosok bangunan hingga detail ornamen dan pewarnaannya, tata letak dan tata rakit bangunan, penentuan dan penamaan ruang terbuka, pembuatan dan penamaan jalan, hingga penentuan jenis dan nama tanaman, secara simbolis-filosofis melambangkan nilai-nilai perjalanan hidup manusia dan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama manusia, dan manusia dengan alam.



Nilai-nilai yang dipesankan secara simbolik dalam seluruh tata rakit keruangan yang telah dirintis Sultan Hamengku Buwono I dan para penerusnya itu pada dasarnya, pertama, mengingatkan manusia agar senantiasa sadar diri (*éling*) tentang asal-muasal kehidupannya dan tempat kembalinya kelak (*Sang Khalik*). Kedua, nilai penting yang dipesankan dari perlambangan tata rakit keruangan Yogyakarta ialah terlaksananya hubungan antarmanusia secara wajar dan harmonis. Ketiga, tentang nilai-nilai hubungan yang sinergis-harmonis antara manusia dan alam.

Dalam dunia arsitektur, dua hal utama yang penting ialah citra dan guna atau fungsi dalam suatu perencanaan sosok bangunan. Suatu sosok bangunan harus mampu menampilkan citranya sebagai bangunan dengan identitas nilai atau jatidiri tertentu dan fungsi yang harus diembannya. Komponen bentuk atau struktur, besaran, warna, dan material yang dipakai dalam suatu bangunan harus bersinergi dan harmonis satu sama lain sehingga mencitrakan identitas nilai-nilai kejawaan yang dikehendaki dan memenuhi fungsi wahana kegiatan manusiawi.

Arsitektur bangunan Yogyakarta mengandung unsur identitas sebagai ciri yang membedakan dengan arsitektur daerah lain. Kekhasan arsitektur diwujudkan dalam bentuk, ornamen, dan pembagian keruangan bangunan. Wujud bentuk bangunan seperti joglo, limasan, panggangpe, kampung dan lain sebagainya. Ornamen bangunan dicirikan dengan pemakaian berbagai hiasan dibagian atap dan lain sebagainya. Pembagian keruangan bangunan dicirikan dengan adanya fungsi bangunan sebagai ruang tinggal pribadi, tempat yang nyaman dan sehat, simbol ekspresi dan interaksi sosial, serta tempat berkontemplasi atau berkomunikasi dengan Tuhan Yang Maha Esa.

h. Tata Nilai Mata Pencapaian

Tugas mulia manusia yang harus ditunaikan ialah bersungguh-sungguh berusaha keras secara terus-menerus (*sepi ing pamrih ramé ing gawé*)



mengusahakan dan menjaga kebenaran, kebaikan, keindahan, keselamatan, dan kelestarian dunia (*hamemayu hayuning bawana*). Wujud nyata tugas mulia itu adalah bekerja.

i. Tata Nilai Kesenian

Kesenian merupakan ekspresi estetik manusia dalam menjalani dan memaknai kehidupan dengan berbagai cara dan sarana baik yang terdapat pada diri manusia sendiri, hasil ciptaannya, maupun segala sesuatu yang disediakan oleh alam.

Terdapat beraneka ragam kesenian yang tergelar di tengah-tengah masyarakat Yogyakarta. Kesenian itu dapat digolongkan menjadi empat golongan, yakni (1) seni rupa, (2) seni pertunjukan, (3) seni sastra, dan (4) seni multimedia. Secara garis besar, kelompok seni rupa mencakup (a) seni kriya, (b) seni lukis, dan (c) seni patung. Sedangkan seni pertunjukan mencakup (a) seni musik, (b) seni tari, dan (c) seni teater/drama; baik seni musik tradisional maupun modern, seni tari tradisional maupun modern, dan seni teater/drama tradisional maupun modern.

Keindahan dan pesona kesenian bukan hanya merupakan ekspresi diri yang eksklusif bagi seniman, melainkan sekaligus merupakan media komunikasi spiritual manusia dengan Tuhan, komunikasi sosial manusia dengan sesama manusia, dan komunikasi natural manusia dengan seluruh penghuni alam semesta.

j. Tata Nilai Bahasa

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah Yogyakarta yang masih dipergunakan dalam keseharian masyarakat Yogyakarta. Sebagai sarana komunikasi, Bahasa Jawa menunjukkan dan sekaligus mengatur hubungan antarmanusia, baik strata usia, strata sosial, hubungan kekerabatan, maupun konteks komunikasinya.



k. Tata Nilai Benda Cagar Budaya dan Kawasan Cagar Budaya

Wujud fisik kebudayaan (budaya material) sebagai hasil kemampuan cipta, karsa, dan rasa masyarakat Yogyakarta yang kasat mata (tangible) menunjukkan tahap-tahap peradaban beserta ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimilikinya. Peninggalan benda-benda budaya di Yogyakarta menunjukkan jejak-jejak peradaban prasejarah, Hindu-Buddha, Islam, Kolonial, hingga zaman modern. Dari segi keruangan (spasial), benda-benda budaya bersejarah itu tersebar mulai dari pegunungan, daratan, hingga pesisir laut selatan.

Dari segi bentuk (formal), benda-benda budaya yang ditemukan menunjukkan bermacam-ragam varian dan tingkat-tingkat kemajuan teknologi zaman pembuatan benda-benda tersebut. Dari segi bahan (material), benda-benda bersejarah itu dibuat dari aneka macam bahan mulai dari tanah liat, batu, besi, kayu, keramik, perunggu, hingga logam mulia. Sedangkan dari segi cara pengerjaan (technical), ditemukan sejumlah teknik pengerjaan mulai dari cetak, tuang, bakar, tempa, serut, tera (grafir), gosok (upam), hingga ukir.

l. Tata Nilai Kepemimpinan dan Pemerintahan

Agar pemimpin dapat memimpin dengan mumpuni, maka dia harus dapat meneladani watak dan tugas yang tercermin dalam ajaran Hastha Brata. Menurut Yasadipura I (1729-1803 M) dari keraton Surakarta, Hastha Brata adalah delapan prinsip kepemimpinan sosial yang meniru filosofi/sifat alam, yaitu:

- (1) *Mahambeg Mring Kismo* (meniru sifat bumi).
- (2) *Mahambeg Mring Warih* (meniru sifat air).
- (3) *Mahambeg Mring Samirono* (meniru sifat angin).
- (4) *Mahambeg Mring Condro* (meniru sifat bulan).
- (5) *Mahambeg Mring Suryo* (meniru sifat matahari).



(6) *Mahabeg Mring Samodra* (meniru sifat laut/samudra).

(7) *Mahabeg Mring Wukir* (meniru sifat gunung).

(8) *Mahabeg Mring Dahono* (meniru sifat api).

m. Tata Nilai Kejuangan dan Kebangsaan

Yogyakarta merupakan salah satu komponen penting dalam sejarah Republik Indonesia. Saat Jakarta kurang aman, ibu kota negara dipindahkan ke Yogyakarta atas saran Sri Sultan Hamengku Buwono IX. Di Yogyakarta adalah eksistensi Negara Republik Indonesia mati-matian dipertahankan. Semangat berani dan rela berkorban, kesetiakawanan sosial (*solidaritas; sabaya pati, sabaya mukti*), persatuan dan kekompakan (*saiyek saéka praya*) baik antarpemimpin, antarrakyat, maupun antara rakyat dan pemimpin (*manunggaling kawula gusti*), jiwa tanpa pamrih, cinta tanah air (*patriotisme*), rasa kebangsaan (*nasionalisme*), dan kegigihan menjaga martabat bangsa dan negara (*sedumuk bathuk senyari bumi; dilabuhi pecahing jaja wutahing ludira*) merupakan nilai-nilai luhur yang dijunjung tinggi masyarakat Yogyakarta.

n. Tata Nilai Semangat Keyogyakartaan

Dalam mengaktualisasikan nilai-nilai adiluhung, masyarakat Yogyakarta selalu berusaha keras bersatu-padu dan bahu-membahu mengerahkan segenap sumber daya baik yang aktual maupun yang masih potensial dari semua pihak (*golong gilig*), sehingga seluruh sumber daya itu dapat terkonsentrasi (*sawiji*) untuk didayagunakan meraih cita-cita dan hasil yang didambakan. Semua langkah itu harus senantiasa disertai semangat dan kerja keras yang dinamis (*greget*). Segala potensi yang dimilikinya, Masyarakat Yogyakarta senantiasa percaya diri dalam bertindak (*sungguh*), tidak akan mundur setapak pun (konsisten) dan siap menanggung segala risiko apa pun (konsekuen) yang harus dihadapi (*ora mingkuh*) dengan penuh rasa tanggung



jawab (*lamun kapéngkoking pancabaya ubayané datan mbalénjani*) demi terwujudnya cita-cita yang diidam-idamkannya.

2.8.3 Tata Elemen Arsitektural Yogyakarta

Bangunan-bangunan Keraton Yogyakarta terlihat bergaya arsitektur Jawa tradisional. Di beberapa bagian tertentu terlihat sentuhan dari budaya asing seperti Portugis, Belanda, Cina. Bangunan di tiap kompleks biasanya berbentuk/berkonstruksi Joglo atau derivasi/turunan konstruksinya. Joglo terbuka tanpa dinding disebut dengan Bangsal, sedangkan joglo tertutup dinding dinamakan Gedhong (gedung). Adapula bangunan yang berupa kanopi beratap bambu dan bertiang bambu yang disebut Tratatag. Pada perkembangannya bangunan ini beratap seng dan bertiang besi.

Permukaan atap joglo berupa trapezium. Bahannya terbuat dari sirap genting tanah, maupun seng dan biasanya berwarna merah atau kelabu. Atap tersebut ditopang oleh tiang utama yang di sebut dengan Soko Guru yang berada di tengah bangunan, serta tiang-tiang lainnya. Tiang-tiang bangunan biasanya berwarna hijau gelap atau hitam dengan ornamen berwarna kuning, hijau muda, merah, dan emas maupun yang lain. Untuk bagian bangunan lainnya yang terbuat dari kayu memiliki warna senada dengan warna pada tiang.

Untuk batu alas tiang, Ompak, berwarna hitam dipadu dengan ornamen berwarna emas. Warna putih mendominasi dinding bangunan maupun dinding pemisah kompleks. Lantai biasanya terbuat dari batu pualam putih atau dari ubin bermotif. Lantai dibuat lebih tinggi dari halaman berpasir. Pada bangunan tertentu memiliki lantai utama yang lebih tinggi. Pada bangunan tertentu dilengkapi dengan batu persegi yang disebut Selo Gilang tempat menempatkan singgasana Sultan.









Tiap-tiap bangunan memiliki kelas tergantung pada fungsinya termasuk kedekatannya dengan jabatan penggunanya. Kelas utama misalnya, bangunan yang dipergunakan oleh Sultan dalam kapasitas jabatannya, memiliki detail ornamen yang lebih rumit dan indah dibandingkan dengan kelas dibawahnya.



Semakin rendah kelas bangunan maka ornamen semakin sederhana bahkan tidak memiliki ornamen sama sekali. Selain ornamen, kelas bangunan juga dapat dilihat dari bahan serta bentuk bagian atau keseluruhan dari bangunan itu sendiri

Ragam hias bangunan tradisional Jawa terdiri atas ragam hias flora, fauna, dan alam yang merupakan pengaruh dari jaman Hindu. Ragam hias flora yang digunakan pada bangunan tradisional Jawa memiliki makna suki. Arti dari ragam hias flora adalah keindahan dan kebaikan berwarna merah, hijau, dan kuning (emas).

Tabel 2. 5 Ragam Hias Flora : Arti dan Penempatan



Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
<p><i>Lung-lungan</i></p> 	Tumbuhan menjalar dibuat stilisasi seperti tanaman surga, dengan daun, bunga, dan buah (merah, hijau, kuning, biru, ungu)	Umumnya terdapat di bagian balok rangka atap, <i>pamidangan</i> (bawah <i>brunjung</i>), <i>tebeng</i> pintu, jendela, dan <i>patang aring</i> .	Estetika dan <i>wingit</i>
<p><i>Saton</i></p> 	Bentuk persegi dengan hiasan daun dan bunga. Warna hijau, merah, <i>saton</i> emas.	Ragam hias terletak di balok rangka atap, tiang bangunan atas bawah, <i>tebeng</i> pintu	Keindahan
<p><i>Wajikan</i></p> 	Berbentuk belah ketupat. Berisi daun atau bunga. Warna yang kontras.	Ragam hias terletak di tengah tiang atau pada persilangan balok pagar bangunan.	Lung-lungan di samping sebagai estetika juga <i>wingit</i>
<p><i>Nanasan</i></p> 	Mirip nanas, <i>omah tawon</i> , atau <i>prit gantil</i> . Warna sesuai dengan bangunan.		Keindahan dan usaha keras untuk mendapatkan kebahagiaan.
<p><i>Tlapanan</i></p> 	Deretan segitiga sama tinggi. Polos atau berisi <i>lung-lungan</i> . Warna emas dengan dasar hijau atau merah tua.	Pangkal dan ujung balok kerangka bangunan.	Sinar matahari atau sorotan berarti kecerahan dan keagungan.
<p><i>Kebenan</i></p> 	Mirip buah <i>keben</i> , persegi meruncing seperti mahkota.	<i>Blandar tumpang</i> ujung bawah <i>joglo</i> dan ujung bawah <i>saka benthung</i> lambang gantung.	Keindahan dan proses dari yang tidak sempurna menuju sempurna.
<p><i>Patran</i></p> 	Dari kata <i>patra</i> berarti daun. Berbentuk daun berderet.	Tepian atau hiasan pada bidang datar kecil dan memanjang di bagian balok rangka bangunan.	Keindahan dan kesempurnaan.
<p><i>Padma</i></p> 	Bunga teratai berwarna merah.	Terletak di alas tiang (<i>umpak</i>).	Estetika dan kesucian (<i>padma</i>), kokoh, kuat

Sumber : Dakung, 1981/1982:139-193



Ragam hias fauna menekankan makna mencegah bencana dan kejahatan serta kekuatan dan keberanian. Umumnya terletak di struktur atau non struktur yang ada di atas bangunan, dan pintu masuk ruang utama ataupun ruang sakral.



Tabel 2. 6 Ragam Hias Fauna : Arti dan Penempatan

Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
 <i>Kemambang</i>	Kala (raksasa, hantu). Selalu diberi warna.	Di bagian depan pintu gerbang, benteng atau pintu lingkungan Kraton.	Menelan segala sesuatu yang jahat yang berkehendak masuk.
 <i>Peksi garuda</i>	Burung garuda. Dengan warna emas.	Bubungan, <i>tebeng</i> (papan datar di atas pintu, jendela) <i>senhong tengah</i> dan <i>patang aring</i> , dan gerbang.	Pemberantas kejahatan
 <i>Ular naga</i>	Warna emas, putih, atau tembaga. Berhadapan, tolak belakang, berjajar, atau berbelitan.	Di pintu gerbang dan bubungan rumah.	Menghilangkan penyebab bencana.
 <i>Jago</i>	Ayam jantan	Di atas bangunan, di ujung bubungan	Kejantanan, keberanian, kekuatan batin dan fisik
 <i>Mirong</i>	Sikap malu atau susah sekali, kemudian meninggalkan tempat itu. <i>Putri mungkur</i> (dari belakang), <i>putri mirong</i> .	Di tiang-tiang bangunan <i>saka guru</i> , <i>saka penang-gap</i> , <i>penitih</i>	Kepercayaan perwujudan Kanjeng Ratu Kidul.

Sumber : Dakung, 1981/1982:139-193

Ragam hias alam menekankan peran semesta dan Tuhan. Kosmologi dualisme (laki-laki, perempuan, siang-malam), orientasi, dan topografi ditransformasikan dalam wujud symbol air, sinar, gunung, awan, dan matahari.

Tabel 2. 7 Ragam Hias Alam : Arti dan Penempatan

Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
 <i>Gunungan</i>	Bentuk gunung secara sederhana atau bentuk pohon.	Bubungan rumah di tengah.	Lambang alam semesta dengan puncak keagungan. <i>Kayon</i> atau pohon untuk berlindung.
 <i>Makutha</i>	Mahkota	Bubungan atap di tengah atau bagian tepi kanan kiri	Raja wakil dari Tuhan memberkahi seisi rumah agar selamat.



<p>Praba</p>	<p>Ukiran berbentuk melengkung meninggi dengan berujung di tengah. Mirip daun-daunan atau ekor merak.</p>	<p>Di tiang-tiang (<i>saka</i>) sebelah atas dan bawah pada keempat sisi tiang.</p>	<p>Sinar atau memberikan cahaya pada tiang-tiang, sehingga menambah keindahan.</p>
<p>Panah</p>	<p>Anak panah yang menuju ke satu titik dalam bidang segiempat</p>	<p><i>Tebeng</i> pintu (sebelah atas pintu), sembarang pintu</p>	<p>Sebagai ventilasi, delapan senjata dari 8 arah mata angin dapat sebagai penolak bala.</p>
<p>Kepetan</p>	<p>Bentuk ¼ lingkaran, sisi lengkung berombak</p>	<p>Di <i>patang aring senthong</i>, daun pintu, dinding <i>gebyok</i>.</p>	<p>Sumber penerangan bagi seisi rumah (lambang matahari jaman Hindu).</p>
<p>Mega mendung</p>	<p>Awan putih dan awan hitam.</p>	<p>Tepi <i>blandar</i>, pintu, <i>tebeng</i> jendela, <i>tebeng</i> sekat.</p>	<p>Sifat mendua: laki-laki perempuan, hitam putih, siang malam, baik buruk.</p>
<p>Banyu tetes</p>	<p>Tetesan air yang terkena sinar matahari</p>	<p>Bersamaan dengan patran, pada rangka</p>	<p>Tiada kehidupan tanpa air, keindahan</p>

Sumber : Dakung, 1981/1982:139-193

Ragam hias agama mewujudkan hubungan dengan Tuhan melalui simbol-simbol dengan nuansa keagungan dengan makna perlindungan. Letaknya disesuaikan dengan fungsi bangunan. Fungsi ruang, pengguna, dan ornamen menjadi satu kesatuan. Pengguna dilihat dalam kajian domestik dan sosial, maupun status dan gender.

Tabel 2. 8 Ragam Hias Agama dan Kepercayaan : Arti dan Penempatan

Nama	Wujud	Letak	Art/maksud
<p><i>Mustaka</i></p>	<p>Kepala</p>	<p>Di atap <i>tajug</i>, untuk mesjid atau makam</p>	<p>Mahkota atau topong wayang tokoh raja</p>
<p>Semacam kaligrafi</p>	<p>Huruf arab, distilisasi, dirangkum, atau kata Jawa</p>	<p>Rangka, <i>dadapeksi</i>, <i>patang aring</i>, <i>tebeng</i> pintu, tiang</p>	<p>Nabi Muhammad S.A.W., Tuhan YME, mohon berkat</p>

Sumber : Dakung, 1981/1982:139-193



LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836

Lugas Laras Wati, NRP 08411640000006

Dalem Notoprajan adalah *dalem* dengan ornamen yang mewah. Warna ornamen berupa merah, hijau, dan prada. Jenis ornamen yang unik adalah mengenai kosmologi orientasi delapan arah mata angin pada ukiran jendela.



Tabel 2. 9 Penggunaan Ornamen *Dalem Notoprajan*

Ornamen	Arti dan Maksud Ornamen	Foto
Patran	<ul style="list-style-type: none">▪ Dari kata patra berarti daun. Berbentuk daun berderet.▪ Keindahan dan kesempurnaan.	
Wajikan	<ul style="list-style-type: none">▪ Nama jenis makanan (wajik) berbentuk belah ketupat sama sisi. Berisi daun atau bunga. Selalu diberi warna dan kontras.▪ Menambah keindahan dan mengurangi kesan tinggi pada tiang bangunan <p><i>Tumpang sari di area pendopo memiliki hiasan yang tidak begitu mewah sesuai dengan fungsi ruangnya.</i></p>	
Padma	Bunga teratai berwarna merah.	
Kepetan	<ul style="list-style-type: none">▪ Bentuk $\frac{1}{4}$ lingkaran, sisi lengkung berombak▪ Sumber penerangan bagi seisi rumah (lambang matahari jaman Hindu).	

Sumber : Cahyandari, 2007





Tabel 2. 10 Penggunaan Ornamen Joglo Pawiro Siswoyo

Ornamen	Arti dan Maksud Ornamen	Foto
Kaligrafi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distilisasi 	
Panah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak panah ▪ Sebagai ventilasi. 	
Wajikan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belah ketupat sama sisi ▪ Menambah keindahan dan mengurangi kesan tinggi pada tiang bangunan 	
Kepetan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sumber penerangan bagi seisi rumah (lambang matahari jaman Hindu). 	

Sumber : Cahyandari, 2007

Tabel 2. 11 Penggunaan Ornamen Darto Suwarno

Ornamen	Arti dan Maksud Ornamen	Foto
Panah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak panah yang menuju ke satu titik dalam bidang segiempat ▪ Sebagai ventilasi 	
Kepetan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bentuk ¼ lingkaran, sisi lengkung berombak ▪ Sumber penerangan bagi seisi rumah 	

Sumber : Cahyandari, 2007

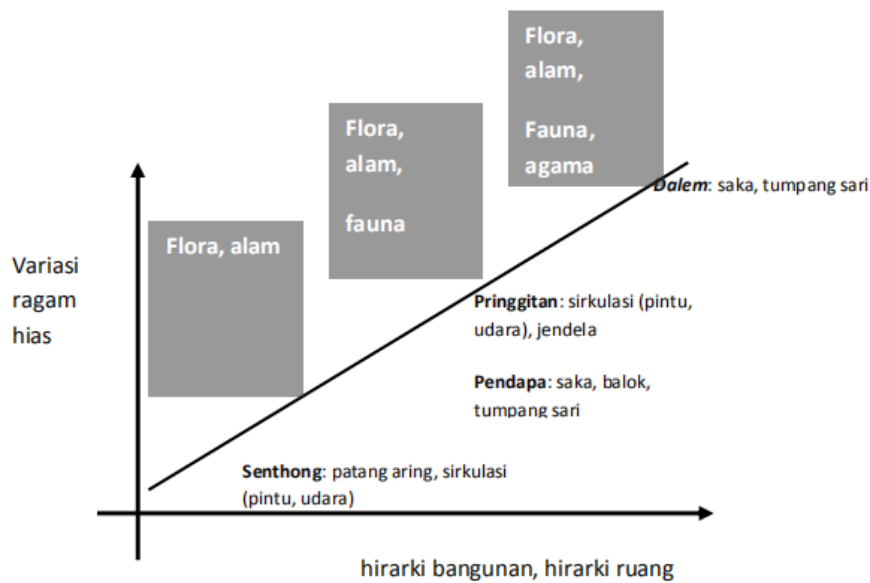


Tabel 2. 12 Penggunaan Ornamen Suwignyo/Erwito

Ornamen	Arti dan Maksud Ornamen	Foto
<i>Kepetan</i>	<ul style="list-style-type: none">▪ Bentuk $\frac{1}{4}$ lingkaran, sisi lengkung berombak▪ Sumber penerangan bagi seisi rumah (lambang matahari jaman Hindu).	

Sumber : Cahyandari, 2007

Elemen bangunan dan jenis ragam hias yang dipakai disesuaikan dengan jenis bangunan. Kelompok rumah dalem menggunakan elemen-elemen arsitektur lebih banyak dalam menerapkan ragam hias dan lebih mewah. Kelompok rumah joglo, limasan, dan kampung menggunakan elemen yang terbatas untuk menerapkan ragam hias. Ragam hiasnya dominan menggunakan flora dan fauna.



Gambar 2. 38 Ilustrasi Hubungan Ragam Hias dan Bangunan

Sumber : Cahyandari, 2007

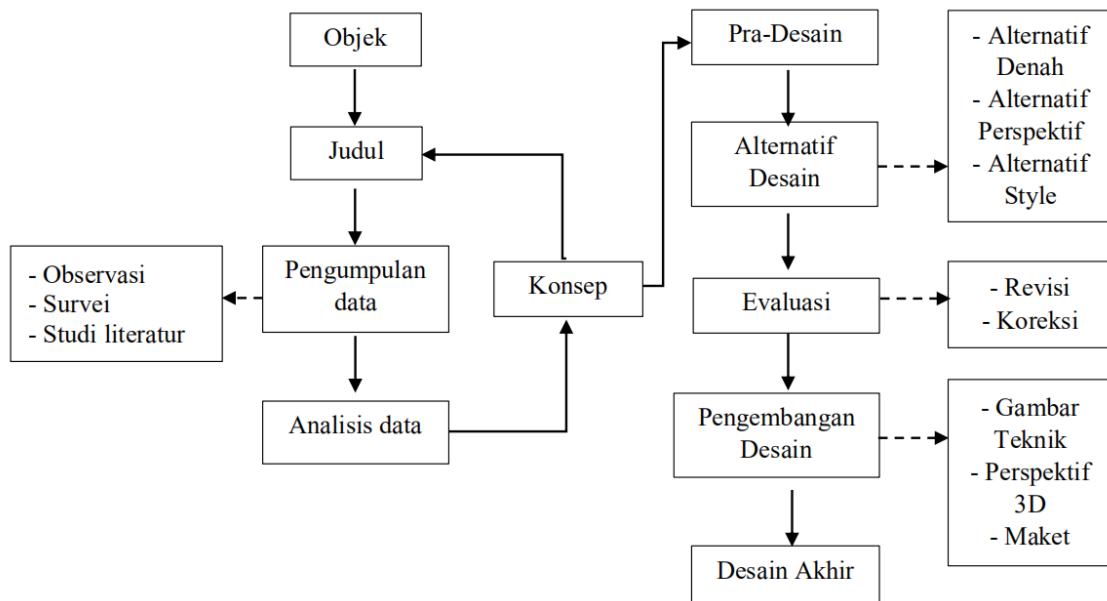


(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB III METODE DESAIN

3.1 Proses Desain



Bagan 3. 1 Mind Map Metode Desain

Sumber: Data Pribadi, 2019

Metode yang digunakan ialah metode *approach research*. Metode ini memiliki ciri kegiatan *diagnostic* (mendiagnosa), *descriptive* (menguraikan dan menjelaskan unsur-unsur yang berkaitan), dan *theoretical* (berdasarkan teori).

Diagnostic umumnya terjadi pada tahap analisis data. Data yang telah didapatkan kemudian didiagnosis untuk mendapatkan sebuah kesimpulan. Kesimpulan tersebut dapat digunakan dan dikembangkan sesuai dengan objek perancangan.

Proses pengumpulan data dapat berupa observasi, survei dan juga studi literatur. Kesimpulan yang didapatkan akan digunakan sebagai konsep yang



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

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

Theoretical yang digunakan yakni ada dalam tahapan pengumpulan studi literatur. Metode ini digunakan agar *output* desain 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 deskriptif adalah salah satu bagian dari proses desain yang digunakan dalam hal pengumpulan data. Tujuannya adalah agar hasil dari pengumpulan data diperoleh secara kuantitatif dan memiliki nilai pasti dalam hasil. Hasil kuantitatif tersebut kemudian 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.

3.2.1 Studi Pustaka / Literatur

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



3.2.2 Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan yang sistematis dan pencatatan dengan prosedur tertentu yang hasilnya dapat ditafsirkan secara ilmiah (Nasution, 1992: 123).

Observasi merupakan langkah selanjutnya dalam melakukan pengumpulan data setelah melakukan studi pustaka. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara pengamatan tentang keadaan yang ada di lapangan. Dengan melakukan observasi, subyek dan obyek yang sedang diteliti menjadi lebih dipahami.

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

3.2.3 Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang terstruktur untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh narasumber. Berdasarkan analisis terhadap setiap jawaban dari narasumber tersebut, maka dapat diajukan 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 booking kamar latar belakang

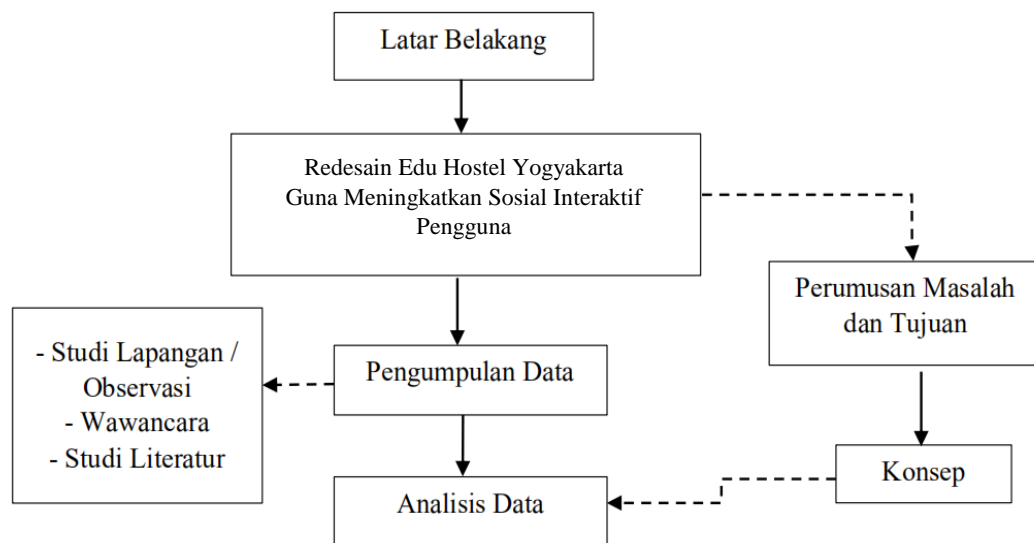


mendirikan hotel, struktur organisasi dan bagaimana alur kegiatan pengunjung yang datang, dsb. Dalam metode ini digunakan metode interview yang bebas terpimpin dalam arti peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang ada hubungannya dengan perancangan.

3.3 Analisa Data

Data dan kelengkapan yang telah didapatkan dari hasil pengumpulan data kemudian dianalisis dengan penggunaan metode deduktif. Metode ini merupakan metode dimana data yang telah diperoleh dibandingkan dengan desain yang telah ada, lalu mengambil segi positif dan manfaatnya serta mempertimbangkan segi negatifnya. Selain menggunakan metode deduktif, digunakan pula metode komperatif. Metode komperatif merupakan metode menggabungkan data untuk membandingkan data-data yang telah didapatkan.

3.4 Tahapan Desain



Bagan 3. 2 *Mind Map* Tahapan Desain

Sumber: Data Pribadi, 2019

Dalam tahap desain, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan permasalahan. Permasalahan ini 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 disadari oleh penggunanya, maka pengguna itu sendiri yang menetapkan permasalahan; sedangkan untuk kendala yang tidak disadari maka desainer akan menjadi orang yang menguasai teori dan aplikasi perancangan perlu memiliki kepekaan untuk menemukan kendala-kendala tersebut.

Selanjutnya yakni melakukan pengumpulan data. Tindakan ini dilakukan sebaiknya langsung menuju lapangan guna melihat 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 berupa data literatur. Data literatur penting untuk dijadikan tolak ukur perancangan. 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.

Sedangkan untuk literatur yang spesifik dan berkaitan dengan permasalahan utama perancangan penting untuk dicantumkan secara detail dalam proses pendataan. Data yang 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 sebagai data pembanding atas data lapangan. Data tipologi juga dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk membantu kasus-kasus perancangan yang sulit dicari literaturnya.

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis. Tahap ini merupakan tahap membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis. Semakin lengkap data yang terkumpul maka hasil analisis pun dapat semakin tuntas sehingga segala kebutuhan dapat dipenuhi.

Hasil analisis program kemudian ditarik menjadi kesimpulan. Simpulan-simpulan ini dapat dijadikan sebagai alternatif-alternatif arah perancangan. Dari sini 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.



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 Analisa Pengguna

Pengguna adalah orang yang menggunakan suatu barang, untuk memenuhi kebutuhannya dalam kehidupan. Dalam perancangan desain interior Edu Hostel ini diketahui ada beberapa jenis pengguna, antara lain:

1. *Hostel Manager:*

Manager merupakan seseorang yang bertugas untuk mengatur suatu hal agar tersusun dan dapat mencapai suatu tujuan tertentu. Edu Hostel diatur oleh seorang *Hostel Manager* yang dibantu oleh *Operational Manager*.

a. *Hostel Manager*

Hostel Manager merupakan sosok yang berada langsung dibawah Direktur. Ia bertugas untuk membuat peraturan dan memantau langsung lingkungan hostel.

b. *Operational Manager*

Operational Manager bekerja dibawah *Hostel Manager*. Ia bertugas sebagai pengawas, pemberi tugas kepada staff lainnya agar semua berjalan lancar dan terarah.

2. *Supporting Crew:*

Staff yang bekerja telah dipilih sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Staff disini bekerja dibagi menjadi dua *shift*, yakni shift pagi dan shift malam. Terbagi menjadi 7 bagian, yaitu:

a. *Back Office Coordinator*

Terbagi menjadi empat bagian, yakni *accounting*, *store keeper*, *admin*, dan *driver*. Mereka bekerja sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan tertentu yang diperlukan tamu/pengunjung dibawah koordinasi kepala bagian.



b. *Maintenance*

Maintenance bertugas untuk menjaga serta memberikan *service* terhadap fasilitas-fasilitas hostel yang bermasalah.

c. *House Keeping Coordinator*

Bagian ini bertugas untuk melakukan *cleaning service* pada tiap ruangan agar kebersihan dan kenyamanan tetap terjaga.

d. *Front Office Coordinator*

Front Office bertugas untuk berhubungan langsung melayani pengunjung yang ingin melakukan *check-in* dan *check-out*.

e. *Head Chef*

Pada bagian ini bertugas untuk menyediakan konsumsi sarapan yang disediakan kepada pengunjung yang menginap setiap pagi. Sarapan tersedia dari jam 6-10 pagi.

f. *Marketing Excecutive*

Marketing Excecutive bertugas untuk melakukan pemasaran agar profile hostel dapat dikenal luas oleh masyarakat.

g. *Security Coordinator*

Security bertugas untuk menjaga keamanan pada hostel.

3. Pengunjung:

Pengguna fasilitas hostel umumnya merupakan *backapcker*. *Backapcker* dibedakan menjadi 2, seorang diri maupun berkelompok, namun tidak bermasalah dengan ketercampuran dalam ruangan.

Berikut merupakan karakteristik *backapcker* yang dapat disimpulkan sesuai dengan data pada studi pustaka, 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 minim namun ingin berlibur lama.
- d. Menyukai sosialisasi antar sesama dan tidak malu untuk bertemu dengan orang baru.

4.2 Analisa Ruang

Umumnya setiap hostel memiliki karakter dan fasilitas penunjang yang berbeda-beda sesuai dengan kapasitas ruang yang tersedia serta karakteristik pengunjung. Namun dalam rancangan ini, ditekankan fasilitas-fasilitas publik yang dapat memicu pengunjung untuk berinteraksi sosial bersama. Maka ruang atau area yang dibutuhkan dalam Edu Hostel adalah:

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. <i>Lobby</i> | 9. <i>Convention Hall</i> |
| 2. Dapur bersama | 10. Musholla |
| 3. Area makan | 11. Toilet |
| 4. Restoran | 12. Kamar Mandi |
| 5. Area bermain / hiburan | 13. Kamar |
| 6. Area baca | 14. Ruang staff |
| 7. Area <i>workspace</i> | 15. Ruang <i>Service</i> |
| 8. Area santai | |

Berbeda dengan hotel, hostel lebih menunjang fasilitas yang dapat digunakan bersama atau bisa disebut dengan menyediakan area yang umumnya lebih bersifat publik. Hal ini disebabkan karena hostel ini lebih menjunjung rasa solidaritas dan sosialisasi antar pengunjung. Sehingga mereka dapat saling mengenal satu sama lain tanpa rasa canggung.



Hostel umumnya memiliki ruang-ruang yang minim akan tingkat privasinya. Sebagai sebuah hostel, tiap kamar disediakan tempat tidur bunkbed sehingga tamu yang menginap tetap dapat berinteraksi antar sesama di dalam kamar. Fasilitas publik lain yang disediakan guna memicu interaksi sosial antar pengguna adalah seperti area makan yang menggunakan meja panjang agar pengguna dapat menikmati hidangan bersama, area santai dan baca yang di desain dengan menghadirkan suasana santai sehingga pengunjung dapat merasa nyaman. Selain itu, dapur yang disediakan merupakan fasilitas yang dapat digunakan secara publik sehingga tamu yang menginap dapat memasak makanan sesuai keinginan

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

Tabel 4. 1 Analisa Kebutuhan Ruang

No	Ruangan	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan & Fasilitas	Total Dimensi	Luasan Minimal Subtotal	Luasan Sirkulasi	Luas Minimal Ruangan
1	Lobby	Staff	- Melayani Pengunjung yang ingin check in dan check out - Memberikan Informasi	- Meja Resepsionis (1) - Kursi Resepsionis (2)	$3 \times 0.9 = 2.9 \text{ m}^2$ $0.6 \times 0.6 \times 2 = 0.72 \text{ m}^2$	3.62 m ²	$3.62 \times 0.3 = 1.09 \text{ m}^2$	$3.69 + 1.09 = 4.78 \text{ m}^2$
		Pengunjung	- Check in dan check out - Mencari Informasi - Menunggu	- Single seat sofa (8) - Coffee table (3)	$0.8 \times 0.6 \times 8 = 3.84 \text{ m}^2$ $0.4 \times 0.4 \times 3 = 0.48 \text{ m}^2$	4.32 m ²	$4.32 \times 0.3 = 1.29 \text{ m}^2$	$4.32 + 1.29 = 5.61 \text{ m}^2$
2	Hall	Pengunjung	- Duduk, menunggu, dan berbincang	- Coffee table (3) - Chair (12)	1.5 m ² $0.6 \times 0.5 \times 6 = 3.6 \text{ m}^2$	5.1 m ²	$5.1 \times 0.3 = 1.53 \text{ m}^2$	$5.1 + 1.53 = 6.63 \text{ m}^2$
3	Convention Hall	Staff	- Menyiapkan ruangan sebelum dipakai - Membersihkan ruangan	- Ruang Penyimpanan (1)	$2 \times 3 = 6 \text{ m}^2$	6 m ²	$6 \times 0.3 = 1.8 \text{ m}^2$	$6 + 1.8 = 7.8 \text{ m}^2$
		Pengunjung	- Duduk dan menikmati acara yang berlangsung - Menggunakan stage saat acara berlangsung	- Stage (1) - Kursi (± 50)	$6 \times 3 = 18 \text{ m}^2$ $0.45 \times 0.45 \times 50 = 10.12 \text{ m}^2$	28.12 m ²	$28.12 \times 0.3 = 8.44 \text{ m}^2$	$28.12 + 8.44 = 36.56 \text{ m}^2$
4	Common Area	Pengunjung	- Duduk dan bersantai - Berinteraksi, Mengobrol - Bermain - Membaca buku	- Cushion (10) - Meja (1) - Pool Table (1)	$0.4 \times 0.4 \times 10 = 1.6 \text{ m}^2$ 0.12 m ² $1.5 \times 2.6 = 3.9 \text{ m}^2$	5.62 m ²	$5.62 \times 0.3 = 1.68 \text{ m}^2$	$5.62 + 1.68 = 7.3 \text{ m}^2$
5	Workspace / Computer Access	Pengunjung	- Bekerja - Mengerjakan tugas - Duduk	- Meja Kerja (2) - Kursi (2)	$0.6 \times 1.5 \times 2 = 1.8 \text{ m}^2$ $0.55 \times 0.55 \times 2 = 0.60 \text{ m}^2$	2.4 m ²	$2.4 \times 0.3 = 0.72 \text{ m}^2$	$2.4 + 0.72 = 3.12 \text{ m}^2$



LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836

Lugas Laras Wati, NRP 08411640000006

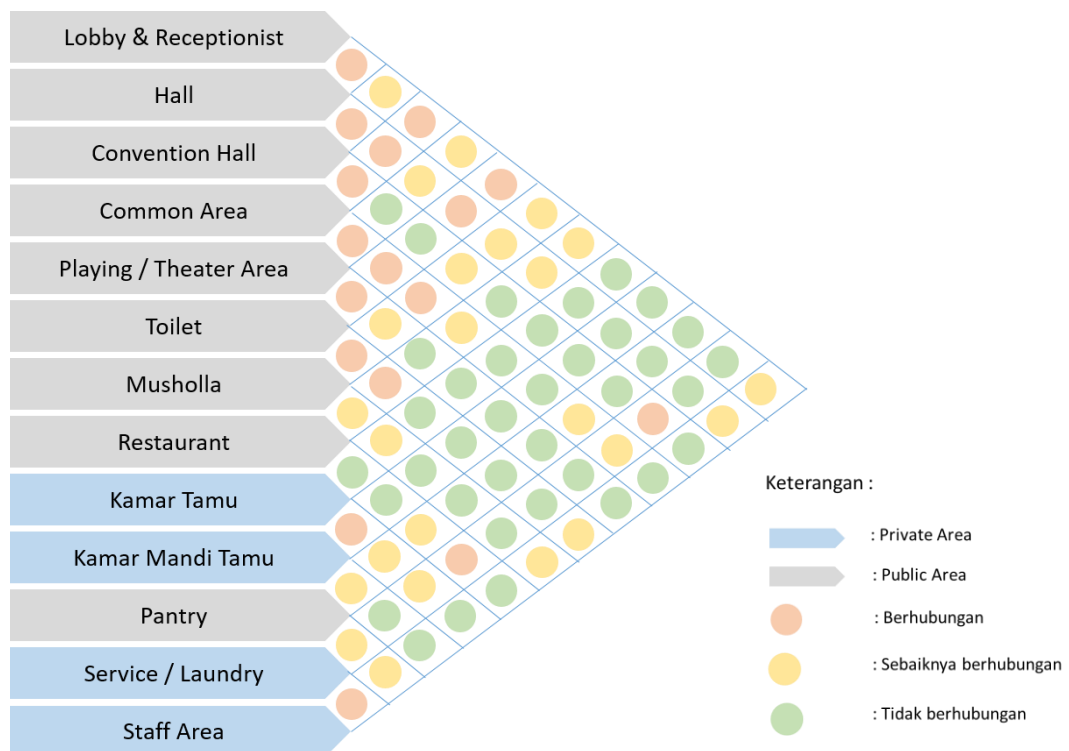
6	Theater Room	Pengunjung	- Menonton Film	- Screen - Sofa (10)	0.7 x 0.8 x 10 = 5.6 m ²	5,6 m ²	5.6 x 0.3 = 1,68 m ²	5.6 + 1.68 = 7.28 m ²
7	Toilet	Pengunjung / Staff	- BAK / BAB	- WC duduk (14) - Wastafel (10)	0.7 x 0.45 x 14 = 4.41 m ² 0.4 x 0.5 x 10 = 2 m ²	6.41 m ²	6.41 x 0.3 = 1.92 m ²	6.41 + 1.92 = 8.33 m ²
8	Musholla	Pengunjung / Staff	- Shalat - Wudhu	- Area Wudhu (2) - Lemari (1) - Sajadah (10)	1.8 x 0.6 x 2 = 2.16 m ² 0.5 x 0.9 = 0.45 m ² 1.2 x 0.7 x 10 = 7.7 m ²	9.86 m ²	9.86 x 0.3 = 2.96 m ²	9.86 + 2.96 = 12.82 m ²
9	Area Staff	Staff	- Memasak - Makan dan minum - Mencuci piring - Mencuci tangan - Beristirahat - Menyimpan barang pribadi - Bekerja	- Kitchen Set (1) - Dining table (2) - Dining chair (8) - Storage (1) - Meja Kerja (4) - Kursi Kerja (4)	2.3 x 0.8 = 1.84 m ² 1.7 x 0.8 x 2 = 2.72 m ² 0.5 x 0.5 x 8 = 2.42 m ² 0.4 x 1.8 = 0.72 m ² 1.2 x 0.6 x 4 = 2.88 m ² 0.5 x 0.5 x 4 = 1 m ²	11.58 m ²	11.58 x 0.3 = 3.47 m ²	11.58 + 3.47 = 15.05 m ²
10	Ruang Direktur	Direktur	- Bekerja - Meeting	- Sofa (2) - Coffe Table (1) - Meja Kerja (1) - Kursi (1) - Storage(1)	0.8 x 0.6 x 2 = 0.96 m ² 0.9 x 0.6 = 0.54 m ² 0.6 x 0.55 = 0.33 m ² 1.5 x 0.8 = 1.2 m ²	3.03 m ²	3.03 x 0.3 = 0.90 m ²	3.03 + 0.90 = 3.93 m ²
11	Service Area	Staff	- Laundry - Menyimpan Barang	- Mesin Cuci (2) - Area Jemuran (1) - Area penyimpanan barang (3) - Storage (3)	0.6 x 0.8 x 2 = 0.96 m ² 3 x 2 = 6 m ² 3 x 3 = 9 m ² 0.5 x 1.2 = 0.6 m ²	16.56 m ²	16.56 x 0.3 = 4.97 m ²	16.56 + 4.97 = 21.53 m ²
12	Restoran	Staff	- Memasak - Menyiapkan makanan untuk pengunjung - Membersihkan peralatan makan	- Kitchen Set (1) - Meja Preparation (1) - Sink (1)	3 x 0.9 = 2.7 m ² 0.9 x 1.5 = 1.35 m ² 0.4 x 0.45 = 0.18 m ²	4.23 m ²	4.23 x 0.3 = 1.27 m ²	4.23 + 1.27 = 5.5 m ²
		Pengunjung	- Mengambil makanan dan minuman - Makan dan minum - Duduk dan mengobrol - Menaruh piring kotor - Mencuci tangan	- Dining table (10) - Dining chair (40) - Wastafel (1) - Meja untuk piring kotor (1)	0.55 x 0.55 x 10 = 3.02 m ² 0.40 x 0.40 x 40 = 6.4 m ² 0.6 x 1.2 = 0.72 m ²	10.14 m ²	10.14 x 0.3 = 3.04 m ²	10.14 + 3.04 = 13.18 m ²
13	Kamar Hostel	Pengunjung	- Istirahat - Tidur - Menyimpan barang	- Bunkbed (171) - Locker (57)	2 x 1 x 171 = 342 m ² 0.45 x 1.8 x 57 = 46.17 m ²	388.17 m ²	388.17 x 0.3 = 116.45 m ²	388.17 + 116.45 = 504.62 m ²
14	Kamar Mandi	Pengunjung	- Mandi - BAK / BAB - Mencuci muka, Sikat gigi, Cuci tangan - Bercermin - Menggantung pakaian	- Shower (95) - WC duduk (57) - Wastafel (57) - Cermin (1) - Gantungan baju (2)	0.9 x 0.9 x 95 = 76.95 m ² 0.7 x 0.45 x 57 = 17.95 m ² 0.4 x 0.5 x 57 = 11.4 m ²	106.3 m ²	106.3 x 0.3 = 31.89 m ²	106.3 + 31.89 = 138.19 m ²
15	Dapur Bersama	Staff	- Membersihkan dapur jika kotor - Merapihkan dan menyediakan peralatan makan dan minum	- Kitchen Set (1) - Sink (1) - Dining table (1) - Dining chair (6)	3 x 0.9 = 2.7 m ² 2.2 x 0.7 = 1.54 m ² 0.4 x 0.4 x 6 = 0.96 m ²	5.2 x 3 = 15.6 m ²	15.6 x 0.3 = 4.68 m ²	15.6 + 4.68 = 20.28 m ²
		Pengunjung	- Memasak - Mencuci peralatan makan - Menyimpan makanan dan minuman di kulkas. - Menunggu - Makan / Minum					
Total Luas Kebutuhan Ruang								822.51 m ²
Total Luas Eksisting								1038 m ²

Sumber: Data Pribadi, 2019



4.3 Hubungan Ruang

Setelah melakukan studi eksisting pada bab 2, selanjutnya dilakukan perumusan hubungan ruang yang 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 Ruang

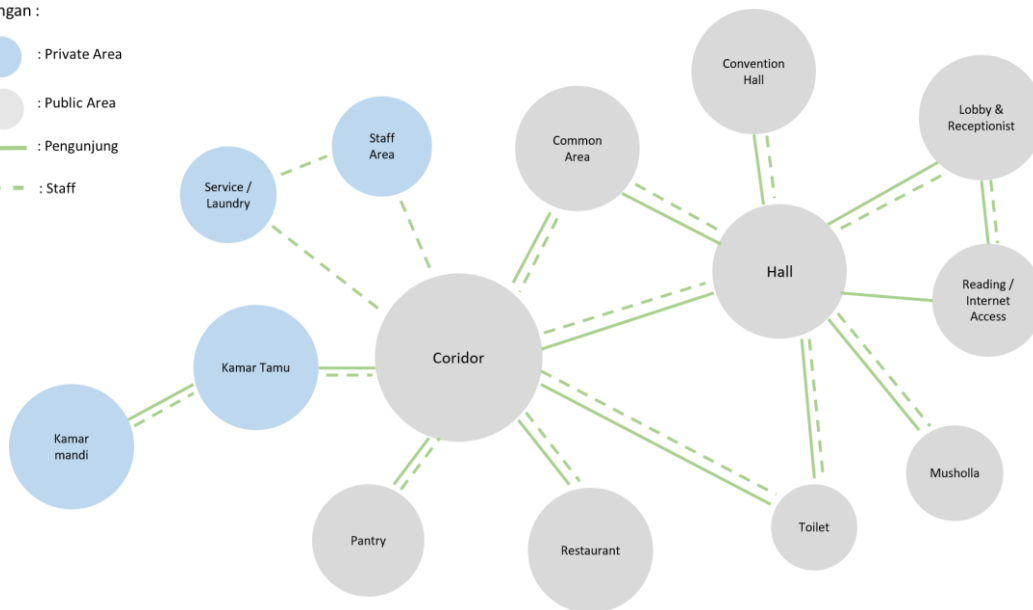
Sumber: Data Pribadi, 2019

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



Keterangan :

-  : Private Area
-  : Public Area
-  : Pengunjung
-  : Staff



Bagan 4. 2 *Bubble Diagram*

Sumber: Data Pribadi, 2019

Bubble diagram diatas menjelaskan mengenai alur sirkulasi pengguna dalam interior. 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 dalam perancangan ini, dilakukan kegiatan observasi dan juga wawancara langsung ke lapangan guna mendapatkan mencari dan menganalisis permasalahan terkini yang terdapat pada eksisting.

Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara tidak terstruktur, yakni wawancara yang dilakukan langsung tanpa menyusun terlebih dahulu daftar pertanyaan yang akan dipertanyakan. Pertanyaan yang diajukan berputar pada topik mengenai Edu Hostel.

Dengan melakukan wawancara langsung dengan pihak Manajer Hostel, didapatkan berbagai informasi mengenai permasalahan objek. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil wawancara tidak terstruktur adalah:



1. Edu Hostel merupakan Modern Hostel pertama di Indonesia. Hostel ini dikhususkan untuk para *backpacker* atau wisatawan yang sedang mencari penginapan murah namun dengan fasilitas yang tidak berbeda jauh dengan hotel pada umumnya.
2. Kamar pada lantai 2 dikhususkan untuk wanita, sedangkan lantai 3 khusus untuk pria. Tipe kamar yang digunakan berupa tipe *dorm* dengan menggunakan tempat tidur jenis *bunkbed*. Atas dasar ini maka sasaran pengunjung yang dituju adalah remaja hingga dewasa. Satu kamar dapat digunakan satu tamu dengan tamu yang lain atau tamu rombongan.
3. Bagi pengunjung yang membawa anak kecil, disarankan untuk menyewa kamar tipe *family* yang ada di lantai 4. Hal ini bertujuan agar keamanan lebih terjaga serta demi menjaga kenyamanan pengunjung lain. Kamar tipe *family* juga dapat disarankan bagi tamu rombongan yang membutuhkan tingkat privasi lebih.
4. Jenis pengunjung Edu Hostel dibagi menjadi beberapa bagian :
 - a. *Backpacker* mancanegara kategori dewasa ($\leq 40\%$)
 - b. *Backpacker* lokal kategori dewasa ($\leq 35\%$)
 - c. Rombongan keluarga / teman ($\leq 30\%$)
5. Pengunjung yang menginap memiliki karakteristik datang untuk beristirahat dan bersantai. Banyak dari mereka merupakan wisatawan asing maupun luar daerah sehingga Edu Hostel berusaha untuk memberikan beberapa edukasi mengenai Yogyakarta kepada tamu wisatawan.
6. Edu Hostel hanya menyediakan sarapan bagi para pengunjung yang dapat diperoleh di area restoran dari jam 6 hingga 10 pagi.
7. Area dalam hotel terbagi menjadi 2 kategori, yaitu area publik dan area privat. Area publik mulai dari area lobby, area santai, dan juga area makan. Sedangkan area privat hanyalah kamar hostel yang di dalamnya terdapat kamar mandi. Hal



ini karena konsep hostel yang ingin meningkatkan interaksi sosial antar pengunjung.

8. Upaya memperbanyak fasilitas area publik untuk hostel, akan semakin memperkuat visi misi dari hotel tersebut. Edu 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.
9. Fasilitas Ruang *Convention Hall* dapat digunakan dan disewakan tamu atau kelompok tertentu tanpa harus menginap di Edu Hostel. Umumnya digunakan untuk menggelar acara tertentu.
10. Belum ada fasilitas dapur bersama dan *laundry service*.
11. Pegawai ataupun staff yang bekerja diharuskan untuk ramah dan terbuka ke semua staff dan juga pengunjung. Hal tersebut merupakan sisi positif agar dapat menunjang nama hostel 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.
12. Kini Edu Hostel mulai memiliki banyak pesaing. Banyak hostel di Yogyakarta yang menyediakan banyak fasilitas dan desain yang menarik serta dengan harga yang terjangkau. Banyak pula *backpacker* yang lebih menginginkan suasana hostel yang alami dan natural namun tetap dengan sistem pengoperasian yang modern agar memudahkan sistematisnya. Maka perlu adanya inovasi dan *re-design* agar Edu Hostel dapat mengikuti trend serta dapat bersaing dengan hostel lainnya.



4.5 Tema / Konsep Desain

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

Tree method merupakan salah satu cara merumuskan konsep dasar yang ingin diterapkan berdasarkan poin – poin yang sudah ditentukan kemudian diperdalam untuk menemukan gagasan ide yang dapat diterapkan pada desain dan memberikan penjelasan singkat dari mengenai perencanaan yang dikerjakan.



Gambar 4.1 Objective Tree Method

Sumber: Data Pribadi, 2019

Berdasarkan kesimpulan hasil observasi, wawancara, dan kajian pustaka yang telah dilakukan, konsep desain terpilih adalah desain sosial interaktif. Alasan terpilihnya pendekatan tersebut yaitu untuk menciptakan ruang dan area yang tepat



serta meningkatkan keefektifitasan interaksi sosial antar pengunjung sehingga Edu Hostel dapat menjadi hostel yang berkesan bagi para pengunjung. Selain itu, guna mengedukasi pengunjung mengenai budaya Yogyakarta maka dihadirkan nilai-nilai budaya Yogyakarta melalui konsep *Hamemayu Hayuning Bawana*. Setelah terbentuk *tree method* maka langkah selanjutnya adalah menentukan detail-detail penerapan pada desain seperti pemilihan warna, material, furnitur, dan lain-lain agar semua elemen desain dapat sesuai dengan konsep utama.

4.5.1 Konsep Sosial Interaktif

Interaksi sosial antar tamu akan tercipta jika terdapat wadah atau fasilitas yang sesuai. Selain itu, segi kenyamanan juga perlu dipertimbangkan agar kegiatan interaksi dapat menjadi lebih intim dan santai. Pada dasarnya hostel menjunjung solidaritas yang tinggi. Hal ini pula yang mendasari terciptanya fasilitas bersama dengan tingkat privasi yang lebih minim dibandingkan penginapan lain seperti hotel. Dalam penataan kamar pun dibentuk menyerupai tipe kamar asrama / *dorm*. Sedangkan untuk mendukung kegiatan interaksi antar tamu akan diberikan fasilitas-fasilitas pendukung seperti area *game*, area berkumpul, area *internet access*. Selain itu penambahan fasilitas *pantry* pada tiap lantai kamar bertujuan untuk menunjang kebutuhan tamu yang membutuhkan aktifitas memasak ringan seperti menghangatkan makanan, membuat teh atau kopi, atau sekedar minum.

Elemen-elemen interior lainnya dapat pula diolah sehingga elemen tersebut dapat meningkatkan interaksi pengguna. Contohnya pada elemen dinding yang dapat diolah dengan menempatkan elemen estetis berupa papan mading yang dapat diisi oleh pengunjung mengenai kesan dan pesan ataupun foto perjalanan mereka selama liburan dan bermalam di Edu Hostel. Selain itu, pada dinding dapat dimunculkan peta lokasi wisata atau informasi mengenai *travelling* dan seputar kota Yogyakarta sehingga konsep interaksi bukan hanya tercipta antara manusia dengan manusia melainkan dapat pula tercipta melalui elemen-elemen interior.



Kesan relaks dalam ruangan dihadirkan melalui desain yang bersifat natural. Menurut Dwi Erianto dalam artikel Litbang Kompas, mengatakan bahwa alam menjadi wisata yang memiliki daya tarik tersendiri bagi sebagian orang. Dari hasil wawancara terhadap 1.200 responden di 33 provinsi di Indonesia, hampir sebagian responden tertarik mengunjungi lokasi yang dekat dengan alam. Menurut professor David Strayer dari Universitas Utah, mengatakan bahwa ketika kita berinteraksi dengan alam, kita akan melihat perubahan fisik dan mental akan otak dan tubuh kita menjadi lebih baik. Selain itu menurut hasil penelitian menunjukkan bahwa orang-orang yang berjalan di hutan memiliki suasana hati yang lebih baik dan relaksasi dibandingkan mereka yang berjalan di perkotaan.⁶

Maka dari itu, guna menerapkan suasana alami ke dalam interior, digunakan material-material natural seperti kayu dan berbatuan pada dinding, lantai, dan plafon. Pemaksimalan fasilitas taman *outdoor* ataupun *indoor* serta hadirnya tanaman-tanaman di dalam ruangan dapat menjadikan ruangan terasa lebih alami sehingga tubuh dapat berinteraksi dengan manfaat yang diberikan oleh alam sehingga timbul rasa rileks dan nyaman.

4.5.2 Konsep *Hamemayu Hayuning Bawana*

Daerah Istimewa Yogyakarta terkenal dengan kekayaan alam dan budayanya. Hal ini yang menjadi daya tarik wisatawan untuk mengunjungi dan mengenal Yogyakarta lebih dekat. Hal ini tentu menjadi peluang yang besar untuk mendirikan bisnis akomodasi seperti hostel. Amat disayangkan jika potensi dan kekayaan budaya yang dimiliki oleh Yogyakarta tidak diolah dan disajikan. Potensi tersebut jika diolah dalam sebuah desain interior dapat menarik wisatawan agar mereka dapat merasakan dan mengenal budaya Yogyakarta lebih dalam.

⁶ Desti Silvia, Pengaruh Suasana Alam Terhadap Kenyamanan Pengguna di Pusat Kecantikan Bandung. 2017.



Yogyakarta memiliki nilai-nilai *adiluhung* seperti *Hamemayu Hayuning Bawana*. Memaknai konsep *hamemayu hayuning bawana* tidak terlepas dari konsep hakekat hidup manusia. Menurut pandangan hidup Jawa, hidup manusia di dunia ini lebih dilihat sebagai persinggahan yang tidak begitu penting, *urip iku mung mampir ngombe* (hidup itu hanya sekedar mampir minum) dan untuk *mulih mula mulanira* (kembali ke asal mula kehidupan). Dari nilai tersebut, maka Edu Hostel diibaratkan sebagai tempat persinggahan bagi para backpacker sehingga didalamnya ditanamkan aspek nilai-nilai dari *hamemayu hayuning bawana*.

Hamemayu hayuning bawana secara harfiah filsafat ini memiliki arti “membuat dunia menjadi indah. Manusia sebagai *jagad cilik* sebaiknya menjaga hubungan baik dengan antar manusia serta menjaga alam (*jagad gedhé*) karena sejatinya manusia tidak dapat hidup tanpa alam dan semua akan kembali kepada Tuhan. Dari sinilah unsur dan suasana alami di terapkan ke dalam desain interior Edu Hostel.

Selain itu Kota Yogyakarta memiliki tata nilai pendidikan dan pengetahuan. Dalam sejarahnya Yogyakarta menjunjung tinggi pendidikan sehingga dikenal pula sebagai Kota Pelajar. Maka guna membangun suasana edukasi maka disediakan fasilitas rak buku atau serta tempat duduk dengan suasana yang nyaman untuk menumbuhkan minat membaca. Selain itu, adapula edukasi khusus bertema *travelling* melalui *quotes-quotes* yang juga berperan sebagai elemen dekorasi dalam ruangan.

Edukasi mengenai nilai budaya-budaya Yogyakarta seperti dalam segi kesenian dikemas melalui transformasi desain ke dalam elemen estetis. Keindahan dan pesona kesenian bukan hanya merupakan ekspresi diri yang eksklusif bagi seniman, melainkan sekaligus merupakan media komunikasi spiritual manusia dengan Tuhan, komunikasi sosial manusia dengan sesama manusia, dan komunikasi natural manusia dengan seluruh penghuni alam semesta.

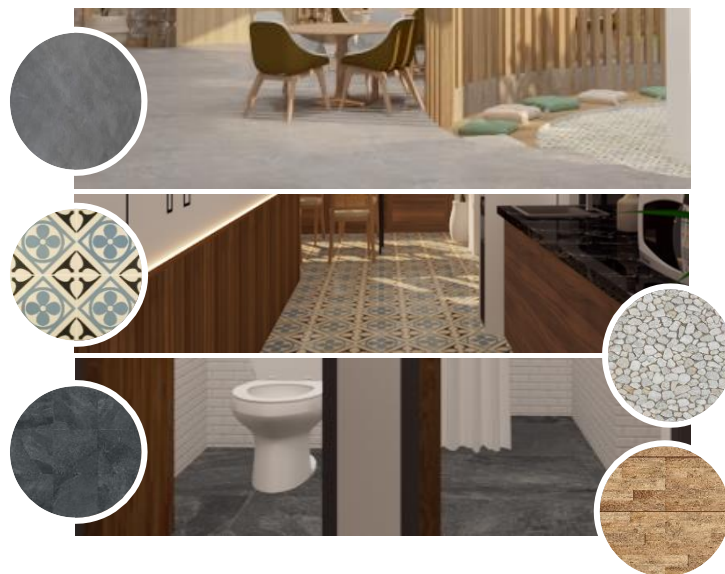


Tata nilai budaya Yogyakarta seperti nilai moral yakni kegemaran masyarakat Yogyakarta dalam budaya cangkruk dan lesehan diterapkan ke dalam konsep penataan ruang yang berpadu dengan konsep sosial interaktif.

4.6 Konsep Mikro

4.6.1 Konsep Lantai

Lantai adalah salah satu elemen dasar dari desain interior. Lantai berfungsi sebagai tempat untuk berpijak. Lantai juga memiliki peran untuk menyampaikan sebuah informasi tersirat atau semiotika mengenai alur sirkulasi, dan bisa menjadi elemen pendukung untuk memperkuat identitas konsep desain pada interior.



Gambar 4. 2 Konsep Mikro Lantai

Sumber: Data Pribadi, 2019

Dalam segi tata nilai budaya arsitektur Yogyakarta, bangunan-bangunan di Yogyakarta identik dengan penggunaan material yang alami seperti kayu dan batu. Material kayu merupakan salah satu material utama dalam bangunan rumah adat. Sedangkan material batu merupakan bahan pokok candi-candi yang ada di Yogyakarta. Nilai budaya tersebut dibawa dengan cara menggunakan material lantai jenis kayu dan batu yang telah dikemas secara

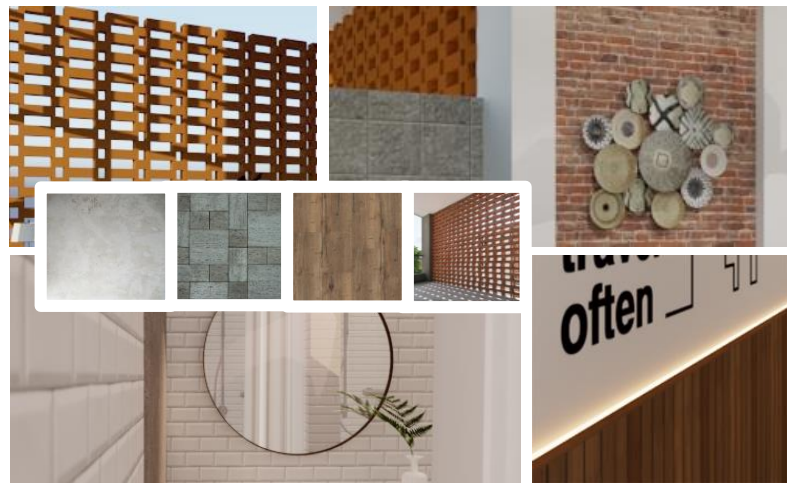


lebih modern. Adapula penggunaan keramik tegel dengan motif kawung khas Jawa sebagai sebuah pendekatan terhadap arsitektur Yogyakarta.

Material kayu yang digunakan adalah dalam bentuk parket sehingga pemasangannya lebih mudah dan lebih mengikuti *trend*. Untuk material keramik motif batu alam digunakan pada area kamar mandi, sedangkan batu-batuan digunakan pada area-area taman dan outdoor. Material beton ekspos, keramik, dan tegel digunakan pula pada area interior ruangan hostel.

4.6.2 Konsep Dinding

Konsep dinding pada Edu Hostel secara keseluruhan menggunakan material natural seperti kayu, batu-batuan, dan *concrete*. Material-material yang digunakan bersifat alami sehingga dapat mengoptimalkan kesan natural pada ruangan. Selain itu, untuk beberapa area menggunakan finishing warna putih.



Gambar 4.3 Konsep Mikro Dinding

Sumber: Data Pribadi, 2019

Penggunaan batu bata disusun dengan membentuk kisi-kisi geometris sehingga memberikan efek dramatis ke dalam ruangan dari cahaya matahari masuk. Hal ini dapat menjadi sebuah *point interest* atau mengajak pengguna untuk berinteraksi dengan elemen interior yang ada.



4.6.3 Konsep Plafond

Pada konsep plafond, digunakan material *gypsum board* dengan *finishing* warna putih atas dasar filosofi tata nilai budaya Yogyakarta, dimana masyarakatnya menjunjung nilai kesederhanaan. Plafond yang sederhana melambangkan bahwa manusia alangkah lebih baik jika tetap berada di bawah kesederhanaan. Warna cerah seperti putih juga dapat memberikan kesan luas pada ruangan-ruangan yang sempit.

Material kayu yang bersifat natural digunakan pada area resepsionis dan common area. Dengan pola garis-garis material kayu digunakan untuk menambah estetika serta meberikan suasana hangat pada ruangan tersebut.



Gambar 4. 4 Konsep Mikro Plafond

Sumber: Data Pribadi, 2019

4.6.4 Konsep Skema Warna

Suasana yang alami dipercaya dapat memberikan ketenangan kepada jiwa dan raga. Dalam budaya Yogyakarta ditanamkan pula nilai persahabatan manusia dengan alam. Maka dalam desain interior Edu Hostel digunakan warna-warna yang mewakili warna alam seperti hijau, dan warna kelabu dan hitam sebagai warna netral guna mempertegas elemen-elemen interior pada ruangan. Sedangkan warna merah bata digunakan sebagai aksentuasi suatu ruangan agar ruangan tersebut tidak terkesan membosankan atau monoton.

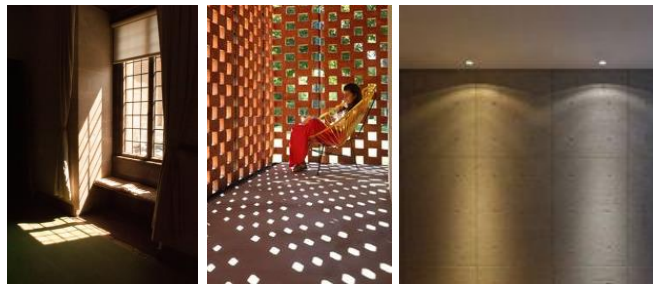


Gambar 4. 5 Skema Warna

Sumber: Data Pribadi, 2019

4.6.5 Konsep Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan berupa pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Untuk pencahayaan alami diolah melalui bukaan dari jendela ataupun kisi-kisi pada dinding yang di desain dengan pola-pola geometris tertentu sehingga menciptakan cahaya alami yang unik dan dramatis saat memasuki ruangan.



Gambar 4. 6 Konsep Pencahayaan

Sumber: Data Pribadi, 2019

Sedangkan pencahayaan buatan yang digunakan berupa *downlight* pada plafond, serta penggunaan pendant dan *wall lamp* sebagai pencahayaan tambahan saat malam hari. Jenis cahaya yang digunakan adalah *natural light* dan *warm light* sehingga dapat memberikan kesan hangat pada ruangan yang diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan interaksi sosial para tamu hostel.



4.6.6 Konsep Furnitur

Demi meningkatkan dan memfasiliasi pengunjung untuk bersosialisasi, digunakan furnitur-furnitur yang memiliki nilai kebersamaan dan kenyamanan dalam desainnya. Contohnya seperti penggunaan meja makan bersama, *kitchen set* bersama, sofa, *bunkbed*, dan lain-lain. Pada *bunkbed* diterapkan konsep *box* pada desainnya yang dilengkapi dengan tirai sehingga privasi tiap pengguna tetap terjaga saat mereka sedang beristirahat. Penggunaan *bunkbed* bertujuan agar semakin banyak jumlah orang yang dapat ditampung di dalam satu kamarnya. Adapula furnitur pada area *outdoor* dengan desain unik sehingga dapat memfasilitasi pengguna untuk bersantai dan berinteraksi.



Gambar 4. 7 Konsep Furnitur

Sumber: Data Pribadi, 2019

Selain itu, material yang banyak digunakan pada furnitur berupa kayu, MDF, besi, dengan *finishing* cat dan HPL atau *veneer*. Warna furnitur disesuaikan konsep skema warna yang telah ditentukan, yakni warna-warna yang bersifat netral dan alami.



4.6.7 Konsep Elemen Estetik



Gambar 4. 8 Konsep Elemen Estetis

Sumber: Data Pribadi, 2020

Elemen estetik yang digunakan sebagian besar merupakan elemen yang terdiri dari unsur alami sehingga nuansa alami dapat terbangun, guna menyatukan manusia dengan alam seperti yang tertera dalam nilai tata budaya Yogyakarta.

Unsur-unsur budaya Yogyakarta yang ditampilkan berasal dari budaya kesenian, seperti batik kawung, naman, gerabah yang dikemas menjadi desain elemen estetik atau sebagai pelengkap aksesoris interior. Gebyok digunakan pada pintu *Convention Hall*. Motif batik kawung yang memiliki makna keseimbangan dalam perilaku manusia diterapkan kedalam desain partisi serta motif rantai pada *Common Area*. Kesenian naman dan gerabah dihias dan dijadikan dekorasi tambahan.

Digunakan tanaman-tanaman baik di dalam maupun di luar ruangan. Hadirnya papan yang dapat ditulis oleh pengunjung mengenai kesan dan pesan mereka selama berlibur di Yogyakarta merupakan sebuah wujud media yang dapat mengajak pengunjung berinteraksi dengan elemen estetik yang ada pada dinding.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



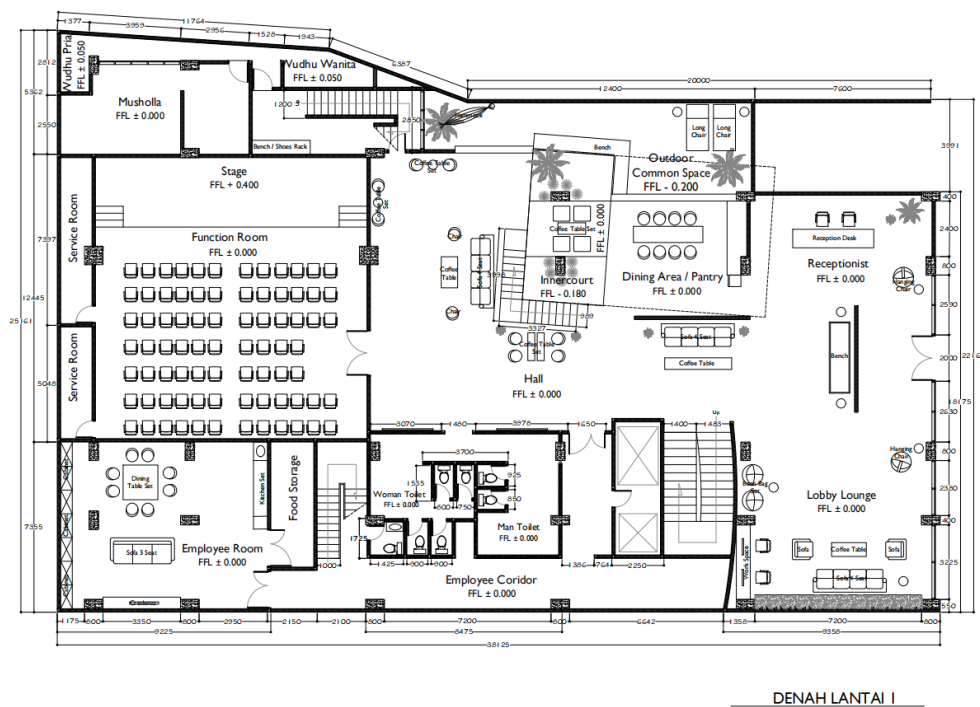
BAB V

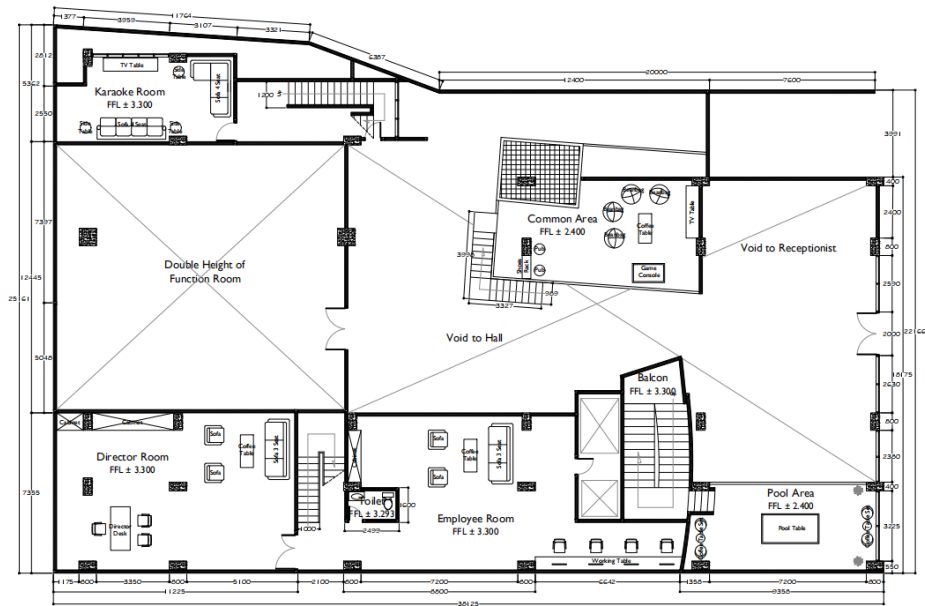
PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 Alternatif Layout

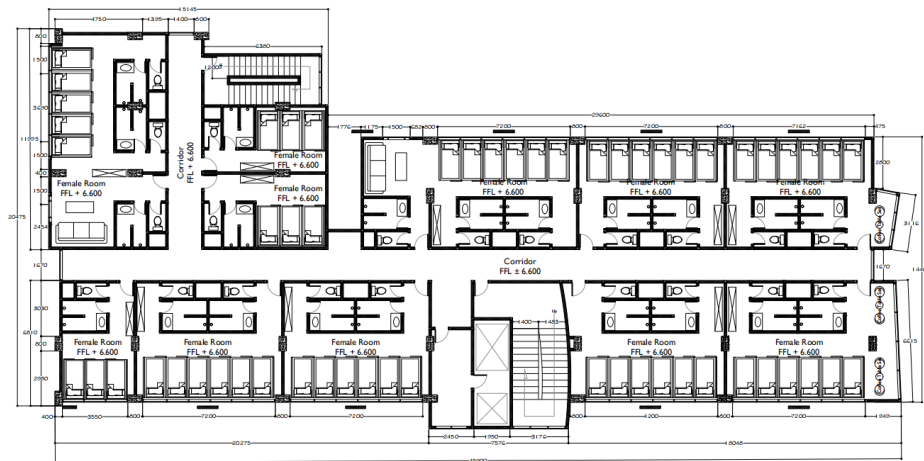
Alternatif *layout* dibuat berdasarkan hasil analisa studi *eksisting* bangunan, studi analisa pengguna, studi aktivitas dan kebutuhan ruang, dan hubungan antar ruang. Alternatif *layout* yang telah dibuat selanjutnya dipilih melalui *objective weighted method* yang telah ditentukan beberapa aspek yang digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui *layout* mana yang paling baik dan optimal.

5.1.1 Alternatif Layout 1





DENAH LANTAI MEZZANINE



DENAH LANTAI 2

Gambar 5. 1 Alternatif Layout 1

Sumber: Data Pribadi, 2019

Pada lantai 1, pengunjung akan langsung disambut oleh sebuah partisi yang akan mengarahkan pengunjung terhadap Area Resepsionis (di sebelah kanan) dan area *Lobby Lounge* (di sebelah kiri). Hadirnya *Pantry* di tengah *Common Area* serta sarana bersantai lainnya dapat menjadi sebuah

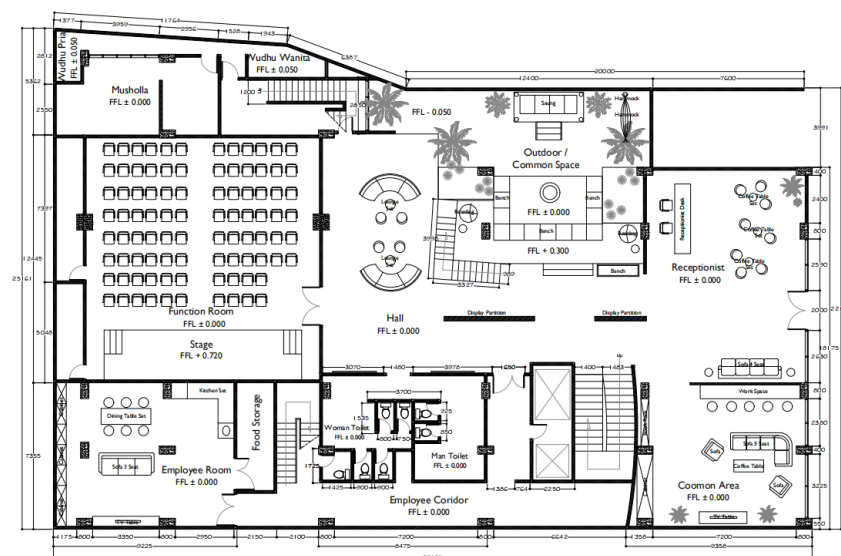


sarana guna meningkatkan interaksi sosial pengunjung. Area *Common Space* memiliki konsep semi *outdoor* dan didukung oleh hadirnya tanamantanaman sehingga menimbulkan kesan natural dan mendukung suasana bersantai menjadi lebih rileks. Hal ini berkesinambungan pula dengan tata nilai budaya Yogyakarta yang menyebutkan bahwa manusia hidup berdampingan dengan alam.

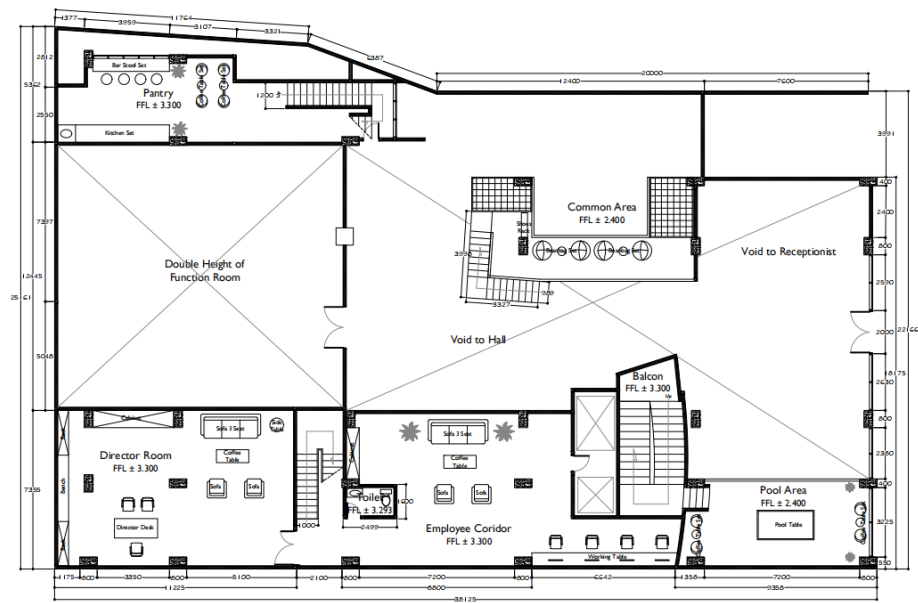
Untuk menambah sarana aktifitas bersama, maka pada area *mezzanine* terdapat ruang karaoke, *Common Area*, dan *Pool Area*. Namun area satu dengan area lain terpisah-pisah dikarenakan harus menyesuaikan layout ruang lantai 1.

Sedangkan untuk lantai 2 difokuskan kepada area kamar khusus wanita. Satu kamar dapat terisi 6-12 orang dengan tipe *dorm*. Beberapa kamar juga dilengkapi dengan sarana duduk dan bersantai sehingga suasana kebersamaan di dalam kamar dapat lebih maksimal. Namun dengan jumlah 12 orang dalam satu kamar terdakang dapat mengurangi kenyamanan tidur bagi para tamu yang menginap, terutama bagi mereka yang membutuhkan tingkat ketenangan tinggi untuk tidur.

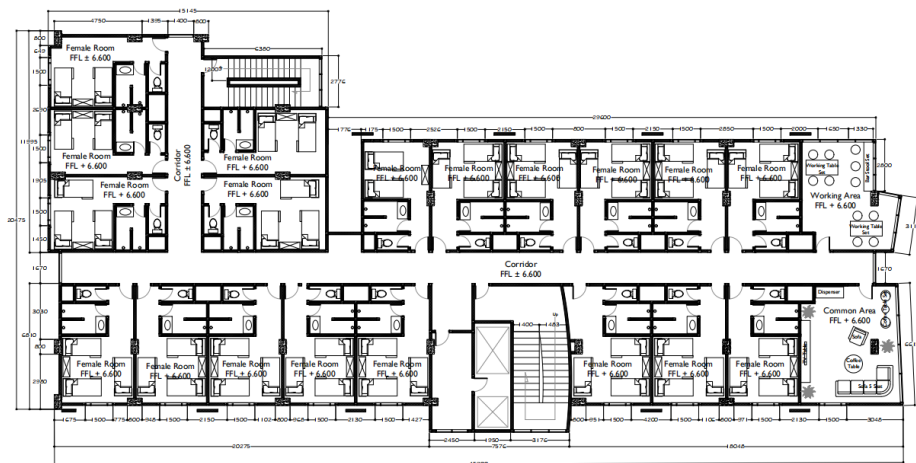
5.1.2 Alternatif Layout 2



DENAH LANTAI I



DENAH LANTAI MEZZANINE



DENAH LANTAI 2

Gambar 5.2 Alternatif Layout 2

Sumber: Data Pribadi, 2019

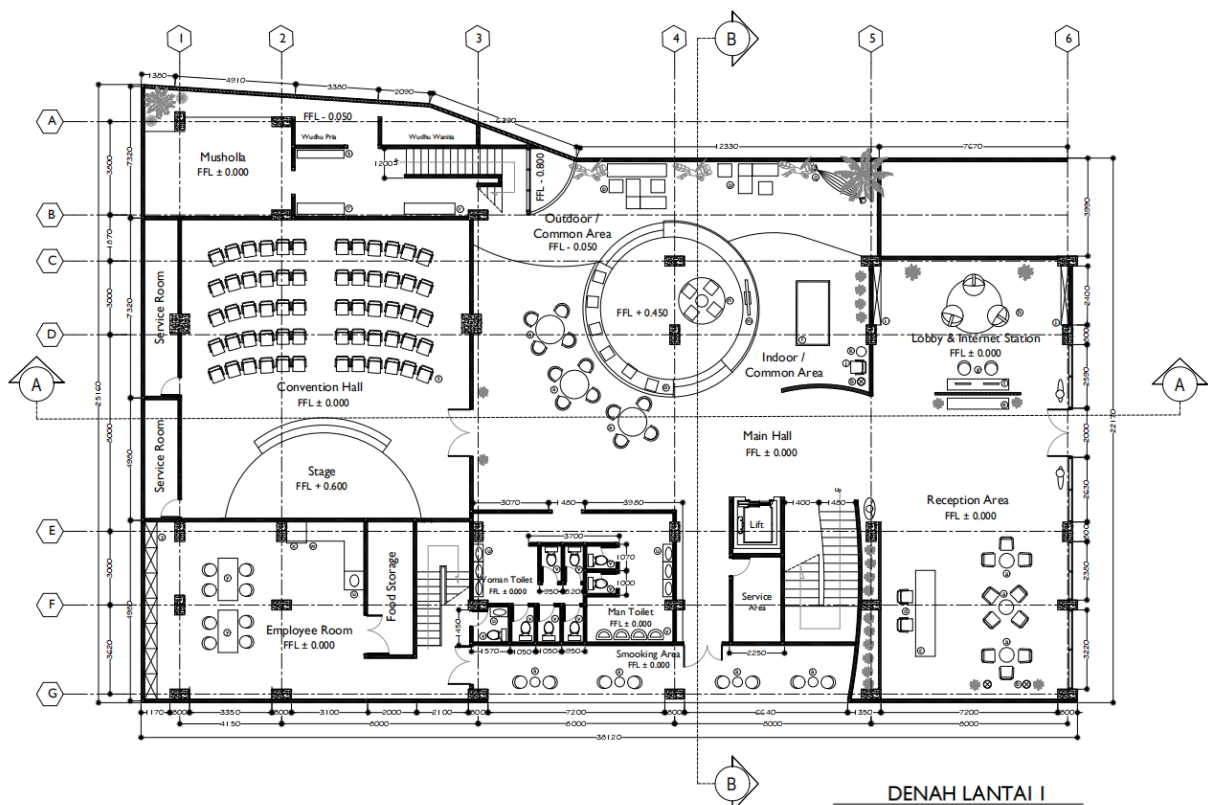
Pada layout alternatif 2, terdapat tiga *Common Area*. Salah satu *Common Area* terletak di bagian tengah memiliki konsep semi *outdoor* yang lebih menyatu dengan alam. Sedangkan *Pantry* berada pada Area *Mezzanine*. Hal ini dapat menjadikan kegiatan memasak para tamu di Area *Pantry* menjadi lebih efektif, namun disisi lain karena terletak di pojok ruang,



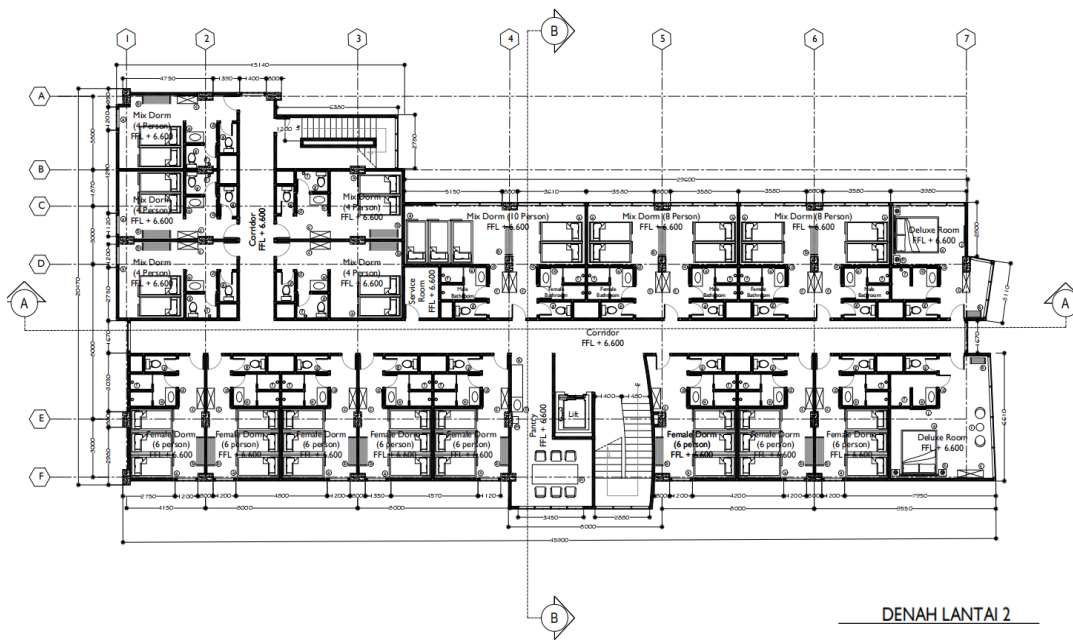
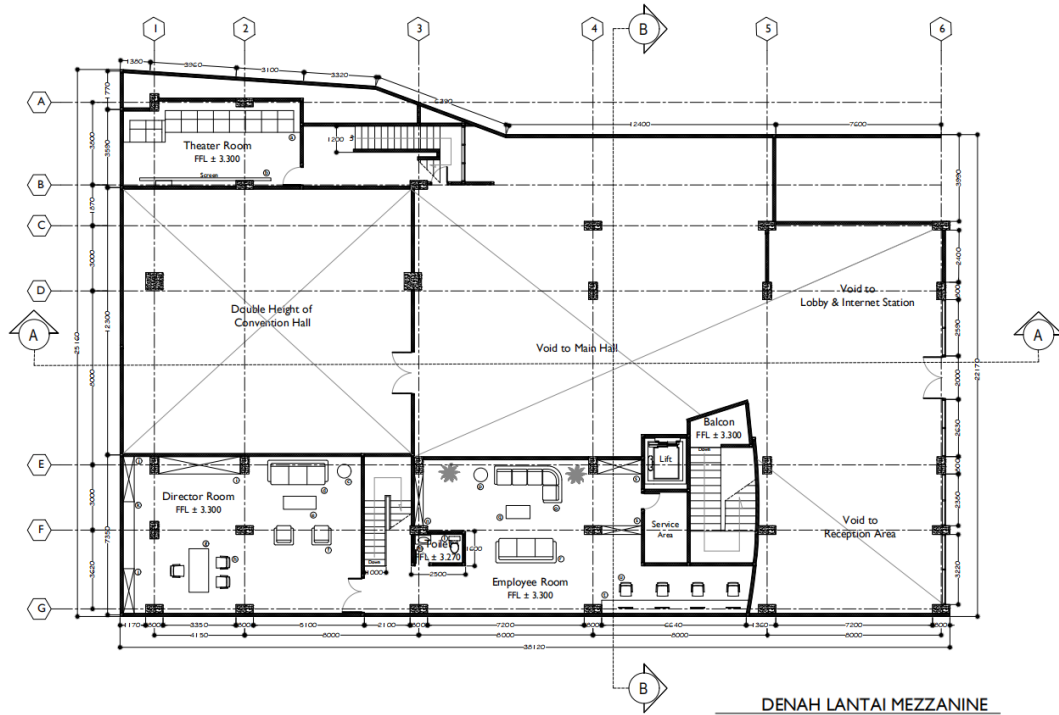
sehingga akses kurang terekspos. Pada bagian *Hall* juga terdapat partisi-partisi yang berguna mengatur sirkulasi ruang serta di dalamnya terdapat informasi-informasi edukasi mengenai Kota Yogyakarta yang disajikan secara menarik dan informatif.

Untuk Area Kamar Wanita, satu kamar dapat memuat maksimal 6 orang sehingga kebersamaan tetap terjaga dan kualitas tidur para tamu lebih nyaman. Namun penataan *layout bunkbed* dinilai kurang rapih karena posisi *bunkbed* yang berbeda-beda sehingga mempengaruhi segi sirkulasi. Selain itu, guna meningkatkan interaksi sosial pengunjung, maka tersedia *Working Area* dan *Common Area* yang terpisah sehingga kegiatan istirahat, bersantai bersama, atau belajar dan bekerja dapat berjalan efektif.

5.1.3 Alternatif Layout 3



Redesain Edu Hostel Yogyakarta Guna Meningkatkan Sosial Interaktif Pengguna



Gambar 5.3 Alternatif Layout 3

Sumber: Data Pribadi, 2019



Atas penganalisaan studi aktivitas yang ada, maka diciptakan penataan layout yang lebih efektif pada area-area yang ada. Hal ini dapat menjadikan sebuah ruangan berfungsi lebih maksimal serta memudahkan sirkulasi. Seperti menghilangkan beberapa Area *Mezzanine* dan memaksimalkan sarana pada *Common Area*, hal ini menjadikan aktifitas interaksi sosial lebih terfokus. Konsep budaya Yogyakarta dihadirkan melalui susana alami pada ruangan yang diterapkan pada partisi-partisi ruangan. Area Musholla berada di sudut lantai satu sehingga kegiatan beribadah tidak mudah terdistraksi dengan aktifitas yang ada di ruang lain.

Fasilitas berupa *Theater Room* dapat ditemui pada lantai *Mezzanine*, dimana pengunjung dapat menggunakan ruangan tersebut untuk menonton bersama dengan kapasitas maksimal 10 orang. Area bersama pada lantai dua, tiga, dan empat dikhususkan demi tamu yang membutuhkan fasilitas untuk memasak ringan, seperti menghangatkan makanan, serta membuat teh dan kopi. Hadirnya *Pantry* guna memudahkan pengguna untuk menggunakan fasilitas tersebut serta membangun suasana interaksi sosial pada tiap lantai.

Pada lantai dua terdapat 8 buah *Female Dorm (6 person)*, 5 buah *Mix Dorm (4 person)*, sebuah *Mix Dorm (10 person)*, 2 buah *Mix Dorm (8 person)*, dan 2 buah *Deluxe Room*. Adanya tipe kamar yang beragam diharap dapat memenuhi kebutuhan pengunjung Edu Hostel.

5.1.4 Weighted Method Alternatif Layout

Alternatif *layout* 1, 2, dan 3 akan diseleksi dengan menggunakan *weighted method* untuk memilih *layout* yang paling sesuai dengan kriteria. Kriteria yang digunakan dan hasil *dari weighted method* terdapat pada tabel berikut ini.



Tabel 5.1 *Weighted Method* Alternatif Layout

Kriteria	Sosial Interaktif	Sirkulasi	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relatif
Sosial Interaktif	-	1	1	I	100	0.55
Sirkulasi	0	-	0	II	80	0.44
Overall Value					180	1

Keterangan :

- 1 = Lebih Penting
- = Tidak bisa dibandingkan
- 0 = sama penting

Skala mark + 10-100

Kriteria	Weighted	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Sosial Interaktif	0.55	Fasilitas Bersama	Good	8	4.4	Good	7	3.85	Very Good	9	4.95
Sirkulasi	0.44	Penataan Layout	Good	7	3.08	Good	6	2.64	Very Good	9	3.96
Overall Value Utility			7.48			6.49			8.91		

Skala Skor 1 – 10

M = Magnitude S = Score V = Value

Poor : 1 – 5 Good : 6 – 8 Very Good : 9 – 10

Sumber: Data Pribadi, 2019

Dari hasil perhitungan *weighted method* diatas, dapat disimpulkan bahwa layout alternatif terpilih adalah layout alternatif 3 dengan jumlah score tertinggi yakni 8.91.

5.2 Pengembangan Desain Alternatif Layout Terpilih

Alternatif layout 3 merupakan layout yang dinilai paling baik dibandingkan dengan 2 alternatif layout lainnya. Hal ini telah dijabarkan pada sub-bab sebelumnya. Dari alternatif layout 3 maka diperoleh tiga area terpilih yang desainnya akan dikembangkan. Tiga area tersebut adalah *Main Hall* dan *Common Area*, *Pantry* beserta *Female Dorm*, dan *Reception Area* beserta *Lobby & Internet Station*.



Gambar 5. 4 Alternatif Layout Terpilih (Lantai 1)

Sumber: Data Pribadi, 2020

Lantai 1 merupakan lantai utama yang akan dikunjungi oleh pengunjung. Pintu masuk utama membawa pengunjung ke *Reception Area*, dimana mereka dapat *check in – check out* hostel. Area ini terhubung area *Lobby & Internet Station*, dimana pengunjung dapat duduk menunggu dan bersantai serta menggunakan fasilitas komputer yang telah disediakan.

Selanjutnya pengunjung memasuki area *Main Hall*, area yang menyatu dengan *Common Area*. *Common area* terdiri dari bagian *indoor* dan *outdoor*. Pada area ini terdapat fasilitas-fasilitas publik yang bersifat *entertain* serta dapat mendukung interaksi sosial.

Bagi kelompok atau organisasi yang membutuhkan ruang khusus untuk menggelar rapat dan seminar, dapat menyewa ruang *Convention Hall*. Toilet pada lantai 1 memiliki letak yang strategis, sehingga mudah diakses bagi pengunjung dari berbagai sisi. Untuk pengunjung yang ingin beribadah, tersedia musholla



lengkap dengan area wudhu di bagian belakang. Lantai ini juga dilengkapi dengan smooking area yang dapat diakses bagi para pengunjung yang ingin merokok agar tidak mengganggu aktivitas pengunjung lain. *Employee Room* pada lantai 1 dikhususkan untuk karyawan. Area ini dapat menjadi tempat istirahat serta tempat bagi mereka menyimpan barang pribadi.



Gambar 5.5 Alternatif Layout Terpilih (Lantai 2)

Sumber: Data Pribadi, 2020

Lantai 2 terdiri atas kamar-kamar khusus wanita. Terdapat 21 kamar dengan kapasitas 6 orang/kamar. Setiap kamar dilengkapi dengan kamar mandi di dalamnya. Area *Pantry* sendiri merupakan fasilitas yang terdapat pada lantai 2, 3, dan 4. Dengan adanya fasilitas tersebut, diharap dapat memenuhi kebutuhan dasar pengunjung agar mereka dapat dengan mudah melakukan aktivitas memasak ringan.



5.3 Desain Ruang Terpilih 1

5.3.1 Layout Furnitur

Common Area merupakan salah satu area yang berfungsi sebagai area berkumpul, bersantai, serta memfasilitasi pengunjung untuk bermain dan membaca. Pada ruang terpilih 1 terdapat pula area *Main hall*, dilengkapi dengan kelompok meja dan kursi yang dapat digunakan pengunjung saat sedang menunggu.



Gambar 5. 6 Layout Furnitur Desain Ruang Terpilih 1

Sumber: Data Pribadi, 2020

Pada *Common area indoor*, pengunjung dapat mengakses *pool table* yang telah tersedia. Di dekat *pool table* terdapat *armchair* kayu beserta *standing lamp* dan *side table*. *Spot* ini dapat digunakan sebagai *spot* foto atau sekedar untuk duduk bersantai.

Pengunjung juga dapat berkumpul dan bermain di area tengah yang dikelilingi partisi kayu. Area ini Selain area *indoor*, kegiatan



bersantai dan berkumpul bersama dapat dilakukan pula di area *outdoor*. Area ini terdapat kolam ikan, pepohonan, serta rerumputan yang diharapkan dapat membawa suasana alami, menyatukan area *indoor* dan *outdoor*, sehingga dapat memberikan kesan relaks bagi pengunjung. Hadirnya kolam ikan dapat pula menjadi daya tarik bagi pengunjung dengan kategori anak-anak, karena umumnya anak-anak menyukai hewan.

Penggunaan material *concrete* dominan pada lantai ruang terpilih 1. *Concrete* sendiri dipilih agar memberikan kesan alami dan sederhana pada ruangan. Pada lantai area tengah digunakan keramik tegel dengan motif kawung khas jawa yang merupakan ciri khas arsitektur Yogyakarta guna mengedukasi pengunjung terhadap budaya tersebut.

5.3.2 Gambar *Perspective View*

Ruang *Convention Hall* umumnya digunakan untuk menggelar acara-acara tertentu. Pada bagian depan ruang dihiasi oleh gebyok yang diiringi oleh *wall decoration* dengan menggunakan material kayu jati. Gebyok dikenal sebagai media pemisah ruangan khas Jawa. Sedangkan *wall decoration* memiliki motif batik kawung yang merupakan motif batik khas Yogyakarta.



Gambar 5.7 *Perspective View Area Main Hall*

Sumber: Data Pribadi, 2020



Pada bagian kiri *Main hall* terdapat *display* hasil kerajinan gerabah khas Yogyakarta. Terdapat pula deretan figura dengan konten mengenai peta-peta perjalanan yang dapat menjadi informasi tambahan untuk para *backpacker* serta berfungsi pula sebagai elemen dekorasi dinding.

Di bagian kanan terdapat area berkumpul yang dikelilingi oleh partisi berbentuk lingkaran berirama tinggi-rendah. Partisi tersebut diibaratkan sebagai sangkar burung, yang merupakan hal yang ada di dalam Istana Keraton. Burung sendiri dipercaya sebagai penghubung ke alam semesta serta kicauannya dapat memberikan ketenangan. Bentuk partisi yang melingkar sebagai makna bahwa hidup manusia bagaikan roda yang berputar. Irama tinggi-rendah partisi memiliki arti bahwa kehidupan manusia ada kalanya berada dibawah dan diatas.



Gambar 5. 8 *Perspective View Common Area Outdoor dan Indoor*

Sumber: Data Pribadi, 2020

Area ini menerapkan konsep lesehan, yang merupakan budaya orang Jawa yang senang duduk langsung di lantai pada saat mereka sedang makan, atau sekedar berkumpul bersama. Penggunaan material kayu yang dominan serta pencahayaan alami dan buatan dengan tipe *warm light* dapat menciptakan suasana yang hangat pada ruangan. Pada area ini pengunjung dapat bercengkrama, menonton televisi, bermain *game console* serta



membaca buku yang telah disediakan. Fasilitas yang beragam ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan hiburan pengunjung dari tipe anak-anak hingga dewasa.

Common Area terdiri dari area *indoor* dan *outdoor*. Hal ini bertujuan agar ruangan lebih menyatu dengan alam. Hal ini menjadikan area *indoor* membutuhkan perhatian khusus agar terlindungi dari cuaca panas dan hujan. Maka digunakan ventilasi dan *bamboo roll up blinds* dengan sistem mekanik, sehingga dapat melindungi area *indoor* disaat sedang hujan.

Pada area *outdoor* terdapat *bench custom* dengan bentuk yang beragam yang diharapkan dapat membangun suasana interaksi antara pengunjung dan dapat digunakan untuk duduk dan bersantai bersama. Selain bercengkrama, pengunjung dapat bermain *pool table* bersama. Adanya fasilitas permainan ini, diharapkan suasana interaksi akan lebih hidup.



Gambar 5.9 *Perspective View Common Area*

Sumber: Data Pribadi, 2020



5.3.3 Detail Furnitur, Detail Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur

a. Detail Furnitur



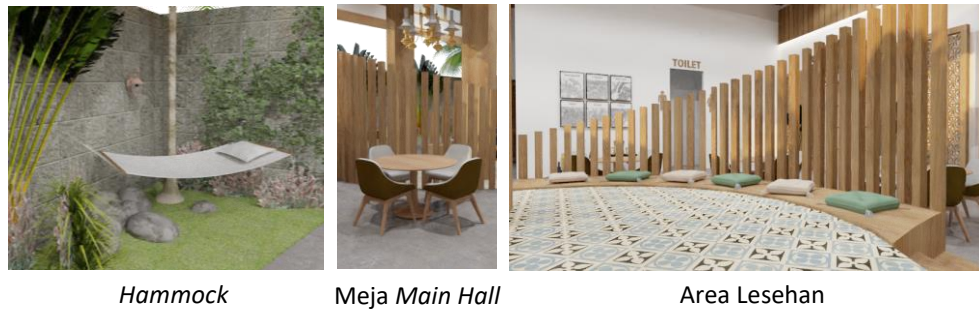
Gambar 5. 10 Detail Furnitur *Bench dan TV Table + Book Rack*

Sumber: Data Pribadi, 2020

Pada *Common Area Outdoor* terdapat *bench custom*. *Bench* ini terdiri dari 3 bentuk yang berbeda. Material yang digunakan merupakan kayu solid dengan *finishing natural rustic*. Adanya *bench* ini diharap dapat menjadi salah satu pendukung interaksi sosial yang dapat digunakan pengunjung untuk duduk dan bersantai bersama sambil menikmati suasana yang alami.

Selain itu pada area *indoor* terdapat TV Table yang berfungsi juga sebagai rak buku. Terbuat dari material *plywood 24 mm* dengan *finishing HPL* tekstur kayu, *tv table* ini dibuat secara *custom*. *TV table + book rack* ini menjadi furnitur pelengkap di ruangan demi menunjang hiburan bagi para pengunjung.

Terdapat pula area lesehan yang dilengkapi dengan *cushion* warna hijau dan krem pada area tengah. Bagi pengunjung yang menyukai suasana alami, dapat bersantai di area *outdoor* dengan *hammock* yang telah disediakan. Sedangkan di area *Main Hall* tersedia pula tiga kelompok meja yang dilengkapi dengan empat buah kursi pada masing-masing meja.



Gambar 5. 11 Detail Furnitur *Hammock*, *Meja Main Hall*, dan *Area Lesehan*

Sumber: Data Pribadi, 2020

Furnitur lain yang mendukung kegiatan hiburan pada area ini adalah *pool table* yang dapat dimainkan bersama oleh para pengunjung. Di sudut area terdapat pula *armchair* dengan material dasar kayu dilengkapi dengan *standing lamp*, *side table*, serta cermin dekorasi yang menarik. *Spot* ini dapat menjadi *spot* berfoto bagi pengunjung sehingga pengunjung tak hanya dapat berinteraksi dengan sesama pengunjung, namun mereka dapat berinteraksi dengan elemen desain yang ada.



Gambar 5. 12 Detail Furnitur *Pool Table* dan *Armchair*

Sumber: Data Pribadi, 2020



b. Detail Elemen Estetis



Gambar 5.13 Detail Elemen Estetis Gebyok dan *Wall Decoration* Kawung

Sumber: Data Pribadi, 2020

Material kayu jati yang mudah diukir digunakan sebagai bahan dasar gebyok dan *wall decoration* kawung karena kedua elemen estetis tersebut memiliki detail ukiran. Gebyok yang digunakan memiliki tinggi 3,7 m dengan lebar 2,74 m. Sedangkan untuk *wall decoration* kawung memiliki tinggi 3,34 m dengan lebar 2,8 m, 1,8 m, dan 3 m.

Elemen estetis lain berupa *mirror decoration* dengan *finishing* warna *gold glossy* yang dapat menjadi *point of interest* meskipun letaknya di sudut ruangan. Terdapat pula satu set nampan yang dihias dengan warna dan motif yang menarik.



Mirror Decoration

Nampan Hias

Gambar 5.14 Detail Elemen Estetis *Mirror Decoration* dan Nampan Hias

Sumber: Data Pribadi, 2020



Untuk menyatukan manusia dengan alam sesuai konsep *Hamemayu Hayuning Bawana*, penggunaan tanaman tak hanya menghiasi area *outdoor*, melainkan area *indoor* juga. Tanaman indoor yang digunakan adalah jenis *Areceaceae* dan *Calathea*.



Gambar 5.15 Detail Elemen Estetis Tanaman *Indoor*

Sumber: Data Pribadi, 2020

c. Detail Arsitektur



Gambar 5.16 Detail Arsitektur Plafond, Pintu, dan Ventilasi

Sumber: Data Pribadi, 2020

Pada *Common area* terdapat plafond melingkar dengan tinggi 80 cm dan diameter 588 cm. Plafond ini terletak diantara dua kolom dan dilapisi oleh



finishing kayu bengkirai. Ditengah plafond terdapat lampu gantung bergaya klasik dengan warna *gold* sehingga dapat menambah daya tarik area plafond.

Selain itu, untuk melindungi area *indoor* dari air hujan dan cuaca panas maka dipasang ventilasi dengan bingkai kayu solid. Pada bagian tengah terdapat anyaman bambu sehingga cahaya matahari dapat memasuki ruangan dengan indah melalui kisi-kisi anyaman bambu. Selain itu terdapat pula *bamboo roll up blinds* yang memiliki sistem mekanik yang apabila direntangkan dapat mencapai panjang 4 m.

Sedangkan untuk ruang *Convention Hall* dilengkapi dengan pintu dengan dua daun yang berbahan dasar kayu solid dengan *finishing* cat duco. Pintu ini dilengkapi dengan gagang yang terbuat dari *stainless steel*.

5.4 Desain Ruang Terpilih 2

5.4.1 Layout Furnitur



Gambar 5. 17 Layout Furnitur Desain Terpilih 2

Sumber: Data Pribadi, 2020

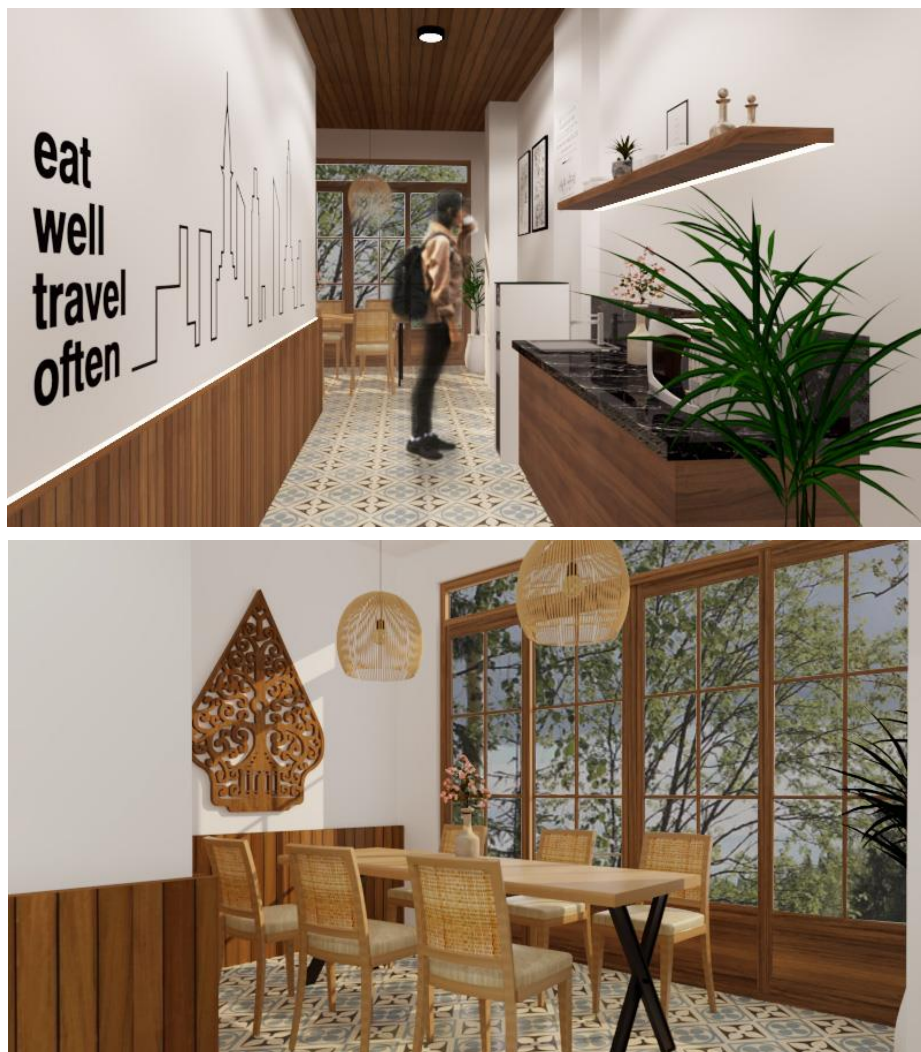
Ruang Terpilih 2 merupakan area yang terdapat di lantai dua bangunan Edu Hostel. Area ini meliputi *Female Dorm* dan area *Pantry*. Area *Pantry* merupakan area tambahan pada lantai-lantai khusus kamar, seperti



lantai 2, 3, dan 4. Area tersebut dirancang agar menjadi salah satu area yang dapat menghidupkan suasana interaksi sosial pada bagian koridor setiap lantai.

Selain menjadi fasilitas pemicu interaksi sosial, *Pantry* dapat memudahkan pengunjung untuk mengakses fasilitas yang dibutuhkan pengunjung untuk melakukan aktifitas memasak ringan.

5.4.2 Gambar *Perspective View*



Gambar 5. 18 *Perspective View Area Pantry*

Sumber: Data Pribadi, 2020



Pada area *Pantry* pengunjung dapat membuat kopi, teh, atau sekedar minum air, serta menghangatkan makanan. Di area ini disediakan pula meja bersama yang dapat digunakan pada saat menunggu masakan atau sekedar untuk bercengkrama sambil minum teh/kopi.

Material kayu yang digunakan pada dinding serta penggunaan *warm light* dari *pendant lamp* dan *LED strip* berfungsi membangun suasana hangat sehingga mendukung interaksi sosial dalam ruangan tersebut. Plafond kayu bengkirai digunakan karena material kayu dapat memberikan kehangatan dalam ruang, cocok untuk memberikan kenyamanan dalam kegiatan interaksi sosial. Sedangkan untuk lantai menggunakan keramik tegel motif kawung guna menambah nilai budaya Yogyakarta pada ruangan.

Dekorasi-dekorasi bertema *travelling* digunakan karena memiliki keterikatan dengan *backpacker*. *Quotes* mengenai *travelling* diharapkan dapat memberikan semangat kepada *backpacker* untuk terus melangkah dan berpetualang ke destinasi impian mereka. Terdapat pula dekorasi dengan motif gunung yang berperan menambah suasana serta mengedukasi kebudayaan Yogyakarta kepada pengunjung.

Untuk area *Female Dorm*, dilengkapi dengan toilet dan ruang shower di dalam setiap kamar. Kamar ini memiliki kapasitas 6 orang. Penggunaan *bunkbed* yang dilengkapi dengan bentuk *box* dan tirai di depannya yang berfungsi untuk menjaga privasi tiap individu serta menjaga ketenangan saat waktu istirahat. Pengunjung juga dapat meletakkan barang-barang berharga milik pribadi di *locker* yang telah disediakan. Barang-barang lain serta alas kaki dapat diletakkan pada *bench* kayu yang dapat dijadikan pula sebagai tempat duduk.

Ruangan kamar ini tidak memiliki area yang cukup luas, sehingga penggunaan cat dinding dan plafond warna putih dalam ruang diharapkan dapat memberikan kesan luas.



Gambar 5. 19 *Perspective View Female Bedroom*

Sumber: Data Pribadi, 2020

Area toilet dibuat terpisah dengan area shower. Disamping area shower terdapat *hanger* di dinding untuk menggantung handuk atau pakaian. Pada area shower, terdiri dari 2 *shower box* yang dilengkapi dengan tirai pada tiap *box*. Terdapat sebuah basin dilengkapi dengan cermin yang dapat digunakan untuk bercermin, cuci muka, dan cuci tangan.



Gambar 5. 20 *Perspective View Toilet dan Shower Area Female Bedroom*

Sumber: Data Pribadi, 2020



Penggunaan keramik putih pada dinding toilet dan area shower bertujuan untuk memberikan kesan bersih serta agar perawatannya mudah. Warna putih juga dipilih agar memberikan kesan luas terhadap ukuran ruangan yang sempit.

5.4.3 Detail Furnitur, Detail Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur

a. Detail Furnitur



Gambar 5. 21 Detail Furnitur Meja Makan dan *Kitchen Set* pada Area *Pantry*

Sumber: Data Pribadi, 2020

Pada area *pantry* terdapat *kitchen set* yang terbuat dari material *plywood* dan *concrete* dengan *finishing* HPL dengan motif dan tekstur kayu. Bagian atas *kitchen set* menggunakan *finishing* marmer hitam. *Kitchen set* ini terdiri atas *sink*, dan *microwave*. Terdapat pula rak dinding dengan material kayu solid. Selain itu terdapat dispenser yang dapat menampung air mineral yang disediakan untuk pengunjung.

Untuk *dining table*, terbuat dari material kayu solid dan kaki meja yang terbuat dari rangka besi dengan *finishing* warna hitam. *Dining table* ini dapat menampung kapasitas enam orang. Kursinya terbuat dari kayu dengan sandaran yang terbuat dari anyaman rotan.

Sedangkan untuk area *Female Dorm*, terdapat furnitur yang menunjang pengunjung untuk beristirahat, mandi, dan buang air. Tersedia



bunkbed yang terbuat dari kayu dengan *finishing* cat duco. Pada setiap *box* dilengkapi dengan lampu LED dan stop kontak.

Selain itu, kamar ini dilengkapi dengan *locker* yang terbuat dari *plywood* dengan *finishing* HPL. *Locker* ini dibuat dengan sistem *build-in* pada dinding sehingga dapat menghemat tempat dan menjaga sirkulasi kamar tetap nyaman untuk pengunjung berlalu-lalang. Terdapat pula *bench* dari kayu. Sedangkan pada shower area, terdapat basin dengan material utama *concrete*.



Gambar 5. 22 Detail Furnitur pada *Female Bedroom*

Sumber: Data Pribadi, 2020

b. Detail Elemen Estetis

Pada area *Pantry* terdapat dekorasi dinding berupa gunung yang terbuat dari kayu. Selain itu, lampu gantung pada area *dining table* dapat menambah estetika ruang selain berfungsi sebagai penerangan.

Sebuah hostel juga tak lupa dengan dekorasi khas *travelling*, yang pada desain ruang terpilih 2 diterapkan dalam bentuk mural, dan figura. Dekorasi tersebut umumnya berupa gambar-gambar khas *travelling*, *quotes* mengenai *travelling*, hingga *sign* atau *rules* yang perlu dipatuhi oleh pengunjung demi kenyamanan bersama. Seperti pada area *kitchen set* yang terdapat *kitchen rules*, serta pada ruang kamar terdapat tulisan “*leave your worries & shoes here*” sebagai tanda yang perlu dipatuhi bagi pengunjung.



Gambar 5.22 Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 2

Sumber: Data Pribadi, 2020

c. Detail Arsitektur



Gambar 5.23 Detail Arsitektur Ruang Terpilih 2

Sumber: Data Pribadi, 2020

Jendela yang digunakan pada ruang terpilih 2 adalah jendela kayu dilengkapi dengan kaca. Desain jendela diharap dapat membawa cahaya alami memasuki ruangan dengan mudah. Sedangkan untuk pintu kamar berbahan dasar kayu dan dilengkapi dengan nomor kamar. Untuk pengaman dengan sistem modern, digunakan *access card* khusus yang diberikan pihak hostel kepada pengunjung saat *check in*.



5.5 Desain Ruang Terpilih 3

5.5.1 Layout Furnitur

Ruang Terpilih 3 merupakan area yang berada di lantai satu, terdiri dari *Receptionist Area*, *Lobby & Internet Station*. Area ini merupakan area pertama yang ditemui saat mengunjungi bangunan Edu Hostel.

Reception Area merupakan sebuah area dimana pengunjung dapat bertanya informasi, *check-in* dan *check-out* hostel. Di area tersebut terdapat meja resepsionis, serta beberapa set *armchair* untuk memfasilitasi pengunjung yang sedang menunggu.

Pengunjung juga dapat duduk-duduk santai, membaca buku, hingga mengakses komputer yang dilengkapi dengan internet pada area *Lobby & Internet Station*.



Gambar 5. 24 Layout Furnitur Ruang Terpilih 3

Sumber: Data Pribadi, 2020



5.5.2 Gambar *Perspective View*

Sebagai area pertama yang disentuh pengunjung, konsep *Hamemayu Hayuning Bawana* diterapkan ke dalam ruangan untuk memberikan citra yang baik. Sama seperti hostel yang menjadi tempat bersinggah bagi para *traveller*, dunia pun merupakan sebuah tempat persinggahan bagi manusia. Di dunia, manusia berperan sebagai *jagad cilik* sebaiknya menjaga hubungan baik dengan antar manusia serta menjaga alam (*jagad gedhé*). Suasana alami dibangun melalui pemilihan material alam seperti bata merah, kayu, dan *concrete*. Hadirnya patung Budha sebagai penerapan filosofi Ketuhanan, dimana manusia adalah makhluk Tuhan dan suatu hari akan kembali ke Tuhan. Selain itu patung Budha yang menghadap pintu / bukaan memiliki makna diharap dapat memberikan inspirasi atau pencerahan.



Gambar 5. 25 *Perspective View Reception Area*

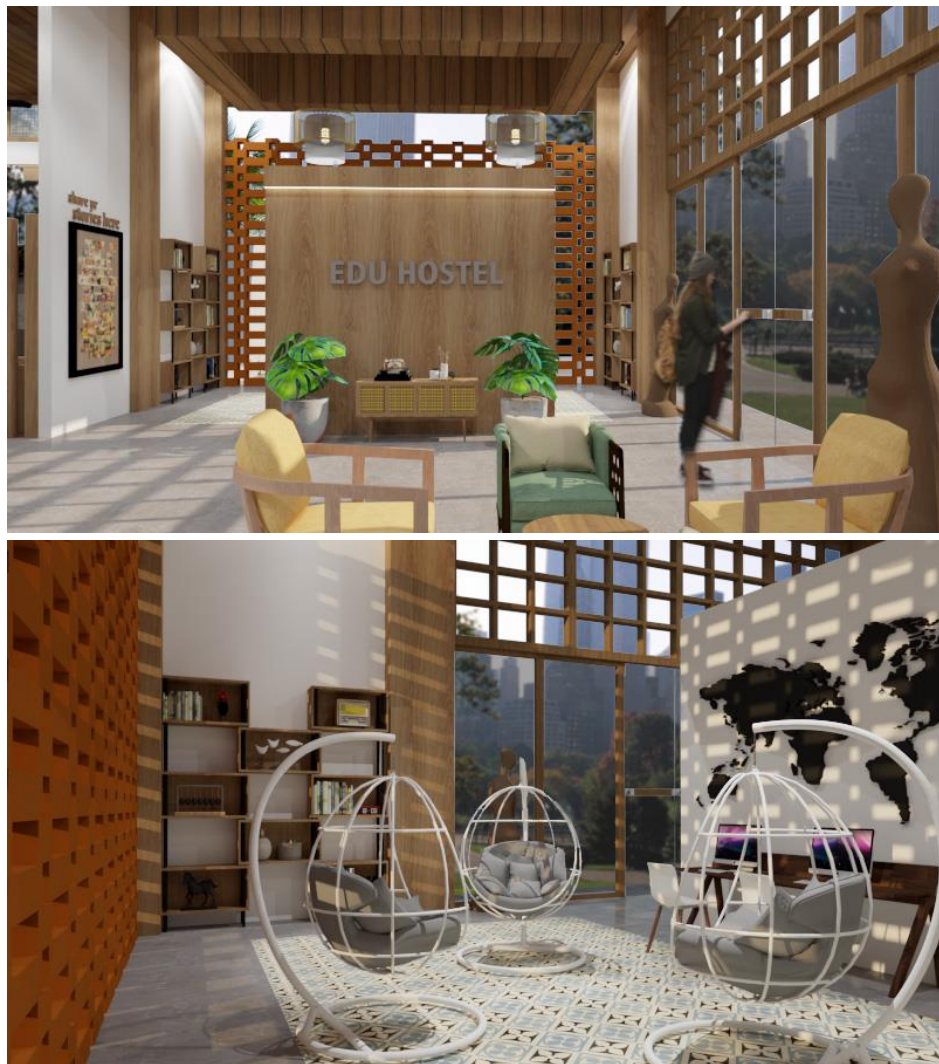
Sumber: Data Pribadi, 2020

Ruangan ini memiliki banyak bukaan seperti jendela kaca, serta dinding bata yang disusun berkisi-kisi. Hal ini bertujuan agar ruangan memiliki kesatuan dengan alam yang berada di luarnya. Selain itu, cahaya alami diharap dapat memasuki ruangan melalui bukaan jendela dan kisi-



kisi dinding sehingga terbentuk bayangan yang indah di dalam ruangan serta dapat menghemat energi saat siang hari.

Saat memasuki ruangan, di bagian kanan terdapat partisi dengan *sign age* “Edu Hostel”. Dibalik partisi tersebut terdapat *Lobby* dan *Internet Station*. Area ini dilengkapi dengan tiga buah kursi gantung serta dua buah rak buku. Selain itu, terdapat dua buah akses komputer yang dapat digunakan pengunjung yang membutuhkan komputer dan internet.



Gambar 5. 26 *Perspective View Lobby & Internet Station*

Sumber: Data Pribadi, 2020



Gambar peta dunia menghiasi dinding partisi pada bagian meja komputer. Di area tersebut terdapat pula *madding* yang dapat mengajak pengunjung berinteraksi, dimana *madding* tersebut dapat diisi dan ditulis oleh pengunjung mengenai cerita dan kesan mereka ketika berkunjung ke Edu Hostel.

5.5.3 Detail Furnitur, Detail Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur

a. Detail Furnitur



Meja Resepsionis



Coffee Table Set



Hanging Chair

Gambar 5. 27 Detail Furnitur Ruang Terpilih 3

Sumber: Data Pribadi, 2020

Pada *Reception Area* terdapat meja resepsionis dengan *style* yang modern dan natural. Meja ini dilengkapi dengan dua buah kursi untuk resepsionis yang sedang bekerja. Selain itu di area ini juga terdapat *coffee table set* yang terdiri dari meja bermaterial kayu solid, serta dua jenis *armchair* berwarna kuning dan hijau.



Terdapat pula tiga buah *hanging chair* berwarna putih dilengkapi dengan *cushion* abu-abu. *Hanging chair* pada area lobby merupakan salah satu sarana yang diharap dapat menjadi *point of interest* bagi pengunjung yang membawa anak kecil, remaja, hingga dewasa dengan rentang usia 20-an.

b. Detail Elemen Estetis



Gambar 5. 28 Detail Elemen Estetis Partisi dan *Pendant Lamp*

Sumber: Data Pribadi, 2020

Di belakang meja resepsionis terdapat partisi yang terbuat dari kayu dan logam berwarna *gold glossy*. Dibalik partisi tersebut terdapat tanaman-tanaman sintetis. Penggunaan tanaman sintetis untuk membawa suasana alami, serta pemilihan tanaman sintetis agar mempermudah perawatan. Elemen estetis dengan *finishing gold* lainnya berupa *pendant lamp* yang sekaligus berfungsi sebagai penerangan pada ruang.

Partisi lain yang ada di ruang ini adalah partisi yang memiliki dua sisi. Karena posisinya dekat dengan pintu masuk utama, maka bagian sisi depan partisi terdapat *sign* “EDU HOSTEL” dengan *background veneer*. Pada bagian atasnya terdapat *LED light strip* dengan pilihan *warm color*. Sedangkan untuk bagian belakang partisi terdapat peta dunia dengan *finishing* warna hitam dengan *background* warna putih polos.



Bagian Depan



Bagian Belakang

Gambar 5. 29 Detail Elemen Estetis Partisi

Sumber: Data Pribadi, 2020

c. Detail Elemen Estetis



Pintu dan Jendela



Bata Merah Berkisi-kisi

Gambar 5. 30 Detail Elemen Estetis Partisi

Sumber: Data Pribadi, 2020

Pencahayaan alami dimaksimalkan masuk ke dalam ruangan melalui bukaan yang lebar serta bentuk kisi-kisi yang geometris. Kisi-kisi ini didapat melalui desain jendela serta bata merah yang disusun renggang sehingga terbentuk bayangan cahaya matahari yang indah di dalam ruangan saat pagi hingga sore hari. Pada ruangan ini, pintu dan jendela yang digunakan berbahan dasar kayu dilengkapi dengan kaca.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan bahasan desain secara keseluruhan mengenai desain interior Edu Hostel Yogyakarta maka dapat disimpulkan bahwa konsep sosial interaktif dapat memberikan suasana baru dengan menerapkan fasilitas-fasilitas baru serta penataan *layout* yang lebih efektif. Pertimbangan tingkat privasi serta sirkulasi yang tepat dilakukan agar keamanan dan kenyamanan pengunjung dapat terjaga.

Upaya mengurangi fasilitas yang kurang dibutuhkan dan menggantinya dengan fasilitas entertain seperti fasilitas bermain, berkumpul, hingga fasilitas kebutuhan dasar seperti *pantry*, diharapkan dapat memicu pengunjung untuk menggunakan fasilitas tersebut bersama-sama. Area *Pantry* pada lantai kamar dapat menjadi salah satu aspek penunjang kegiatan interaksi sosial pada area koridor. Penggunaan furnitur khusus hostel merupakan aspek yang menjunjung nilai kebersamaan namun tetap menjaga privasi dan keamanan pengunjung.

Selain itu, dengan mengenali karakteristik budaya Yogyakarta maka unsur budaya tersebut dapat diterapkan ke dalam elemen-elemen interior. Penerapan karakter desain yang alami, sederhana, serta menjunjung budaya Yogyakarta bersinergi dengan konsep *Hamemayu Hayuning Bawana* yang memiliki makna bahwa manusia tidak dapat hidup tanpa alam dan semua akan kembali kepada Tuhan. Nuansa alami di dalam ruangan juga diharapkan dapat memberikan kesejukan dan kenyamanan bagi pengunjung.

Sedangkan penerapan budaya Yogyakarta yang diambil melalui nilai kesenian, arsitektur, kemasyarakatan, dan nilai lainnya, diharap dapat mengedukasi berkesan bagi pengunjung melalui suasana yang dihadirkan.



6.2 Saran

Untuk pengembangan teori dan kajian perancangan Desain Interior Edu Hostel Yogyakarta, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi desainer interior, dalam melakukan perencanaan fasilitas publik seperti Hostel diperlukan kajian studi dan riset yang mendalam sehingga dapat menghasilkan konsep desain yang baik, tepat, dan maksimal.
2. Bagi pihak pengelola Edu Hostel, perlu adanya peningkatan fasilitas, serta pembaharuan desain interior dengan mengeksplorasi karakteristik budaya Yogyakarta. Inovasi-inovasi lain yang disesuaikan dengan kebutuhan pasar diperlukan agar Edu Hostel dapat tetap eksis dan mampu bersaing dengan hostel-hostel lainnya
3. Bagi pembaca dan peneliti, disarankan untuk melakukan kajian yang lebih spesifik mengenai standar perancangan hostel.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, B. Susy 2018. Personalisasi Ruang Sebagai Fenomena Khusus Perilaku Privasi.
- Markward, A. 2008. *Backpackers: The Next Generation*. Auckland University of Technology. New Zealand. Queensland: The University of Queensland.
- Pickard, Quentin. 2002. "The Architect's Handbook". USA: Blackwell Company.
- Swart, G. (2006) *Flashpackers do it in style*. Sydney Morning Herald, 22 February. Sydney Morning Herald (2007) *Brit ban on 'bloody' ad incredibly ludicrous*.
- Panero, Julius and Martin Zelk.1979. *Human Dimension and Interior Space*. London: The Architectural Press
- Neufert, Ernest and Peter. 2000. *Neufert Architects' Data Third Edition*.
- Rutes, Walter & Richard Penner. 1985. *Hotel Planning and Design*. New York: Watson Guptill. Publication. Neufert, Ernst.
- Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Nomor PM.53 / HM.001 / MPEK / 2013 Tahun 2013. STANDAR USAHA HOTEL.
- Menuh, N. N. (2015). Karakteristik Wisatawan Backpacker Dan Dampaknya Terhadap Pariwisata Kuta, Bali. Jurnal Master Pariwisata (JUMPA), 2(2), 177–188
- Soekanto, Soerjono. 2005. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Herusatoto, budiono. 1985. Simbolisme dalam Budaya Jawa. Yogyakarta: PT. Hanindita.
- Hardasoemantri, Koesnadi. 2007. Makna, Tradisi dan Simbol. Yogyakarta: Balai Pelestarian Sejarah & Nilai Tradisional.
- Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta No. 4 Tahun 2011 tentang Tata Nilai Budaya Yogyakarta.
- Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta No. 3 Tahun 2017 tentang Penyelenggara Kearsipan.
- Dakung, S. 1981/1982. *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Cahyandari, G. O. I. 2007. *Tata Ruang dan Elemen Arsitektur pada Rumah Jawa di Yogyakarta sebagai Wujud Kategori Pola Aktivitas dalam Rumah Tangga*. Laporan Peneelitan Dikti Kajian Wanita.
- Ari K., Thomas. 2009. Rancangan Ruang Praktik Yang Nyaman Dari Aspek Desain Interior. Surabaya.

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Observasi Eksisting
- LAMPIRAN 2 : Rencana Biaya Anggaran (RAB)
- LAMPIRAN 3 : *Perspective View* Desain Terpilih
- LAMPIRAN 4 : Gambar Teknik
- LAMPIRAN 5 : Berkas Administrasi

Observasi Lapangan



Lobby & Resepsion Area



Main Hall



Area Mezzanine



Convention Hall



Restaurant Area (indoor)



Restaurant Area (indoor)



Common Area Outdoor (Lantai 5)



Restaurant Area (outdoor)



Female / Male Bedroom



Family Bedroom

HARGA UPAH DAN BAHAN

PROYEK : REDESAIN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA
 LOKASI : Jl. Letjen Suprpto No.17, Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55261

No.	SNI			PEKERJAAN	HARGA SATUAN/UPAH		HARGA TOTAL	
	INDEKS	ITEM	SATUAN		(Rp)			
1	SNI-7395-2008			Pemasangan Lantai Beton Ekspos				
	0,035	Mandor	OH		Rp	90.000,00	Rp	3.150,00
	0,035	Kepala Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	2.625,00
	0,700	Pekerja	OH		Rp	55.000,00	Rp	38.500,00
	0,350	Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	26.250,00
	7,776	Semen	Kg		Rp	68.000,00	Rp	528.768,00
	1,500	Acian	Kg		Rp	63.700,00	Rp	95.550,00
			JUMLAH			Rp	694.843,00	
			Overhead + Profit (10%)			Rp	69.484,30	
			Nilai HSPK			Rp	764.327,30	
2	SNI-7395-2008			Pemasangan Keramik				
	0,035	Mandor	OH		Rp	90.000,00	Rp	3.150,00
	0,035	Kepala Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	2.625,00
	0,700	Pekerja	OH		Rp	55.000,00	Rp	38.500,00

	0,350	Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	26.250,00
	11,870	Keramik 30x30 motif 1	Buah		Rp	12.600,00	Rp	149.562,00
	10,000	Semen	Kg		Rp	68.000,00	Rp	680.000,00
	1,500	Acian	Kg		Rp	63.700,00	Rp	95.550,00
				JUMLAH	Rp		Rp	995.637,00
				Overhead + Profit (10%)	Rp		Rp	99.563,70
				Nilai HSPK	Rp		Rp	1.095.200,70
3		SNI-7395-2008		Pemasangan Rumput				
	0,035	Mandor	OH		Rp	90.000,00	Rp	3.150,00
	0,035	Kepala Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	2.625,00
	0,700	Pekerja	OH		Rp	55.000,00	Rp	38.500,00
	0,350	Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	26.250,00
	0,200	Rumput Gajah	m ²		Rp	50.000,00	Rp	10.000,00
				JUMLAH	Rp		Rp	80.525,00
				Overhead + Profit (10%)	Rp		Rp	8.052,50
				Nilai HSPK	Rp		Rp	90.525,00
4		SNI-7395-2008		Pemasangan Batu Coral				
	0,035	Mandor	OH		Rp	90.000,00	Rp	3.150,00

	0,035	Kepala Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	2.625,00
	0,700	Pekerja	OH		Rp	55.000,00	Rp	38.500,00

	0,350	Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	26.250,00
	1,000	Batu Coral	m ²		Rp	120.000,00	Rp	120.000,000
				JUMLAH	Rp		Rp	190.525,00
				Overhead + Profit (10%)	Rp		Rp	19.052,50
				Nilai HSPK	Rp		Rp	209.577,50
5		SNI-7395-2008		Pemasangan Batu Alam				
	0,013	Mandor	OH		Rp	90.000,00	Rp	1.170,00
	0,013	Kepala Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	975,00
	0,260	Pekerja	OH		Rp	55.000,00	Rp	14.300,00
	0,130	Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	9.750,00
	11,870	Keramik 30x30 motif 2	Buah		Rp	59.900,00	Rp	711.013,00
	1,500	Semen	Kg		Rp	68.000,00	Rp	102.000,00
				JUMLAH	Rp		Rp	839.208,00
				Overhead + Profit (10%)	Rp		Rp	83.920,80
				Nilai HSPK	Rp		Rp	923.128,80
5		SNI-7395-2008		Pemasangan Batu Bata Merah				

	0,013	Mandor	OH		Rp	90.000,00	Rp	1.170,00
	0,013	Kepala Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	975,00
	0,260	Pekerja	OH		Rp	55.000,00	Rp	14.300,00
	0,130	Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	9.750,00
	140,000	Batu bata merah	Buah		Rp	700,00	Rp	98.000,00
	43,500	PC	Kg		Rp	700,00	Rp	30.450,00
	0,080	PP	m ³		Rp	45.000,00	Rp	3.600,00
				JUMLAH			Rp	158.245,00
				Overhead + Profit (10%)			Rp	15.824,50
				Nilai HSPK			Rp	174.069,50
6		SNI-2837-2008		Pekerjaan Plaster Dinding				
	0,015	Mandor	OH		Rp	90.000,00	Rp	1.350,00
	0,015	Kepala Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	1.125,00
	0,300	Pekerja	OH		Rp	55.000,00	Rp	16.500,00
	0,150	Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	11.250,00
	7,776	Semen	Kg		Rp	68.000,00	Rp	528.768,00
				JUMLAH			Rp	558.993,00
				Overhead + Profit (10%)			Rp	55.899,30

					Nilai HSPK	Rp	6.14.892,30
7	SNI-2837-2008				Pekerjaan Acian Dinding		
	0,010	Mandor	OH			Rp	90.000,00
	0,010	Kepala Tukang	OH			Rp	75.000,00
	0,200	Pekerja	OH			Rp	55.000,00
	0,100	Tukang	OH			Rp	75.000,00
	3,250	Acian	Kg			Rp	63.700,00
							207.025,00

					JUMLAH	Rp	227.175,00
					Overhead + Profit (10%)		22.717,50
					Nilai HSPK		249.892,50
8	PTT-38-2000-C				Pekerjaan Pengecatan Dinding		
	0,003	Mandor	OH			Rp	90.000,00
	0,005	Kepala Tukang	OH			Rp	75.000,00
	0,060	Pekerja	OH			Rp	55.000,00
	0,060	Tukang	OH			Rp	75.000,00
	0,240	Cat Dinding	Kg			Rp	79.000,00
	0,015	Kuas Roller	Buah			Rp	28.900,00
					JUMLAH		27.838,50

				Overhead + Profit (10%)			Rp	2.783,85
				Nilai HSPK			Rp	30.622,35
9	SNI-2839-2008	Pemasangan Galvalum Plate 0.3 mm						
	0,050	Mandor	OH			Rp	90.000,00	4.500,00
	0,050	Kepala Tukang	OH			Rp	75.000,00	3.750,00
	0,100	Pekerja	OH			Rp	55.000,00	5.500,00
	0,050	Tukang	OH			Rp	75.000,00	3.750,00
	1,010	Galvalum plate 0.3 mm	m ²			Rp	50.000,00	50.500,00
	1,000	Material Bantu	ls			Rp	5.000,00	5.000,00
				JUMLAH		Rp		73.500,00
				Overhead + Profit (10%)		Rp		7.350,00
				Nilai HSPK		Rp		80.850,00
10	SNI-2839-2008	Pemasangan Lumber Ceiling						
	0,050	Mandor	OH			Rp	90.000,00	4.500,00
	0,020	Kepala Tukang Kayu	OH			Rp	60.000,00	1.200,00
	0,100	Pekerja	OH			Rp	70.000,00	7.000,00
	0,200	Tukang Kayu	OH			Rp	75.000,00	15.000,00
	2,050	Lumber Bengkirai	m ²			Rp	320.000,00	656.000,00

	0,400	Finishing Coat	m ²		Rp	28.150,00	Rp	11.260,00
	1,000	Material Bantu	ls		Rp	10.000,00	Rp	10.000,00
				JUMLAH	Rp		Rp	704.960,00
				Overhead + Profit (10%)	Rp		Rp	70.496,00
				Nilai HSPK	Rp		Rp	775.456,00
11				Pemasangan Titik Lampu				
	0,048	Kepala Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	3.600,00
	0,480	Pekerja	OH		Rp	55.000,00	Rp	26.400,00
	0,048	Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	3.600,00
	1,000	Lampu 10 Watt	Unit		Rp	67.000,00	Rp	67.000,00
				JUMLAH	Rp		Rp	100.600,00
				Overhead + Profit (10%)	Rp		Rp	10.060,00
				Nilai HSPK	Rp		Rp	110.660,00

12				Pemasangan Stop Kontak				
	0,020	Kepala Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	1.500,00
	0,200	Pekerja	OH		Rp	55.000,00	Rp	11.000,00
	0,020	Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	1.500,00
	1,000	Stop Kontak			Rp	71.000,00	Rp	71.000,00

						JUMLAH			85.000,00
						Overhead + Profit (10%)			8.500,00
						Nilai HSPK			93.500,00
13						Pemasangan Saklar Ganda			
								Rp	3.000,00
								Rp	22.000,00
								Rp	30.000,00
								Rp	113.400,00
						JUMLAH			168.400,00
						Overhead + Profit (10%)			16.840,00
						Nilai HSPK			185.240,00

BILL OF QUANTITY



PROYEK : REDESAIN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA
 LOKASI : Jl. Letjen Suprpto No.17, Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55261






No.	JENIS PEKERJAAN	VOL	SATUAN	SNI	HARGA SATUAN		BOBOT (%)
					(Rp)	(Rp)	
A	PEKERJAAN LANTAI						
	Pemasangan Lantai Beton Ekspos	166	m ²	SNI-7395-2008	Rp 694.843,00	Rp 115.343.938,00	48,07%
	Pemasangan Keramik	26	m ²	SNI-7395-2008	Rp 995.637,00	Rp 26.284.816,80	10,95%
	Pemasangan Rumput	54	m ²	SNI-7395-2008	Rp 80.525,00	Rp 4.348.350,00	1,81%
	Pemasangan Batu Coral	3	m ²	SNI-7395-2008	Rp 190.525,00	Rp 571.575,00	0,24%
				JUMLAH		Rp 145.977.104,80	
B	PEKERJAAN DINDING						
	Pemasangan Batu Alam	60	m ²	SNI-3434-2008	Rp 53.767,00	Rp 3.226.020,00	1,34%
	Pemasangan Batu Bata Merah	30	m ²	SNI-3434-2008	Rp 158.245,00	Rp 4.747.350,00	1,98%
	Pekerjaan Plaster Dinding	85	m ²	SNI-2837-2008	Rp 558.993,00	Rp 47.514.405,00	19,80%
	Pekerjaan Acian Dinding	85	m ²	SNI-2837-2008	Rp 227.175,00	Rp 19.309.875,00	8,05%
	Pekerjaan Pengecatan Dinding	85	m ²	PTT-38-2000-C	Rp 27.838,50	Rp 2.366.272,50	0,99%
				JUMLAH		Rp 77.163.922,50	
C	PEKERJAAN PLAFOND						
	Pemasangan Galvalum Plate 0.3 mm	200	m ²	SNI-2839-2008	Rp 73.500,00	Rp 14.700.000,00	6,13%






	Pemasangan Lumber Ceiling	212	m2	SNI-2839-2008	Rp	704.960,00	Rp	149.451.520,00	62,28%
					JUMLAH		Rp	14.700.000,00	
D	PEKERJAAN INSTALASI LISTRIK								
	Pemasangan Instalasi Titik Lampu	11	Unit		Rp	100.600,00	Rp	1.106.600,00	0,46%
	Pemasangan Stop Kontak	8	Unit		Rp	85.000,00	Rp	680.000,00	0,28%
	Pemasangan Saklar Ganda	2	Unit		Rp	168.400,00	Rp	336.800,00	0,14%
					JUMLAH		Rp	2.123.400,00	
							TOTAL Rp	239.964.427,30	




BILL OF QUANTITY INTERIOR DECORATION





PROJEK : REDESAIN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA
LOKASI : Jl. Letjen Suprpto No.17, Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55261



RUANG TERPILIH 1													
A	LOCATION	TOTAL/SIZE (LxWxH) in mm			MATERIAL	DESCRIPTION	PURCHASED BY	QTY	UNIT	UNIT PRICE (IDR)	TOTAL PRICE (IDR)	TOTAL PER AREA	PICTURE
		LENGTH	WIDTH	HEIGHT									
FURNITURE WORKS													
A	Main Hall											Rp	10.500.000,00
1	Chair	570	610	860	Solid Wood	Fin. Natural Rustic and Grey Colour. Ex: Duco	12	Unit	Rp 550.000,00	Rp 6.600.000,00	Rp	6.600.000,00	
2	Table			720	Solid Wood	Fin. Natural Rustic	3	Unit	Rp 1.300.000,00	Rp 3.900.000,00	Rp	3.900.000,00	
B	Indoor / Common Area										Rp	21.380.000,00	







3	Pool Table	2600	1500	800							1	Unit	Rp	13.000.000,00	Rp	13.000.000,00	Rp	13.000.000,00	
4	Armchair	620	760	770							1	Unit	Rp	1.600.000,00	Rp	1.600.000,00	Rp	1.600.000,00	
5	Standing Lamp	180	180	1270	380						1	Unit	Rp	1.250.000,00	Rp	1.250.000,00	Rp	1.250.000,00	
6	Side Table	300	400	400							1	Unit	Rp	475.000,00	Rp	475.000,00	Rp	475.000,00	
7	Coffee Table			300	420						1	Unit	Rp	345.000,00	Rp	345.000,00	Rp	345.000,00	









8	Cushion	400	400	100							5	Unit	Rp	56.000,00	Rp	280.000,00	Rp	280.000,00	
9	Cushion	400	400	100							5	Unit	Rp	56.000,00	Rp	280.000,00	Rp	280.000,00	
10	Lesehan		800	40							1	Unit	Rp	1.500.000,00	Rp	1.500.000,00	Rp	1.500.000,00	
11	TV Table + Book Rack		800	400							1	Unit	Rp	2.650.000,00	Rp	2.650.000,00	Rp	2.650.000,00	
C	Outdoor / Common Area														Rp	3.925.000,00	Rp	3.925.000,00	
12	Hammock	2420	1140								1	Unit	Rp	575.000,00	Rp	575.000,00	Rp	575.000,00	

12	Bench Custom (A)	450	450	450		Solid Wood	Fin. Natural Rustic		2	Unit	Rp	Rp	700.000,00	Rp	700.000,00	
13	Bench Custom (B)	2650	400	750		Solid Wood	Fin. Natural Rustic		1	Unit	Rp	Rp	750.000,00	Rp	750.000,00	
14	Bench Custom (C)	1450	1750	450		Solid Wood	Fin. Natural Rustic		2	Unit	Rp	Rp	1.900.000,00	Rp	1.900.000,00	

DECORATION WORKS																
A Main Hall											Rp					Rp
1	Convention Hall Door	2000	150	2800		Solid Wood	Fin. Wood Color Ex. Duco		1	Unit	Rp	Rp	9.500.000,00	Rp	9.500.000,00	
2	Convention Hall Sign	2880	110	250		Triplek 8mm	Fin. HPL		1	Unit	Rp	Rp	650.000,00	Rp	650.000,00	
3	Indoor Plant					Calathea	Pot		2	Unit	Rp	Rp	30.000,00	Rp	60.000,00	
4	Gebyok	2770	150	3700		Solid Wood	Fin. Natural Rustic		1	Unit	Rp	Rp	7.500.000,00	Rp	7.500.000,00	
5	Partisi Motif Kawung	2000	120	3340		Solid Wood	Fin. Natural Rustic		2	Unit	Rp	Rp	1.600.000,00	Rp	3.200.000,00	

6	Partisi Motif Kawung	3000	120	3340		Solid Wood	Fin. Natural Rustic		1	Unit	Rp 2.400.000,00	Rp 2.400.000,00	Rp 2.400.000,00	
7	LED Strip Warm Light								11	m	Rp 30.000,00	Rp 330.000,00	Rp 330.000,00	

B	Indoor / Common Area													Rp 16.881.000,00
8	Partition	26098	100	2650		Solid Wood	Fin. Natural Rustic		1	Unit	Rp 3.000.000,00	Rp 3.000.000,00	Rp 3.000.000,00	
9	Ventilation	1254	60	1020		Solid Wood, Wooven Bamboo	Fin. Natural Rustic		14	unit	Rp 200.000,00	Rp 2.800.000,00	Rp 2.800.000,00	
10	Bamboo Roll Up Blinds Mechanic System	4170	4550			Solid Wood, Bamboo	Fin. Natural Rustic		3	unit	Rp 1.250.000,00	Rp 3.750.000,00	Rp 3.750.000,00	
11	Mirror Wall Decoration	800	25	2440		Metal + Mirror	Fin. Gold Color Glossy		1	Unit	Rp 550.000,00	Rp 550.000,00	Rp 550.000,00	
12	Wall Decoration		25	600, 350, 250		Bamboo	Fin. Color Pattern		1	Set	Rp 790.000,00	Rp 790.000,00	Rp 790.000,00	
13	Vase			530, 360, 230		Earthenware	Fin. Color Pattern		1	Set	Rp 155.000,00	Rp 155.000,00	Rp 155.000,00	

14	Indoor Plant					Arecaceae	Pot			1	Set	Rp 280.000,00	Rp 280.000,00	Rp 280.000,00		280.000,00 Rp	
15	Vintage Chandelier					Metal + Glass	Fin. Gold Color + Warm Color			1	Unit	Rp 1.900.000,00	Rp 1.900.000,00	Rp 1.900.000,00		1.900.000,00 Rp	
16	Downlight Outbow Kotak					Metal / Aluminium	Black Color			9	Unit	Rp 74.000,00	Rp 666.000,00	Rp 666.000,00		666.000,00 Rp	
17	Ceiling Fan						Black Color	Mitsubishi		2	Unit	Rp 1.495.000,00	Rp 2.990.000,00	Rp 2.990.000,00		2.990.000,00 Rp	

REKAPITULASI

PROYEK : **REDESAIN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA LOKASI** :
 Jl. Letjen Suprpto No.17, Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55261

No.	ITEM PEKERJAAN	JUMLAH UPAH	BOBOT (%)
1	PEKERJAAN LANTAI	Rp 145.977.104,80	60,83%
2	PEKERJAAN DINDING	Rp 77.163.922,50	32,16%
3	PEKERJAAN PLAFOND	Rp 14.700.000,00	6,13%
4	PEKERJAAN INSTALASI LISTRIK	Rp 2.123.400,00	0,88%
TOTAL Rp		239.964.427,30	
PPN 10% Rp		23.996.442,73	
GRAND TOTAL Rp		263.960.870,03	
PEMBULATAN Rp		263.961.000,00	

No.	ITEM PEKERJAAN	JUMLAH UPAH	BOBOT (%)
1	FURNITUR MAIN HALL	Rp 10.500.000,00	4,38%
2	FURNITUR INDOOR / COMMON AREA	Rp 21.380.000,00	8,91%
3	FURNITUR OUTDOOR / COMMON AREA	Rp 3.925.000,00	1,64%
4	DEKORASI MAIN HALL	Rp 23.640.000,00	9,85%
5	DEKORASI INDOOR / COOMON AREA	Rp 16.881.000,00	7,03%
TOTAL Rp		76.326.000,00	
PPN 10% Rp		7.632.600,00	
GRAND TOTAL Rp		83.958.600,00	
PEMBULATAN Rp		83.959.000,00	

#01VIEW



- MAIN HALL, COMMON AREA -

#02VIEW



- COMMON AREA INDOOR / OUTDOOR -

#03VIEW



DESAIN AREA TERPILIH 1

- COMMON AREA INDOOR / OUTDOOR -

#01VIEW



- PANTRY AREA-



#02VIEW



- PANTRY AREA-

#03VIEW



- FEMALE BEDROOM AREA-

#04VIEW



- TOILET & SHOWER AREA, FEMALE BEDROOM -



#01VIEW



- RECEPTION AREA -

#02VIEW

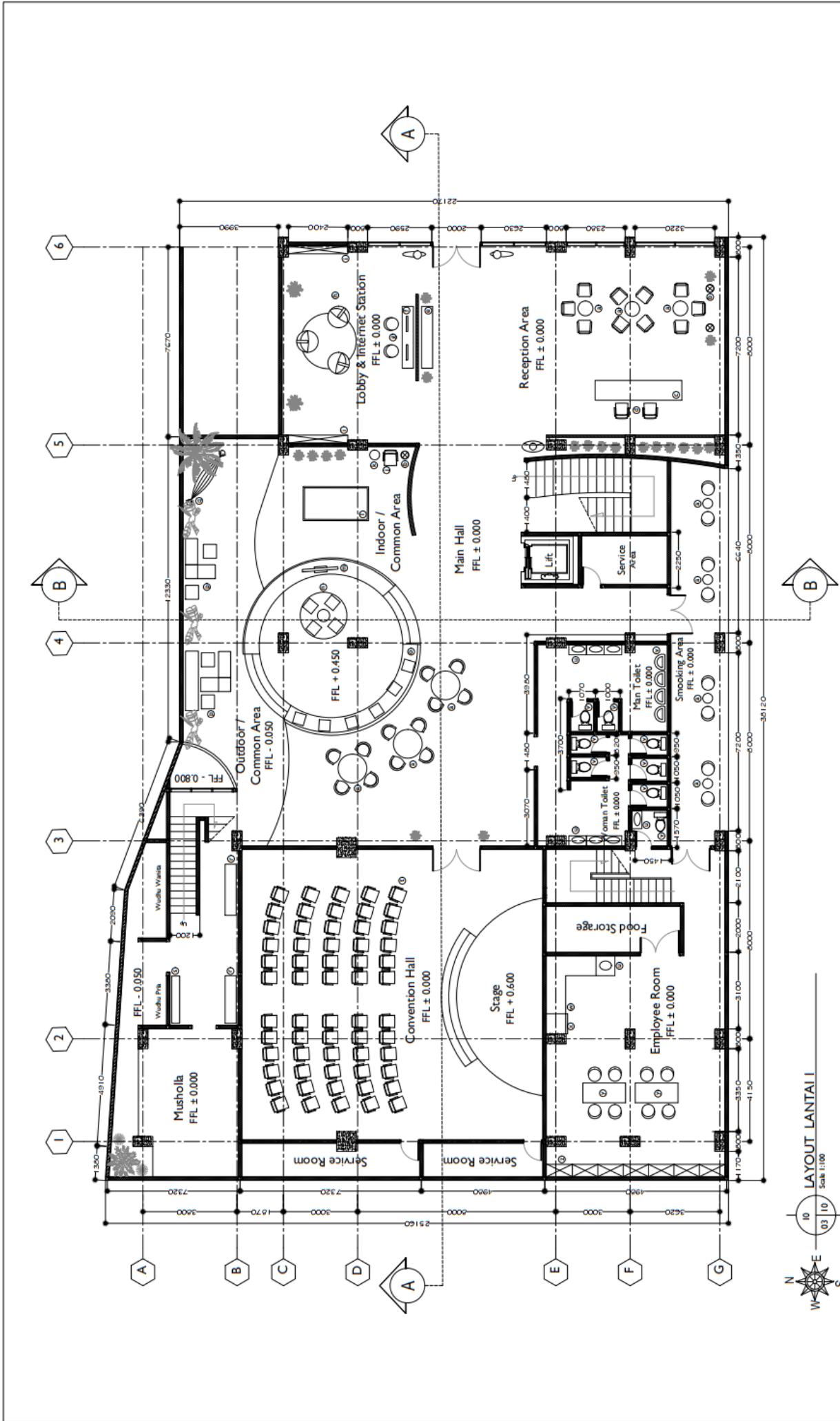


- RECEPTION AREA -

#03VIEW



- LOBBY & INTERNET STATION AREA -

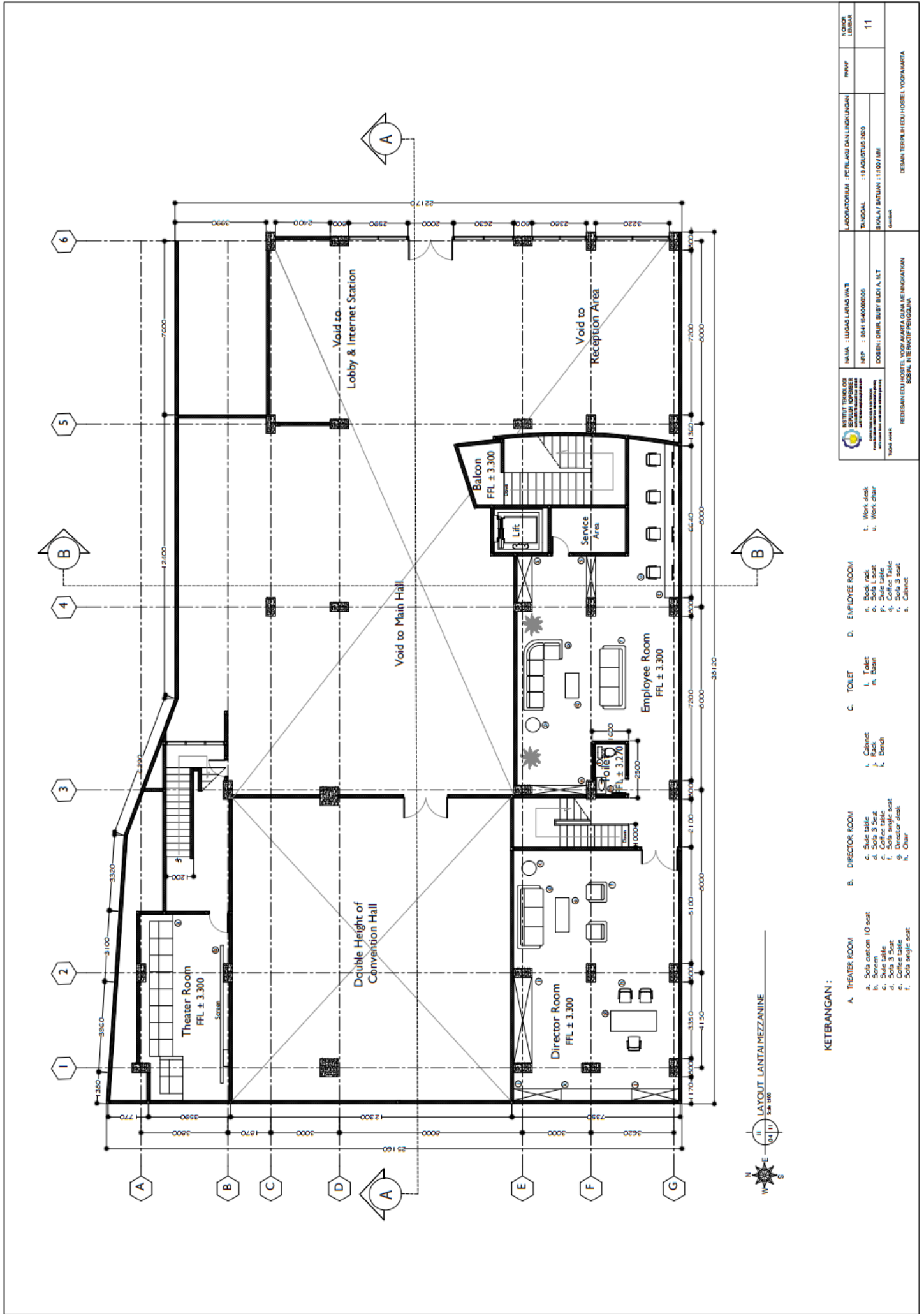


10 LAYOUT LANTAI I
Skala 1:100

KETRANGAN :

- A. RECEPTION AREA
 - a. Coffee table set
 - b. Standing lamp
 - c. Receptionist chair
 - d. Receptionist desk
 - e. Computer desk
 - f. Computer desk
- B. LOBBY & INTERNET STATION
 - g. Work chair
 - h. Book rack
 - i. Book rack
- C. INDOOR / COMMON AREA
 - j. Arm chair
 - k. Side table
 - l. Receptionist chair
 - m. TV table / Book rack
 - n. Cushion and table set
 - o. Cushion
- D. OUTDOOR / COMMON AREA
 - p. Bench Set Custom
 - q. Hammock
- D. MUSTHOLLA
 - r. Bench
 - s. Shoes rack
- E. CONVENTION HALL
 - t. chair
- F. TOILET
 - u. Sink
 - v. Toilet
 - w. / Umpan
- F. EMPLOYEE ROOM
 - x. Kitchen set
 - y. Refrigerator
 - z. Dining table set
 - aa. Chair

<p>UNIVERSITAS SEBELAS MENES Jl. Sekeloa Selatan 1 No. 10 Kec. Sekeloa Selatan 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30132 Telp. (071) 7990000 Fax. (071) 7990000 Email: unsm@unsm.ac.id</p>	NAMA : LUCAS LARAS WA'S NIP : 081194000008 DOSEN : DR. BUBY BUDI A, M.T. DESAIN TERBUKUH EDU HOTEL SUB KAL. REKONSTRUKSI PENUNJANG	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN TAMGAL : 10 AGUSTUS 2020 SHALAT / BATUAN : 11:00 / IM GAWAH	NOUR LUMBAR 10
	REDISAN EDU HOTEL YODHARITA GAMA MENINGKATAN SUB KAL. REKONSTRUKSI PENUNJANG	DESAIN TERBUKUH EDU HOTEL YODHARITA	

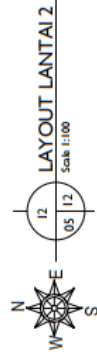


11 LAYOUT LANTAI MEZZANINE
04/11/2009

KETERANGAN :

- A. THEATER ROOM
 - a. Sofa custom 10 seat
 - b. Sofa custom 10 seat
 - c. Sofa table
 - d. Sofa 3 seat
 - e. Sofa single seat
 - f. Director desk
 - g. Chair
- B. DIRECTOR ROOM
 - h. Sofa table
 - i. Sofa 3 seat
 - j. Sofa table
 - k. Sofa single seat
 - l. Director desk
 - m. Chair
- C. TOILET
 - n. Cabinet
 - o. Rack
 - p. Bench
- D. EMPLOYEE ROOM
 - q. Bed desk
 - r. Sofa 1 seat
 - s. Sofa table
 - t. Confice Table
 - u. Sofa 3 seat
 - v. Cabinet
- Work desk
- Work chair

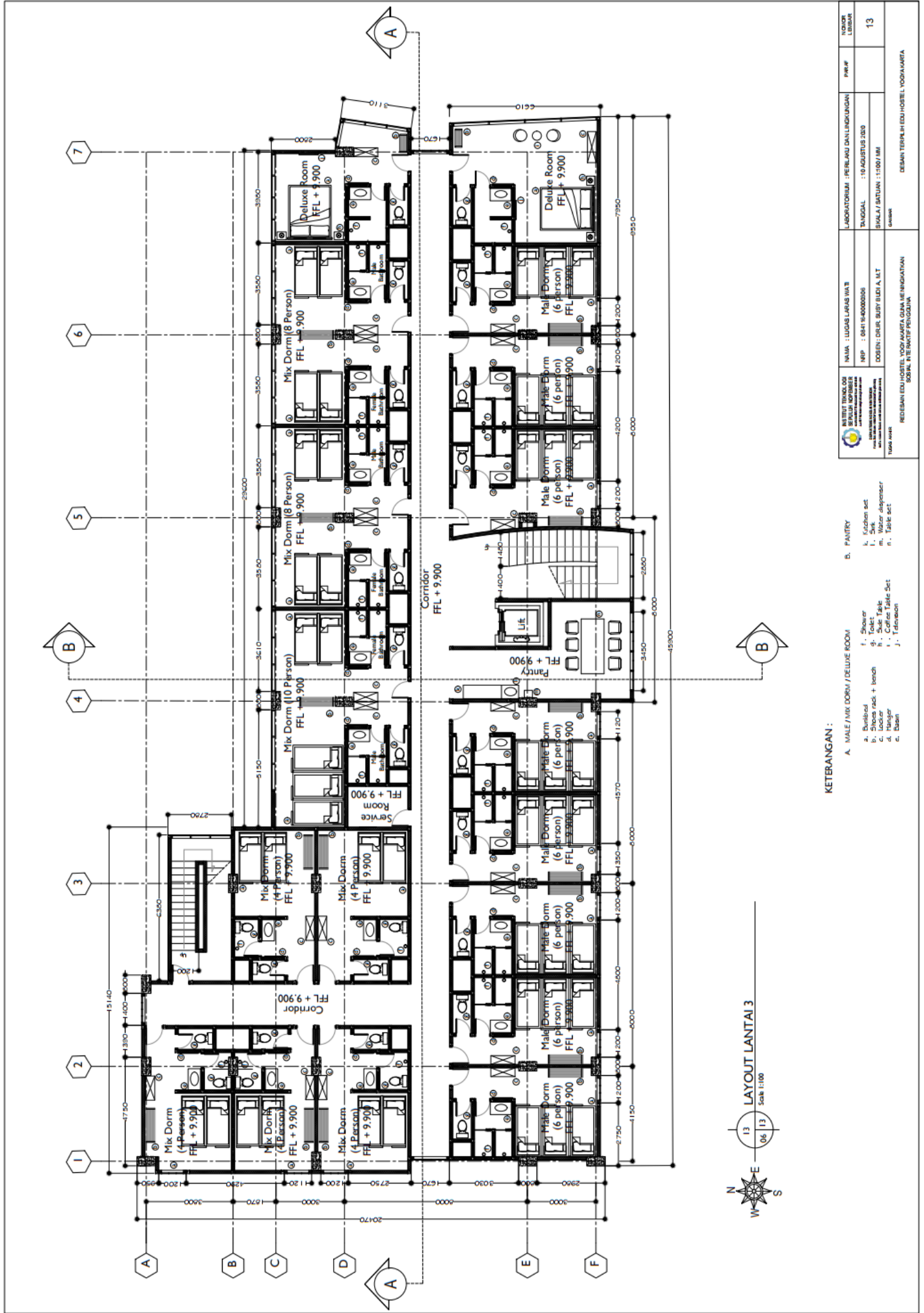
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR JALAN POLOKRAJAN, SURABAYA TUMBUK JAWAR	NAMA : LUGAL LAGAWA B	LABORATORIUM : PERILAU DAN LINGKUNGAN	NIMF :	NIMOM LIBRAR : 11
	NRP : 08419400000008	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2009	SKALA / BATUAN : 1:1500 / MM	DESAIN TERPILIH EDU HOSEL YODA AIRTA
DOSEN : DR. BUDI EUDI A, MT		DESAIN TERPILIH EDU HOSEL YODA AIRTA		
REDESAIN EDU HOSEL YODA AIRTA GUNA MEMINIMALKAN SOSIAL INTERNET PENGGUNA		DESAIN TERPILIH EDU HOSEL YODA AIRTA		



KETERANGAN :

- A. FEMALE / MIX DORM / DELUXE ROOM
 - 1. Shower
 - 2. Sink
 - 3. Bed
 - 4. Table
 - 5. Chair
 - 6. Bench
 - 7. Locker
 - 8. Mirror
 - 9. Coat rack
 - 10. TV
 - 11. Refrigerator
 - 12. Bedding
- B. PANTRY
 - 1. Kitchen set
 - 2. Sink
 - 3. Water dispenser
 - 4. Table set
 - 5. Chair

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR TUGAS AKHIR REDESAIN EDUKASI YOGANARTA, GUNA MENINGKATKAN SOSTAINABILITAS PERKOTAAN	NAMA : LUGAS LARAS WATI NPM : 081164000006 DOSEN: DR. BUSY BUDI A. M.T	LABORATORIUM : PERILAU DAN LINGKUNGAN TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020 SKALA / SATUAN : 1:100 / MM GAMBAR :	NOMOR LUGAS : 12
	DESAIN TERPILIH EDUKASI YOGANARTA		



13 LAYOUT LANTAI 3
06/13
Scale 1:100

KETERANGAN :

- A. MALE / MIX DORM / DELUXE ROOM**
- 1. Shower
 - 2. Bed
 - 3. Study Table
 - 4. Chair
 - 5. Locker
 - 6. Coffin Table Set
 - 7. Television

- B. PANTRY**
- 1. Kitchen set
 - 2. Sink
 - 3. Stove
 - 4. Table set

INSTITUT TEKNOLOGI SEPuluhKARANGMARTAPURATAMA Jl. Raya Geger Mekar No. 100 Kel. Sekeloa Selatan I, Kec. Sekeloa Timur, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30132 Telp. (071) 7993000 www.itstkn.ac.id	NAMA : LUGAS LARAS WAJ NIP : 0611904000006 DOSEN : DR. PUR. BUSY BUDI A. M.T	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020 BAWA / SATUAN : 11000/ MI 401000	NO. ORIS 13
	REVISI DAN LUCARAN : YOGHARTO DAN LINDUNGSIWAN DESAIN INTERIOR PERLOJAN DESAIN TERPILIH : YOGHARTO, YOGHARTO		



LAYOUT LANTAI 14

Scale 1:100

KETERANGAN :

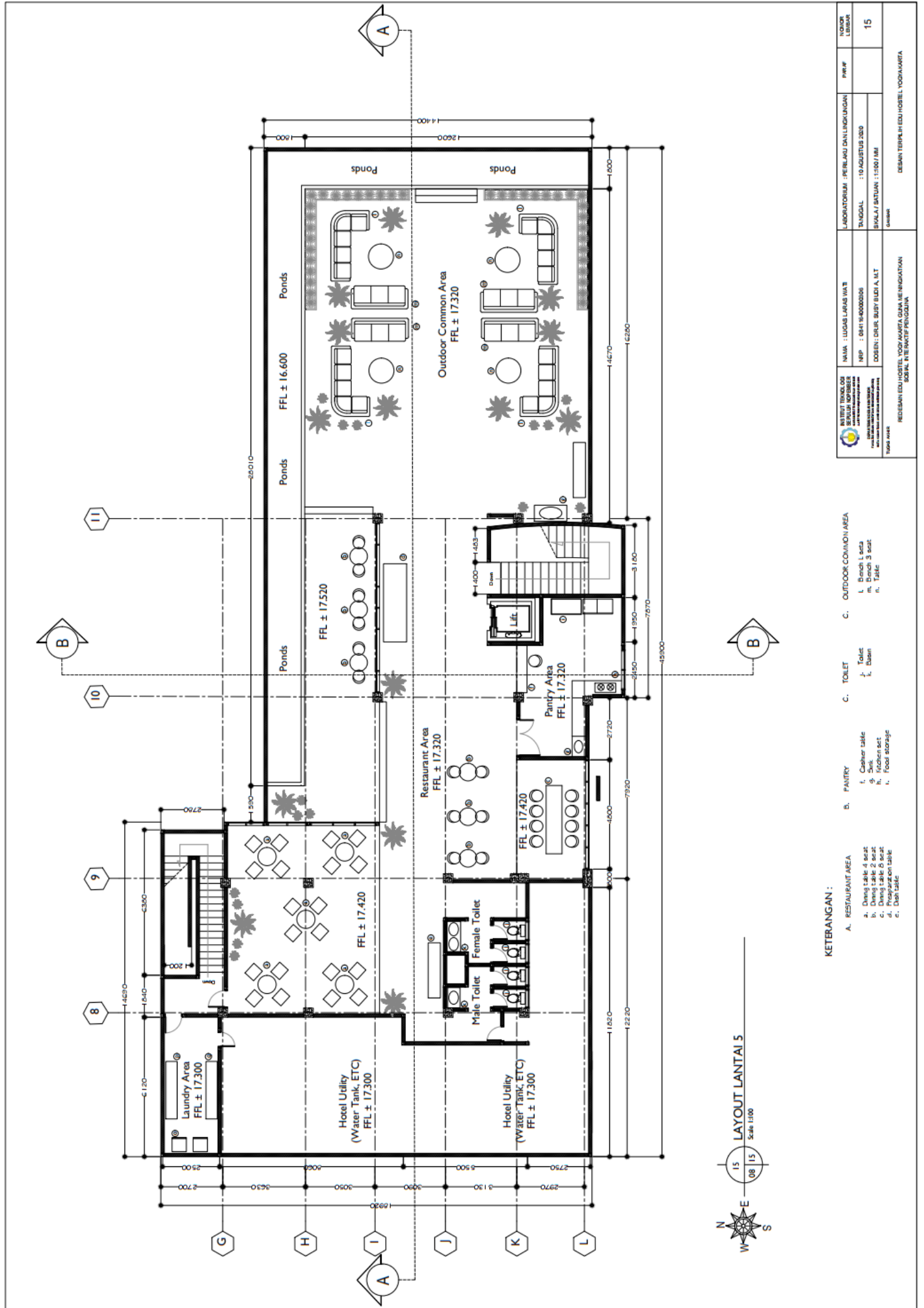
- A. APARTMENT TYPE / FAMILY / STANDARD ROOM
- a. Cradina
 - b. Kitchen
 - c. King bed
 - d. Single bed
 - e. Sofa bed
 - f. Sofa double seat
 - g. Coffee table
 - h. Sofa single seat
 - i. Dining table set
 - j. Refrigerator
 - k. Kitchen set
 - l. Sink

- m. Table
- n. Shower
- o. Basin
- p. Queen sized bed / bunkbed
- q. Hanger
- r. Bench

- s. Coffee table set
- t. Television

- C. PANTRY
- v. Kitchen set
 - w. Water dispenser
 - x. Dining table set

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN POLOKOREJO, SURABAYA 60115 TAMBAH AKAR REDESAIN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOBIM, INTERAKTIF PENGGUNA</p>	<p>YAMA : LUGAS LARAS WAT NRP : 041184000006 DOSEN: DRUR BUSY BUDI A. M.T</p>	<p>LABORATORIUM PERILAU DAN LINDUNGAN TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020 WAKTU / SATUAN : 11:00 / MI</p>	<p>NOOR LEMBAR 14</p>
	<p>DESAIN TERAMPIL EDU HOSTEL YOGYAKARTA</p>		



15
08 | 15
W E S
N S
LAYOUT LANTAI 5
Scale: 1:100

KETERANGAN :

- A. RESTAURANT AREA**
- a. Dining table 4 seat
 - b. Dining table 2 seat
 - c. Dining table 1 seat
 - d. Reception table
 - e. Dish table

- B. PANTRY**
- i. Cashier table
 - g. Stove
 - h. Kitchen set
 - i. Food storage

- C. TOILET**
- j. Toilet
 - k. Basin

- C. OUTDOOR COMMON AREA**
- l. Bench 1 seat
 - m. Bench 3 seat
 - n. Table

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER Jalan ITS Suroboyo Timur No. 101-103 Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60115 Telp. (031) 7993111 www.its.ac.id</p>	<p>LABORATORIUM : PERILAU DAN LINGKUNGAN</p>	<p>LABORAN</p>
	<p>NAMA : LUCAS LARAS WATI</p>	<p>PROF</p>
	<p>TRACOD ANAK</p>	<p>15</p>
	<p>REVISI DAN PERUBAHAN</p>	<p>DESAIN TERPADU EDU HOSTEL YOGYAKARTA</p>

NAMA : LUCAS LARAS WATI
 NPM : 081194000006
 DOSEN : DR. DR. BUDI BUDI A, M.T.
 SKALA / BAKUAN : 1:1000 / MM

LABORATORIUM : PERILAU DAN LINGKUNGAN
 TRACOD ANAK
 15

DESAIN TERPADU EDU HOSTEL YOGYAKARTA



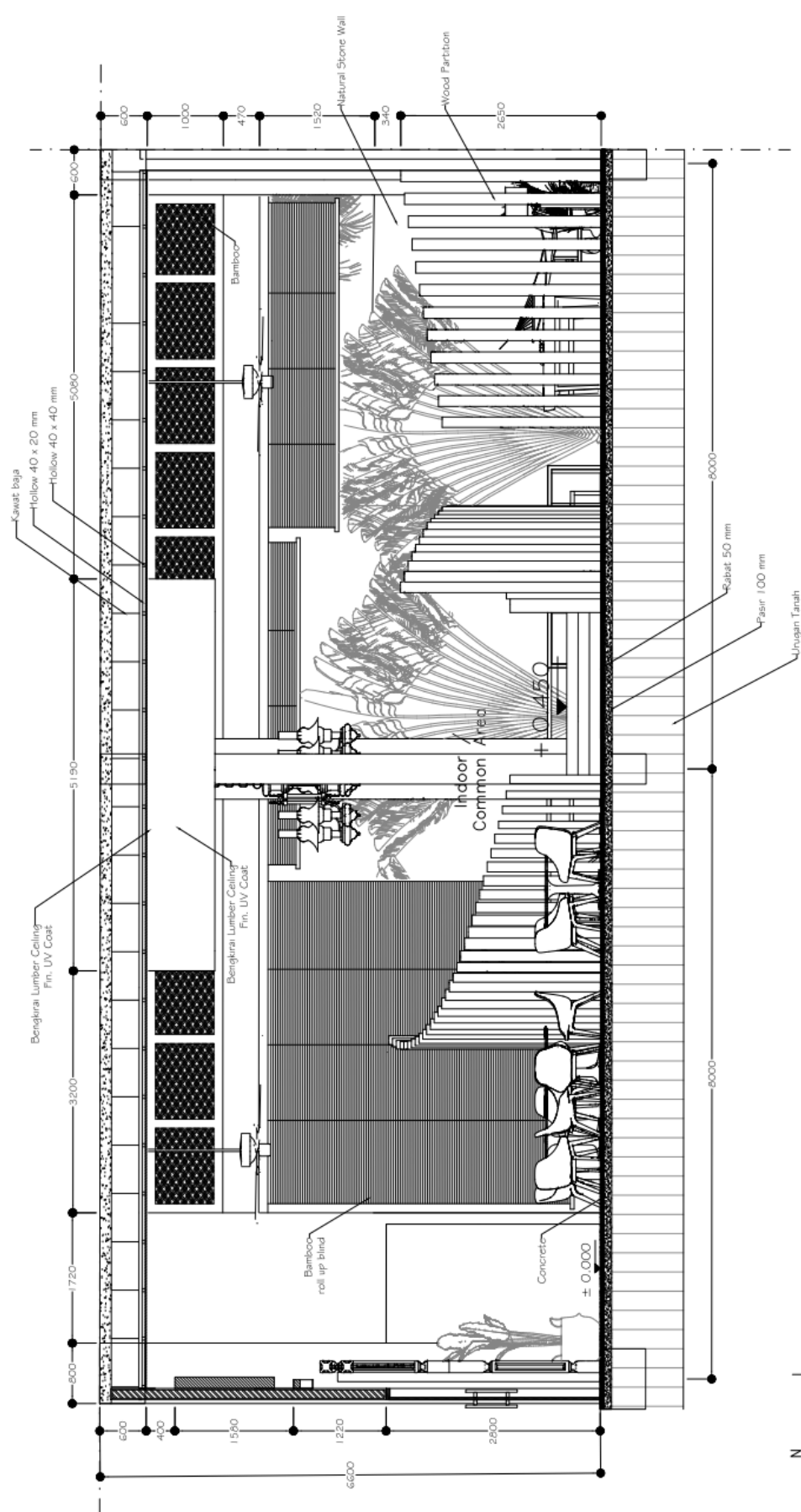
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>ITS</small> Gedung Teknik Sipil Jl. Raya Sepuluh Nopember No. 128-1 Surabaya 60132, Indonesia Telp. (62) 31 799 3111 Fax. (62) 31 799 3110 Email: its@its.ac.id	NAMA : LUCAS LAPAS WATI NIM / NPM : 084119406000006 DOSEN : DR. IR. SUHY BUDA A, ST MATA KULIAH : REDESAIN EDU-ROSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SIKAP HYGIENE & PENCEGAHAN	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN TANGGAL : 19 AGUSTUS 2020 SKALA : SATUAN 1 : 50 MM GAMBAR :	NO. GAMBAR : 29 JUDUL :
	DESAIN HUNIAN TERPILIH 1: HUNIAN HORTIKULTUR DESAIN HUNIAN TERPILIH 2: HUNIAN HORTIKULTUR		

- KETERANGAN :**
- A. HUNIAN
 - B. INDOOR / COMMON AREA
 - 1. Meja 1200 x 600 x 750 mm
 - 2. Kursi 450 x 450 x 850 mm
 - 3. Kursi 450 x 450 x 850 mm
 - 4. Kursi 450 x 450 x 850 mm
 - 5. Kursi 450 x 450 x 850 mm
 - 6. Kursi 450 x 450 x 850 mm
 - C. OUTDOOR / COMMON AREA
 - 1. Bangkai outdoor
 - 2. Tanaman
 - D. Table 4 seat
 - 1. Table 1200 x 600 mm, 450 x 450 x 850 mm
 - 2. Chair 450 x 450 x 850 mm
 - E. OUTDOOR / COMMON AREA
 - 1. Bangkai outdoor
 - 2. Tanaman

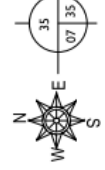
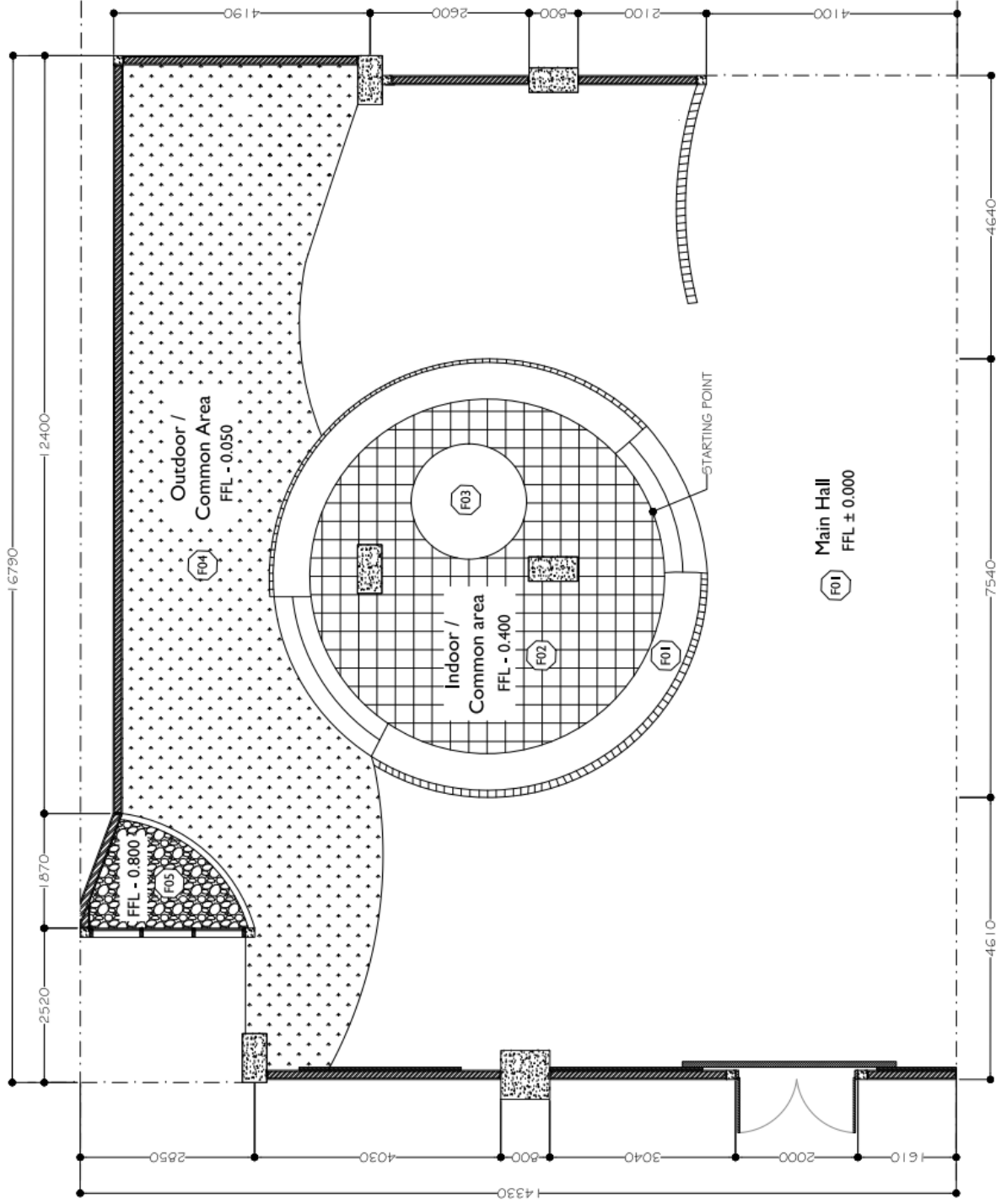
LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH 1
 Scale 1:50



29
04



NAMA : LUCAS LARAS WATI NPM : 081164000006 DOSEN : DR. IR. BUSY BUDI A, M.T TRIGUNA SMP	LABORATORIUM : PERILAU DAN LINGKUNGAN	PARAF :	KEMAH :
	FANGSAL : 19 AGUSTUS 2020 SKALA : SATUAN : 1:40 / MM	31	31
REDISAIN EDU HOTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGUNJUN.			DESAIN TERPILIH I EDU HOTEL YOGYAKARTA

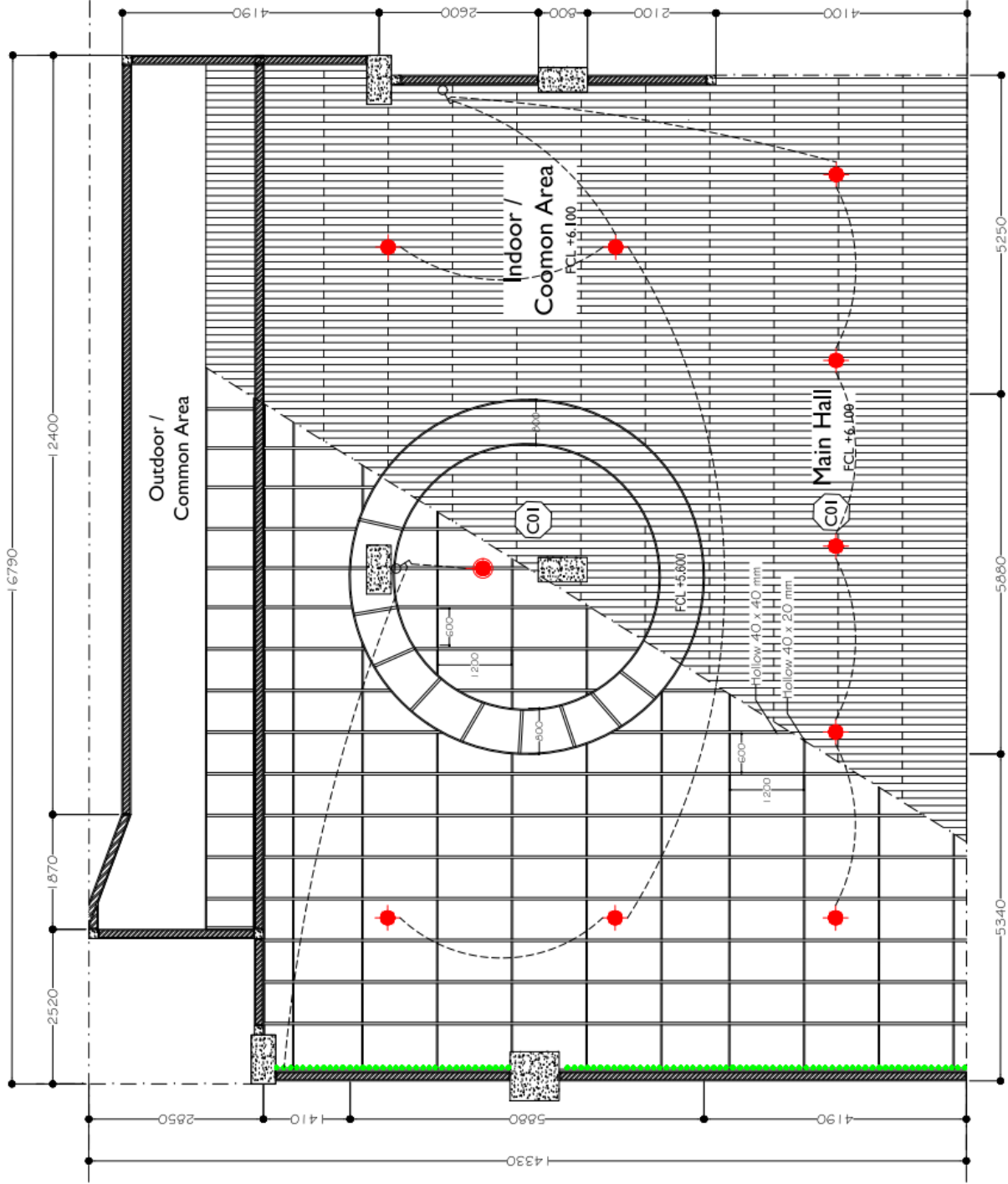


35
07 35
RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH I
Scale 1:50

KETERANGAN :

- (F1) Concrete Polished
- (F2) Keramik Tagel Mozaik Yogyakarta, 300 x 300 mm
- (F3) Batu Kali
- (F4) Rumput
- (F5) Carpet Broken White Color (Ø 1.600 mm)

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER Jalan Sepuluh Nopember No. 301-312 Surabaya 60115 Telp. (031) 79930303 www.its.ac.id</p>	NAMA : LUGAS LARAS WATI	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN	FAKAS	NOMOR LEMBER 35
	NIP : 09111640000006	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		
	DOSEN : DR. IR. SUSY BUDI A, M.T	SKALA / BATUAN : 1 : 50 / MM		
	DESAIN TERPILIH I EDU HOSTEL YOGYAKARTA SOSIAL INTEGRATIF PEDAGOGIA			DESAIN DESAIN TERPILIH I EDU HOSTEL YOGYAKARTA



RENCANA PLAFON DAN TITIK LAMPU RUANG TERPILIH I

Scale 1:50

KETERANGAN :

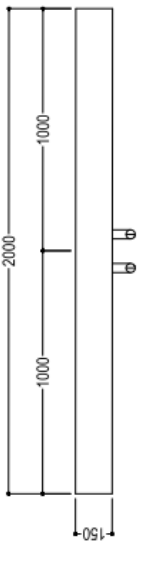
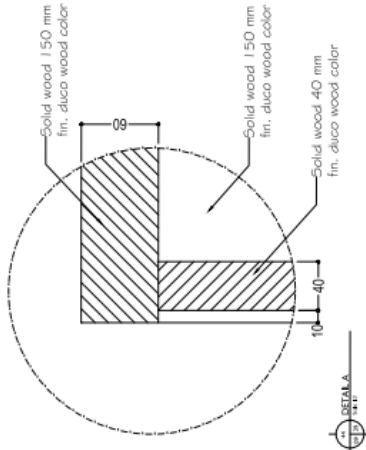
- Bongkera Lumber Ceiling (1.2 x 1.20 x 21.00 mm) Fin. UV Coat.
- Pendant light (incand. or fluoresc)
- Down light LED or LowE
- LED Strip Light

- One gang one way switch
- Two gang one way switch

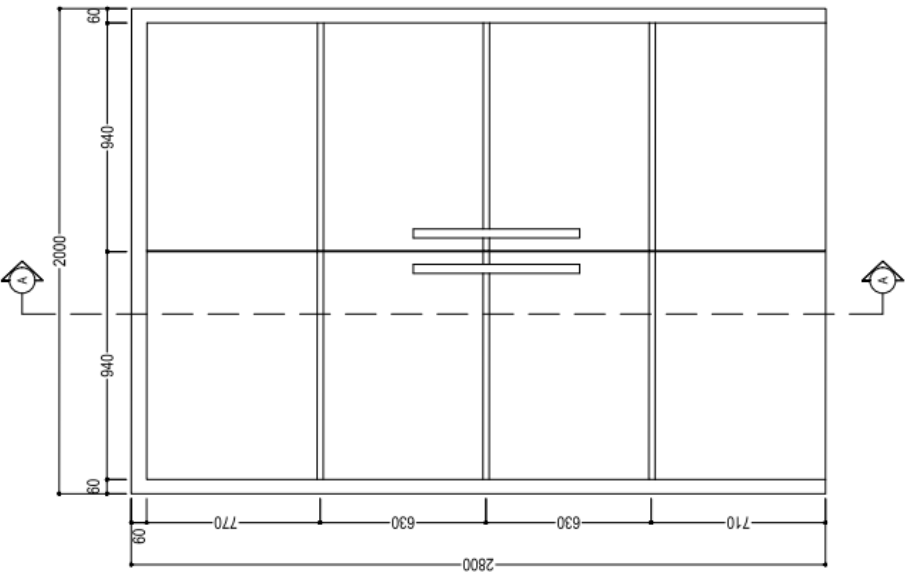
	NAMA : LUGAS LUGAS WATI	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN	PROF.	MONITOR
	NRP : 0841104000009	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		LEMBAR
	DOSEN : DR. DR. BUDI BUDI A. M.T	SKALA SATUAN : 1 : 50 / MM		37

REDESAIN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENUNJANG

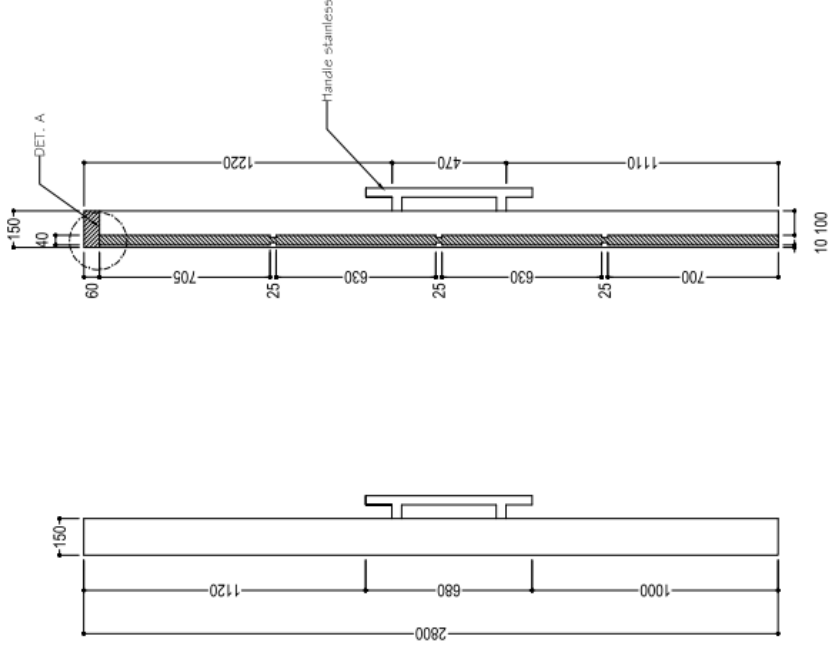
DESAIN TERPILIH I EDU HOSTEL YOGYAKARTA



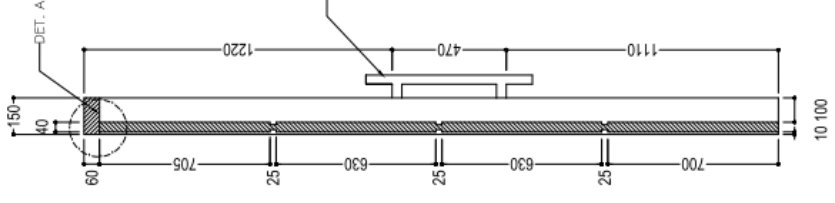
TAMPAK ATAS



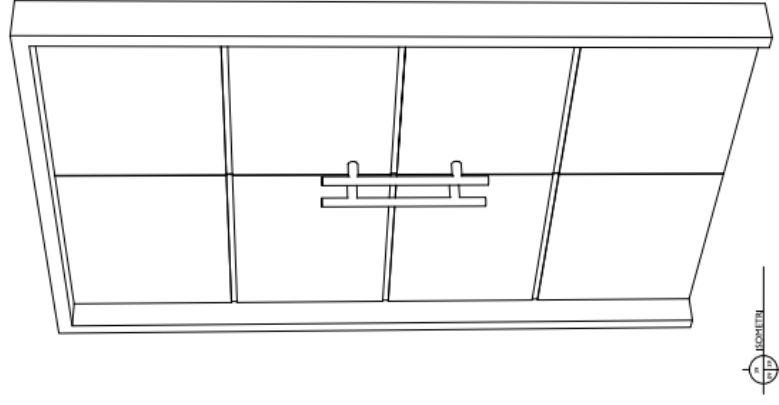
TAMPAK DEKAT



TAMPAK SAMPING

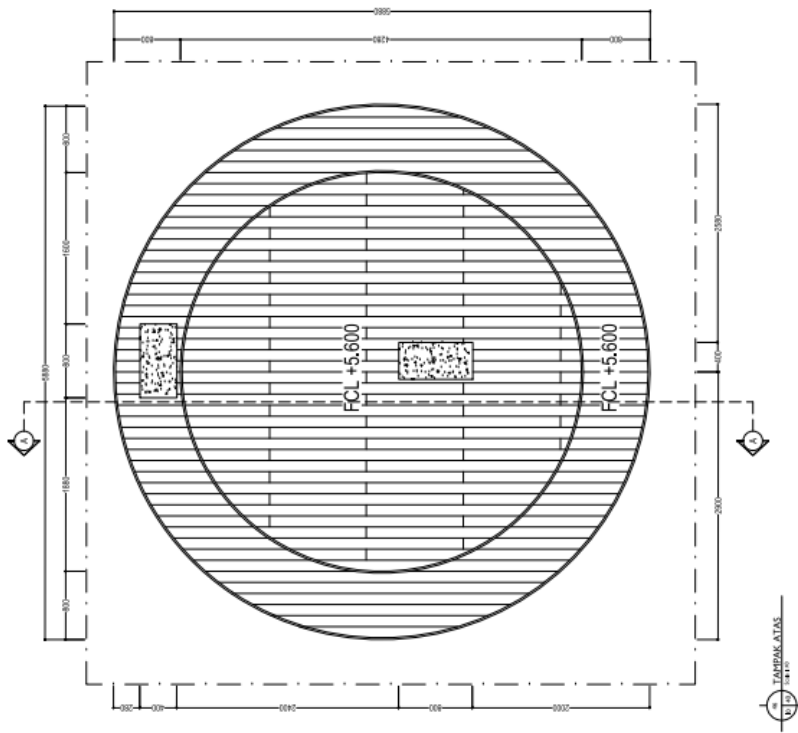


TAMPAK JALAN

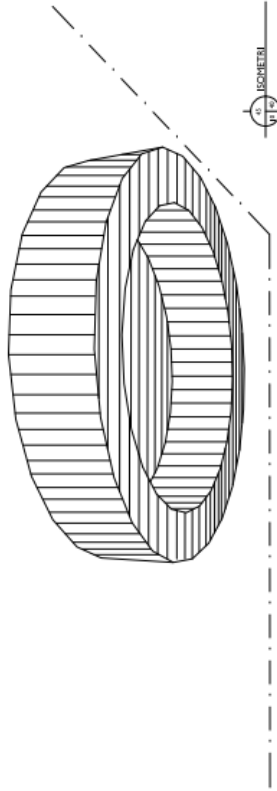


ISOMETRI

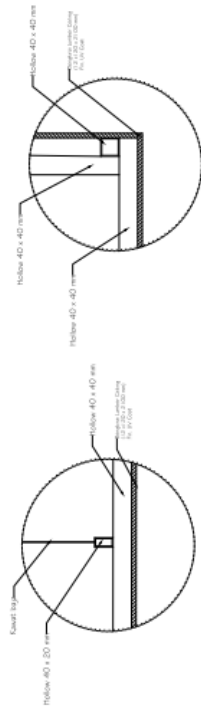
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH SEPTEMBER DEPARTEMEN TEKNIK ARSITEKTUR STRUKTUR DAN TEKNIK BANGUNAN TROPIS 10115	NAMA : LUGIS LARIS INIIT NRP : 09111040000306 DOSEN : DRUK SUSY BUDI A.M.T	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020 SKALA : SATUAN : 1 : 15 : MM	NOMOR LEMBAR : 39
	REDESAIN EDU HORTEL YOSYAMARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA		DETAIL ARSITEKTUR RUMAH TERBUKA 1 4RNTU CONVENTION HALL



TAMPAK ATAS
1:100

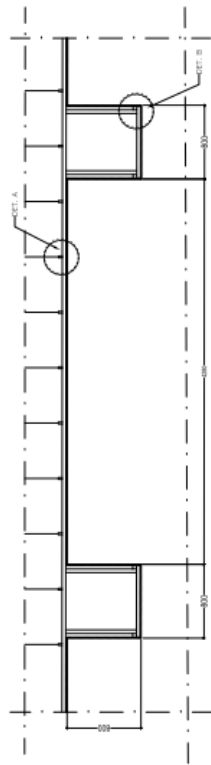


ISOMETRI



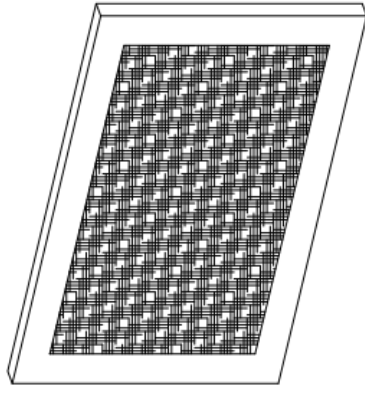
DETAIL A
1:10

DETAIL B
1:10

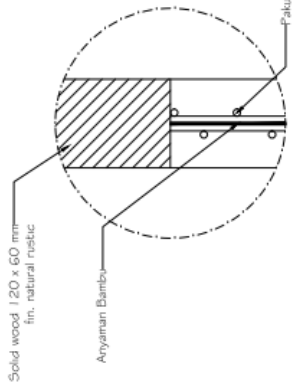


TAMPAK DEPAN
1:100

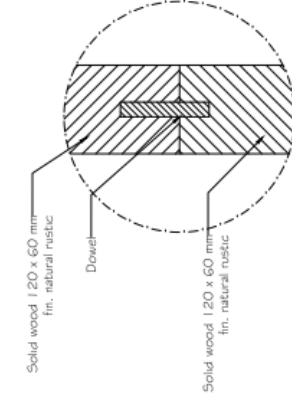
<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER Jalan Raya Sepuluh Nopember No. 1, Surabaya 60115 Telp. (031) 7993111 www.its.ac.id</p>	<p>NAMA : LUGAS LARAS WATI NRP : 08411040300308 DOSEN : DR.IR. SUSY BUDI A.M.T</p>	<p>LABORATORIUM : PERILAU DAN INKUIBUNGAN TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020</p>	<p>PROF 40</p>
	<p>REDESAN EDU HOTEL YOCYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA</p>	<p>SKALA / SATUAN : 1:100 / MM</p>	<p>DETAILED ARCHITECTURE RUMAH TERSERBI 1 "PLAYANO COMMON AREA INDOOR"</p>
	<p>TRUSMI 000181</p>	<p>SHAWAN</p>	



51 ISOMETRI
11 41



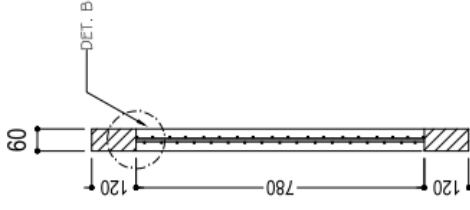
58 DETAIL B
11 41



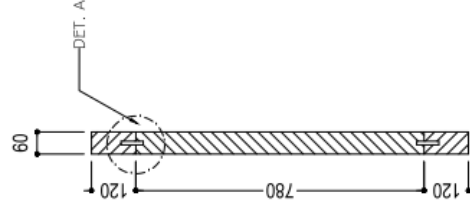
57 DETAIL A
11 41



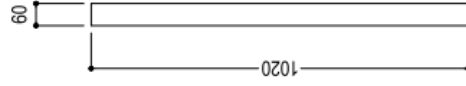
53 TAMPAK ATAS
11 41



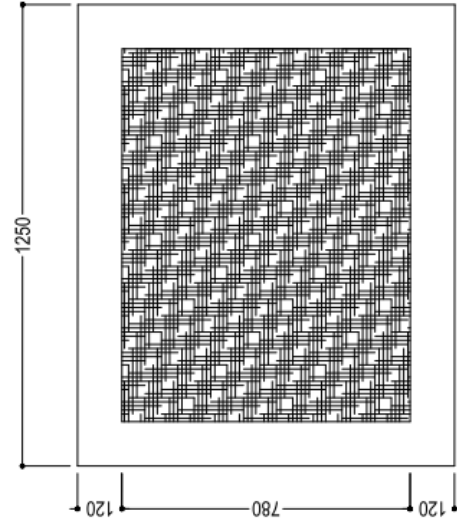
55 POTONGAN B-B
11 41



55 POTONGAN A-A
11 41

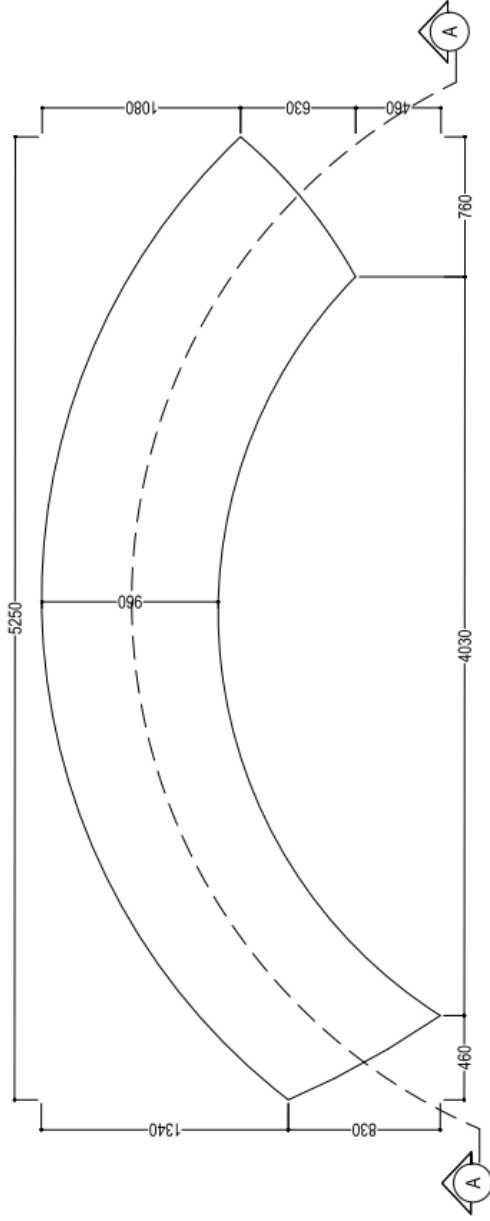


54 TAMPAK SAMPING
11 41



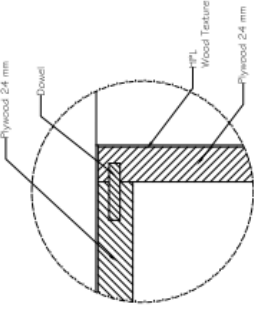
53 TAMPAK DEPAN
11 41

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER Jalan Raya ITS, Sepuluh Nopember, Indonesia Telp. (031) 7993111</p>	NAMA : LUGAS LARAS WATI	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN	FAKUSP	NOMOR LEMBAR
	NRP : 0811940000009	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		41
DOSEN : DR.IB. SUJIB RUDH A. M.T		SKALA / SATUAN : 1:10 / MM		
TUGAS AKHIR		REDESAN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA		
		DETAIL FURNITUR RUANG TERPILIH 1 - VENTILATION -		

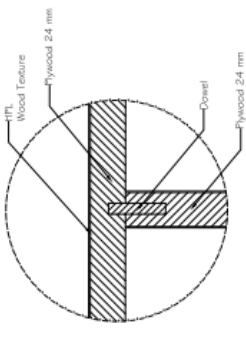


60 TAMPAK ATAS
12 15/2020 Skala 1:20

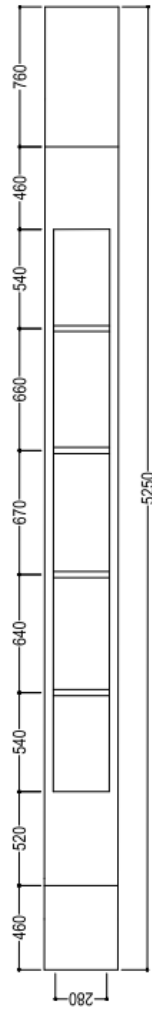
59 ISOMETRI
12 15/2020



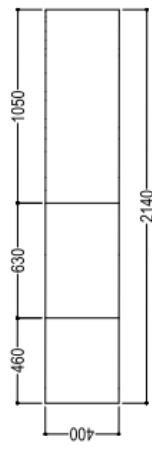
65 DETAIL B
12 15/2020



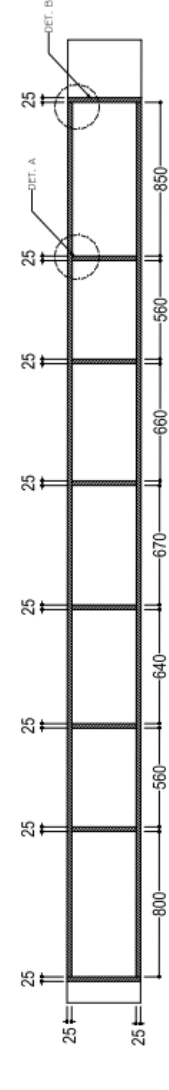
64 DETAIL A
12 15/2020



61 TAMPAK DEPAN
12 15/2020 Skala 1:20

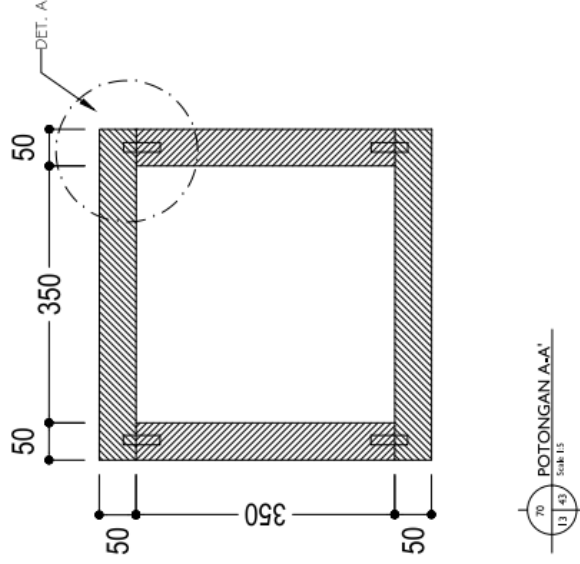
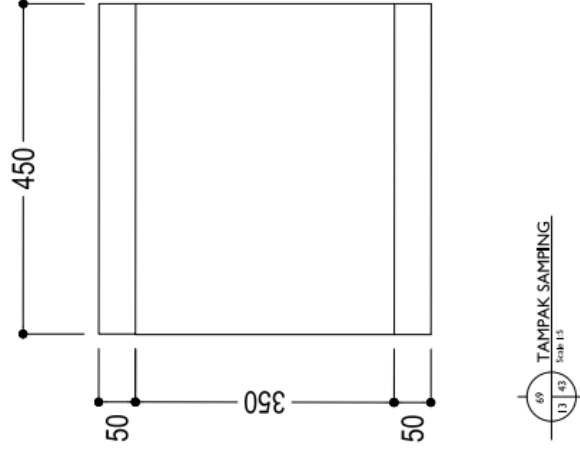
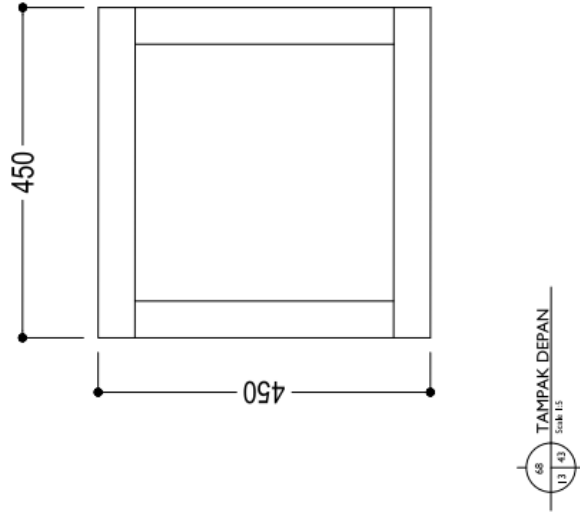
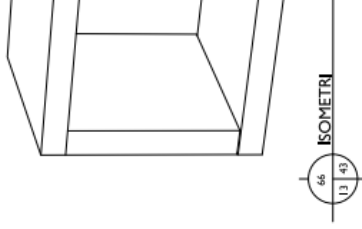
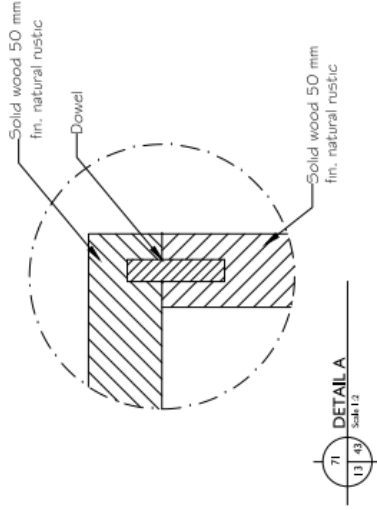
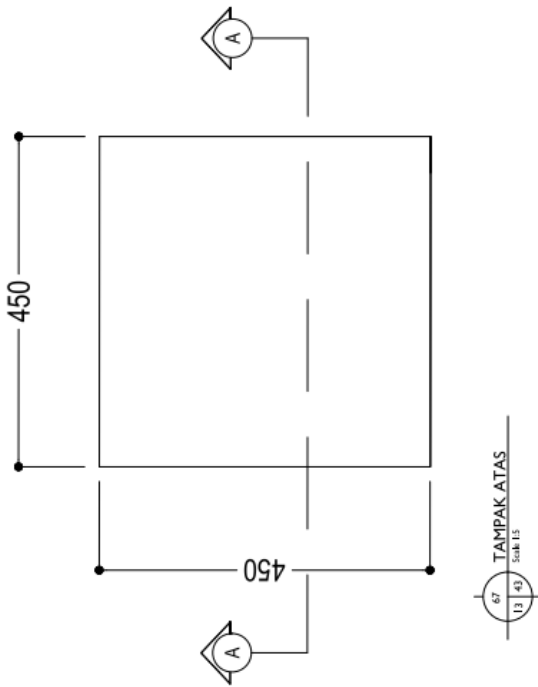


62 TAMPAK SAMPIING
12 15/2020 Skala 1:20

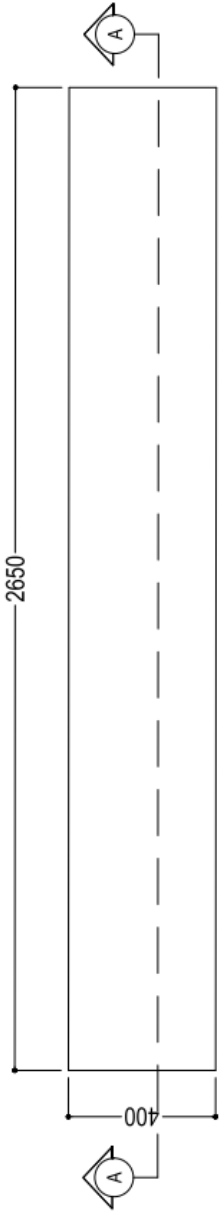


63 POTONGAN A-A
12 15/2020 Skala 1:20

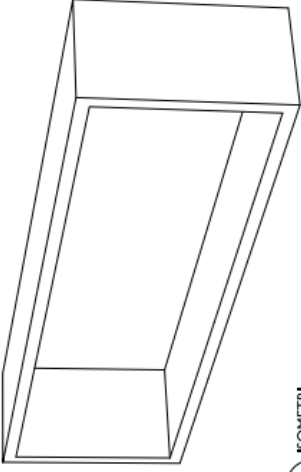
<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER Jl. Raya ITS Suroboyo Timur No. 155 Surabaya 60115 www.its.ac.id</p>	NAMA : LUGAS LARAS WATI	LABORATORIUM : FIBER DAN ININGRAN	PRABU	NOMOR LEMBAR
	NRP : 0811640000095	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		42
	DOSEN : DR. DR. SUSY BUDI A. M.T	SKALA / SATUAN : 1:20 / MM	DETAIL FURNITUR RUANG TERPILIH 1 -TV TABLE + BOOK RACK-	



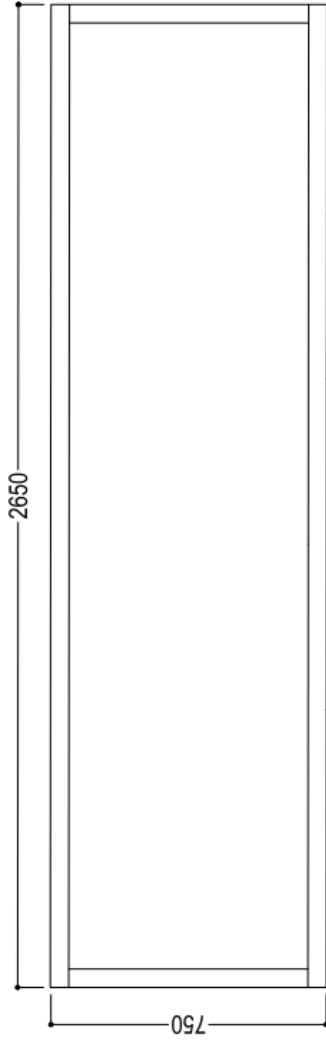
<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER Jalan ITS-Sukarya 1, Kampus ITS Sukarya, Surabaya 60132 Telp. (031) 7993111, Fax. (031) 7993112 www.its.ac.id</p>	NAMA : LUGAS LARAS WATI	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN	PROFAP	NOMOR UJARAN	
	NRP : 09411640000206	TANGGAL : 19 AGUSTUS 2020			
	DOSEN : DR. IR. SUSY BUDI A. M.T	SKALA : SATUAN : 1:5 / MM	DETAILED FURNITURE BENCH TERBUKA 1		
	REDESAN EDU HOTEL, YOGYAKARTA, GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA	-OUTDOOR BENCH SET (A)-			



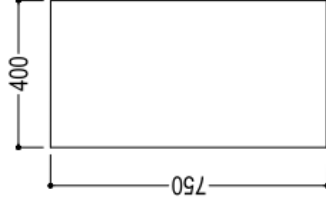
72 TAMPAK ATAS
Skala 1:10



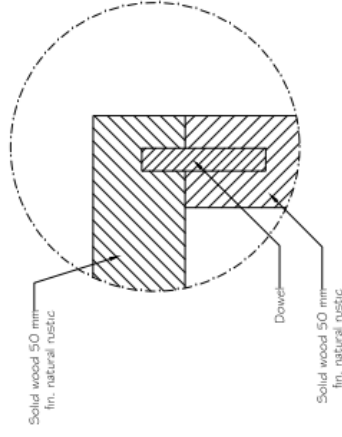
73 ISOMETRI
Skala 1:10



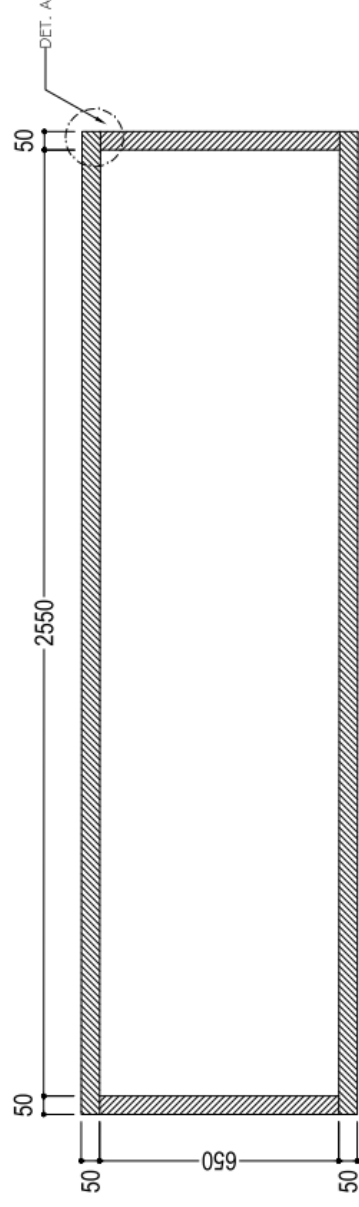
74 TAMPAK DEPAN
Skala 1:10



76 TAMPAK SAMPIING
Skala 1:10



77 DETAIL A
Skala 1:2

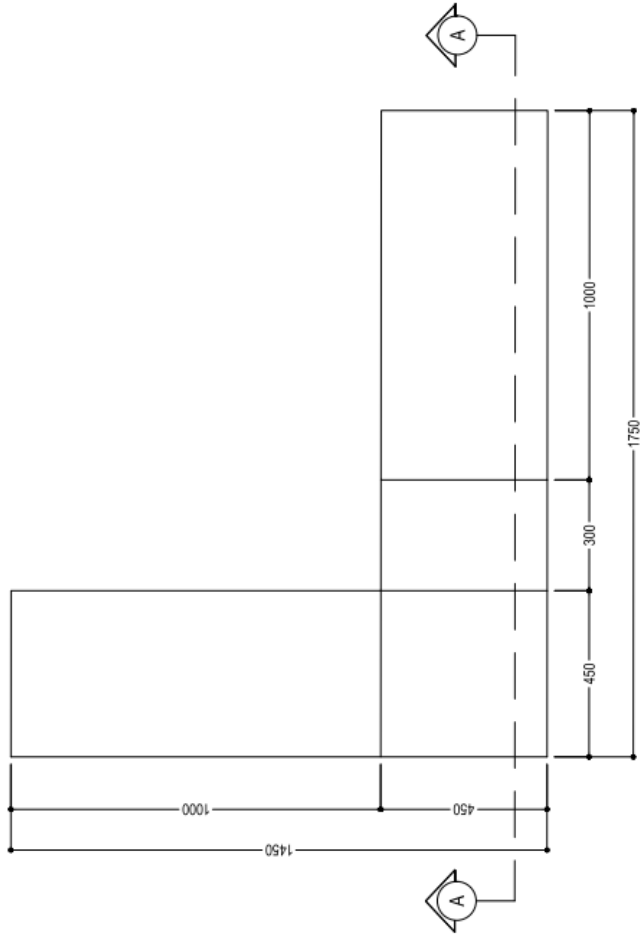


75 POTONGAN A-A
Skala 1:10

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN KH. ACHMAD SEBELA, SURABAYA 60115 Telp. (031) 7993111, 7993112 Faks. (031) 7993113, 7993114 www.its.ac.id</p>	NAMA : LUGAS LARAS WATI	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN	PAPAF	NOMOR LEMBAR
	NRP : 081194000008	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		44
	DOSEN : DR.IR. BUSY BUCHA, M.T	SKALA / SATUAN : 1:10 / MM		

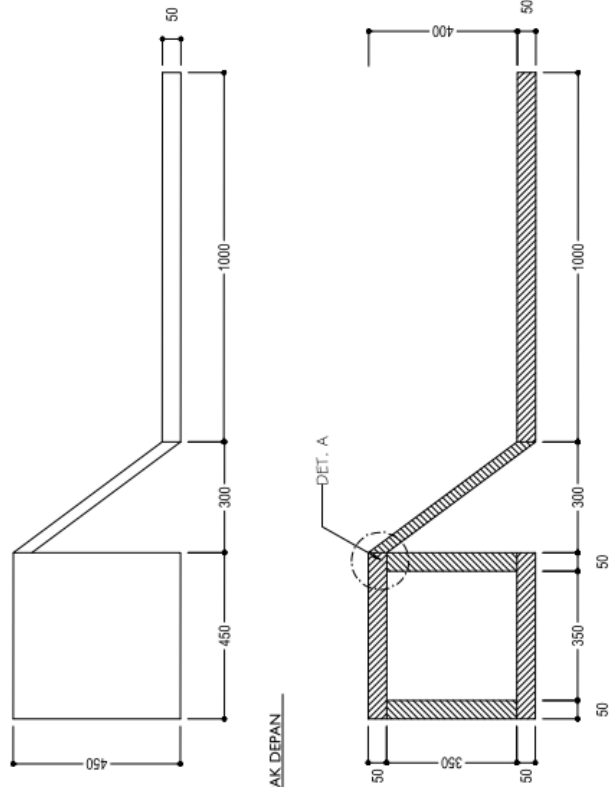
RESEKSI ERM LUSTRI, VESY/MAKRE/ BINA ARSITEKTUR DAN
SOSIAL INTERAKTIF PEDAGOGIA

DETAILED BENCH SET (BP)
-OUTDOOR BENCH SET (BP)-



79
1:1,45
Sch. 110

TAMPAK ATAS

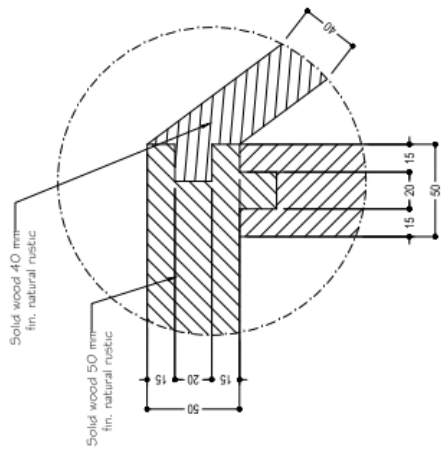


80
1:1,45
Sch. 110

TAMPAK DEPAN

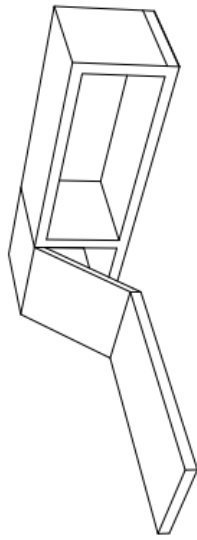
82
1:1,45
Sch. 110

POTONGAN A-A



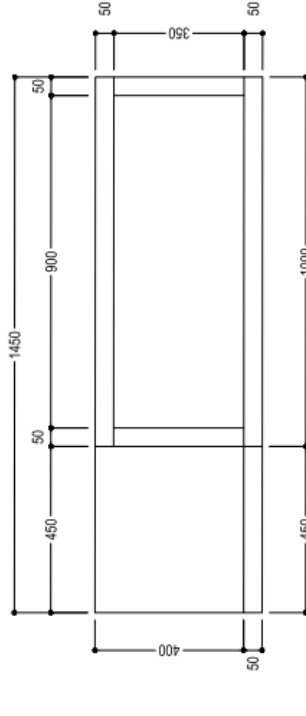
84
1:1,45
Sch. 112

DETAIL A



78
1:1,45

ISOMETRI



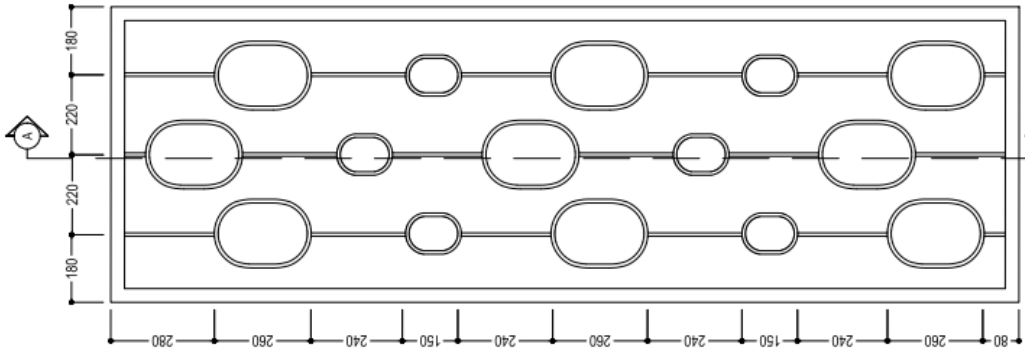
81
1:1,45
Sch. 111

TAMPAK SAMPING

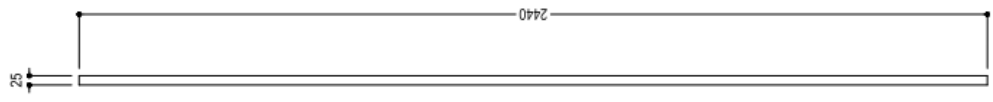
<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER ITS</p>	NAMA : LUGAS LARAS WATI	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN	PROFUP	NOOR LEMBUR 45
	NISP : 084116640000306	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		
DOSEN : DR.P. SUSY BUDI A. IAT <small>KELOMPOK 10</small>		SKALA / SITUASI : 1:107 MM <small>GAMBAR</small>		
REDESAN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA DETAIL LUNTUUR RUANG TERBUKA 1 -OUTDOOR BENCH SET(C)-				



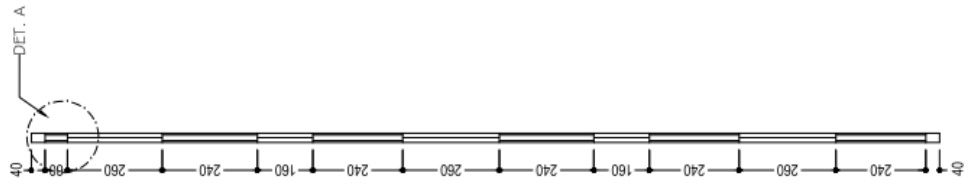
TAMPAK ATAS
1:10



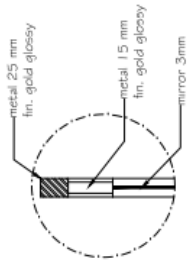
TAMPAK DEPAN
1:10



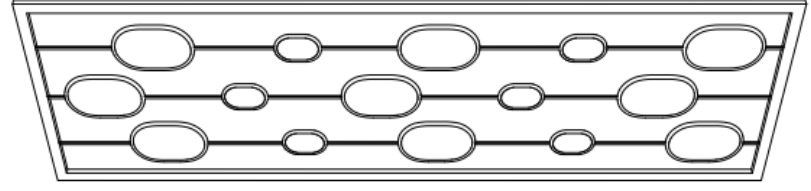
TAMPAK SAMPING
1:10



POTONGAN A-A
1:10

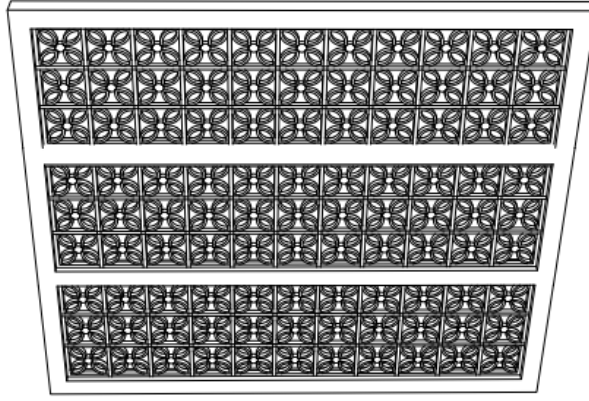
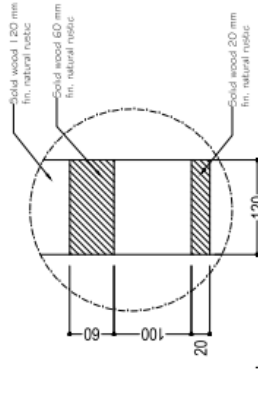
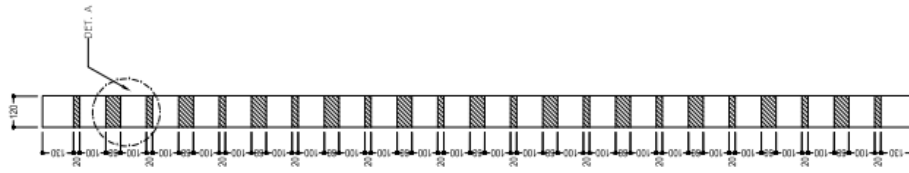
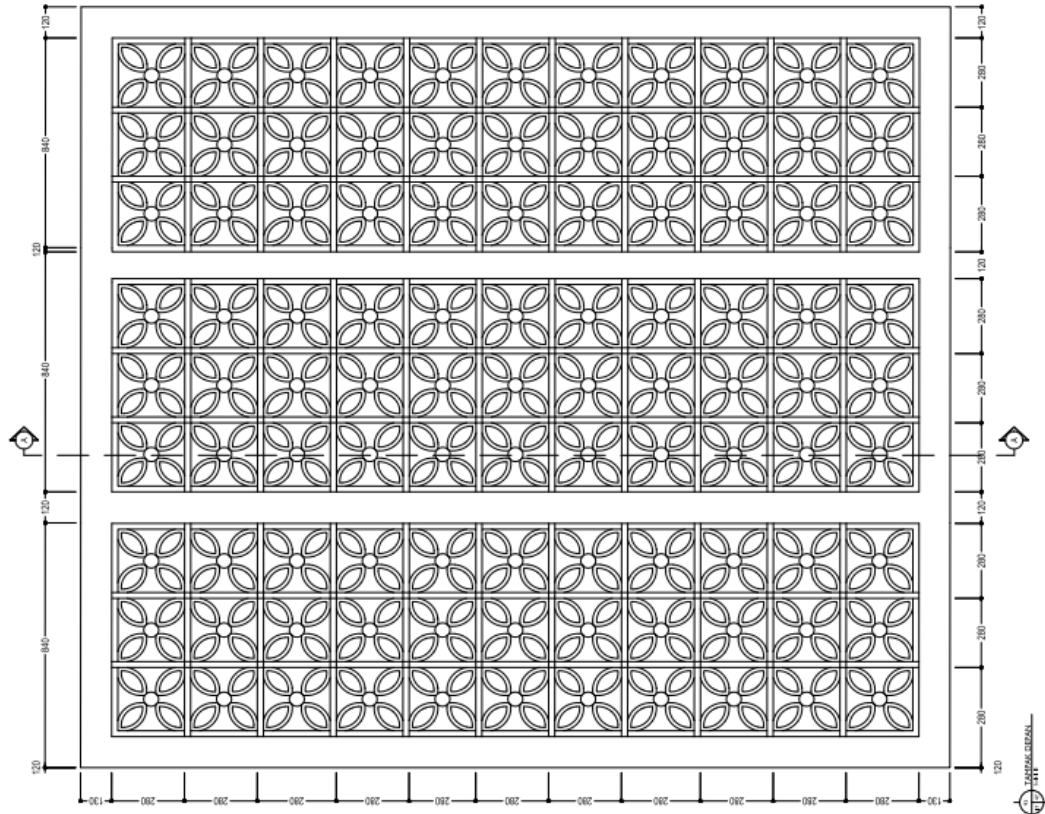
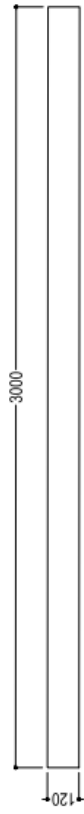


DETAIL A
1:10



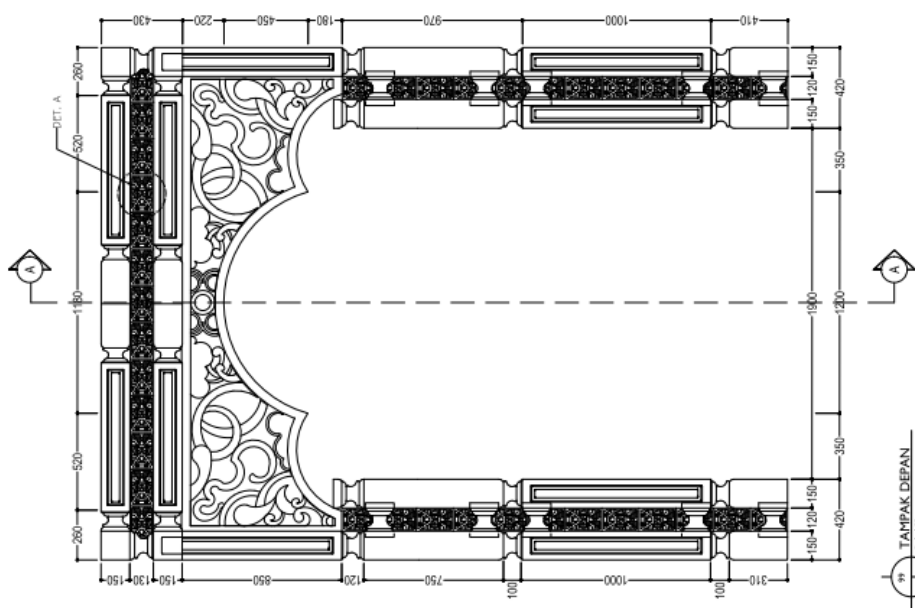
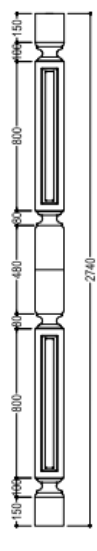
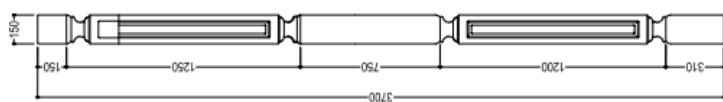
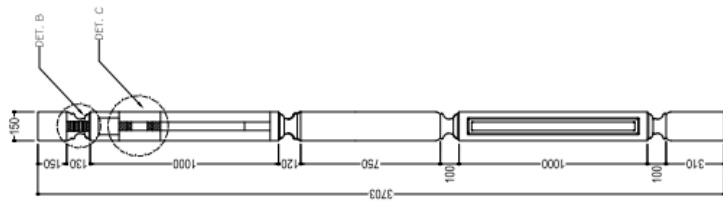
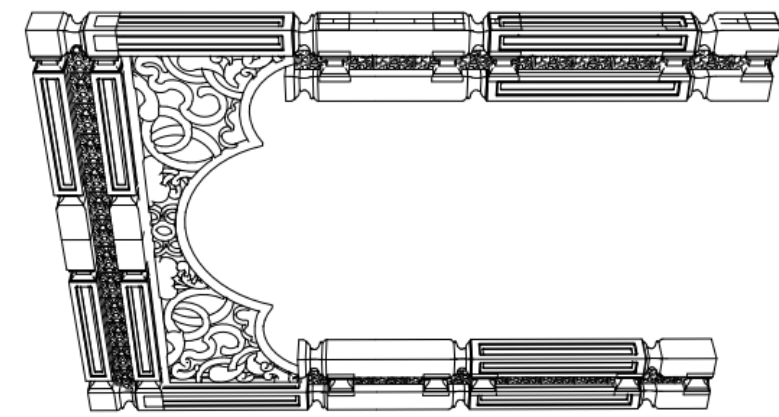
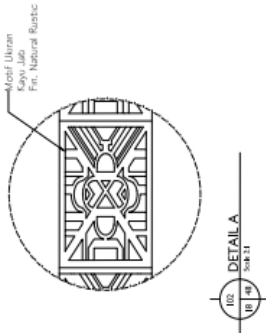
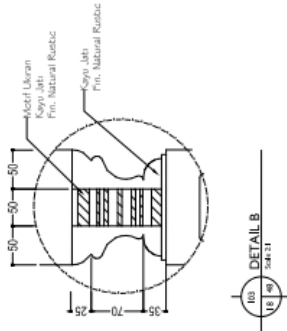
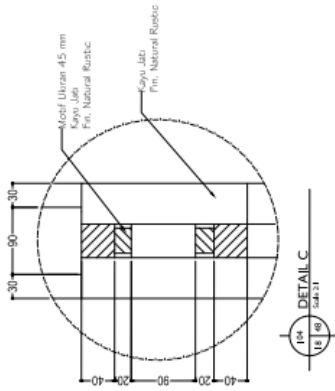
ISOMETRI
1:10

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN KH. ACHMAD MUBTIN, 57102 SURABAYA Telp. (62) 31 7993000 www.its.ac.id</p>	<p>INAMA : LUGAS LARAS IWATI</p> <p>NRP : 0811640000006</p> <p>DOSEN : DR.IR. SUSY BUDI A. M.T</p>	<p>LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINDUNGAN</p> <p>TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020</p> <p>SKALA / SATUAN : 1:10 / MM</p>	<p>PARAF</p> <p>46</p>
	<p>RESESIAN EDUKASIONAL, VOKASIFIKASI, DAN PENINGKATAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA</p>		<p>DESKRIPSI</p> <p>DETAIL ELEMEN GETAS BUNGA TERPILAH 1 LAMING DEKORATIF</p>
	<p>TOPIK/ASPEK</p>		



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>DEPARTEMEN TEKNIK ARSITEKTUR</small> <small>JALAN POLOKRAJAN, KEMBARA, SURABAYA 60115</small> <small>TEL: (031) 79931511</small> <small>WWW.ITB.AC.ID</small>	NAMA : LUCAS LAPAS WATI LABORATORIUM : PERIBAU DAN LINGKUNGAN	PAKAR	NOMOR LEMBAR
	NRP : 08411640000008 TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		47
	DOSEN : DR. IR. SUPTI BUDI A, M.T SKALA / SATUAN : 1 : 15 MM <small>DIARAH</small>		

DETAIL ELEMEN ESTETIS RUANG TERLUKIS
-WALL DECORATION-



ISOMETRI

POTONGAN A-A
1/4
1/2 3/4
1/8 1/16

TAMPAK SAMPIING
1/4
1/2 3/4
1/8 1/16

TAMPAK DEPAN
1/4
1/2 3/4
1/8 1/16

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER Jalan ITS Suroboyo Timur No. 1, Surabaya 60115 Telp. (031) 7993111 www.its.ac.id</p>	NAMA : LUGAS LARAS WATI	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN	PADAM	NOVEMBER 2020
	NPM : 0841164000008	PANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		48
	DOSEN : DR.IR. SUSY BUDI A. M.T	SKALA / SATUAN : 1:20 / MM		
REDESAIN EDUKASIONAL VISUOMOTORIS DENGAN MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA				
DETAIL ELEMEN ELEMEN BANGUNAN TERPILIH 1 - GUBUNG				



105
 19 49
 Scale 1:40
 N
 W E S
LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH 2

 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER Jember	NAMA : LUGAS LARAS WATI NIM : 0811164000006 DOSEN : DR. H. BURY BUDA N T	LABORATORIUM : PERILAU DAN LINGKUNGAN TANGKAL : 19 AGUSTUS 2020 SKALA : 1:40 GAMBAR : 49	NAMA : NIM : DOSEN :
	RESEPTAN (DUMI) HOTEL, YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL, BERTAMBAH PENGUNJUN		
	DESAIN RUANG TERPILIH 2 FEMALE BEDROOM UNITARY		

- KETERANGAN :**
- A. FEMALE ROOM**
- a. Swivel Chair (1500 x 400 x 2700 mm)
 - b. Bed (1500 x 2000 x 2700 mm)
 - c. Bed (1500 x 2000 x 2700 mm)
 - d. Chair (440 x 430 x 860 mm)
 - e. Bed (1500 x 2000 x 2700 mm)
 - f. Shower (1.2 1.00 mm)
 - g. Toilet (800 x 250 x 60 mm)
 - h. Table (2360 x 370 x 600 mm)
 - i. Chair (440 x 430 x 860 mm)
 - j. Rug (1000 x 1000 mm)
- B. BATHROOM**
- d. Bed (1500 x 400 x 2040 mm)
 - f. Shower (1.2 1.00 mm)
 - g. Toilet (800 x 250 x 60 mm)
- C. PANTRY**
- h. Table (2360 x 370 x 600 mm)
 - i. Chair (440 x 430 x 860 mm)
 - j. Rug (1000 x 1000 mm)



106 LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH 3
Scale 1:80

 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>Jalan Raya Sepuluh Nopember, Kampus ITS Sukoharjo, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57062</small> <small>Tel. (62) 271 623 000</small> <small>Fax (62) 271 623 000</small> <small>Website: www.its.ac.id</small>	NAMA : LUGAS LARAS WATI NRP : 501118400660066 DOSEN : DR. IR. SUYU BUDI A. N. T. <small>Imam</small>	LABORATORIUM : PERILAKU DAN LINGKUNGAN TANGGAL : 18 AGUSTUS 2020 SOAL : SOALAN 1 (40 / 100)	NOVOR LEMBAMA 50
	RESESIAN EDU / HOTEL, YOGYAKARTA, GUNA MEMINIMALKAN SOSIAL, INTISYAKTI, PERGOJAH		DESKRIPSI AREA : DAIR LUGAS & INTERNET STATION

- KETERANGAN :**
- A. RECEPTION AREA**
- a. Reception desk (3500 x 600 x 1120 mm)
 - b. Reception chair (500 x 550 x 1180 mm)
 - c. Partition (5700 x 100 x 3300 mm)
 - d. Stair
 - e. Armchair (750 x 550 x 750 mm)
 - f. Armchair (600 x 750 x 850 mm)
- D. LOBBY & INTERNET STATION**
- g. Partition (3350 x 150 x 3300 mm)
 - h. Working desk (2100 x 560 x 700 mm)
 - i. Chair (400 x 450 x 790 mm)
 - j. Coffee Table (8100 x 150 x 600 mm)
 - k. Working desk (2100 x 560 x 700 mm)
 - l. Reception desk (17400 x 1500 x 1950 mm)
 - m. Coffee Table (8100 x 150 x 600 mm)
 - n. Book rack (2120 x 300 x 1950 mm)
 - o. Reception desk (17400 x 1500 x 1950 mm)

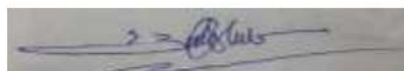
BERITA ACARA
KOLOKIUUM __ TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____ / _____

Pada hari ini, tanggal	Minggu, 17 Mei 2020
Telah dilaksanakan Kolokium __2__, atas nama	
Nama Mahasiswa	Lugas Laras Wati
NRP	08411640000006
Dosen Pembimbing	Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T
Judul	
Catatan Kolokium 2	
LAPORAN :	
<ul style="list-style-type: none">- Rumusan masalah lebih dijabarkan. Bisa diawali dengan identifikasi masalah eksisting secara lebih detail, kemudian baru dirumuskan masalahnya- Tabel 2.7 diganti, kualitas yang bagus. Tulisan tabel di atas bukan di bawah.- BAB III : Metode Desain, revisi- Konsep elemen estetik yang bertema budaya jogja bgmn, blm nampak? ditambahkan sebagai identitas lokal- Cek daftar Pustaka. Benarkah sumber2 tersebut tercantum di laporan ?	
SKEMA MATERIAL : berlaku di ruang apa ?	
PERSPEKTIF : Hati2 common areanya tampias kalu hujan, perlu di treatment	
GARTEK	
<ul style="list-style-type: none">- Gambar potongan msh blm lengkap, msh minim info dimensi, spek material atau elemen interior (bukan yang structural)- Gambar detail, lengkapi spek material, dimensi yang dtail bila perlu buat bbrp zoom detail yang representative- Ruang Terpilih 2 : layout kamar blm nampak furniture simpan tas dll ?	

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium __2__, maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS** ke Kolokium __3__.

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Pembimbing



Nama : Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T

NIP : 196506241990022001

BERITA ACARA
SIDANG TUGAS AKHIR

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2019/2020

Pada hari ini, tanggal	Senin / 6 July 2020, pukul 15.00 – 16.15
Telah dilaksanakan Sidang TA , atas nama	
Nama Mahasiswa	Lugas Laras Wati
NRP	084116400000
Dosen Pembimbing	Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T
Judul	
Catatan Sidang TA	
<p>.</p> <p>Penguji 1 : P Tomas :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Lengkapi kajian pengguna<ul style="list-style-type: none">- Data tentang jumlah wisatawan asing dan domestic- Data tentang tempat wisata di jogja- Data tentang kebutuhan hotel2. Studi karakter back packer (kebutuhan minimal, kelompok atau individu dll)3. Konsep gorden pada bunkbed privasi tp dikaitkan dg interaksi sosial4. Gbr denah dan perspektif tidak sama..gbr tanaman tdk ada di denah5. Gartek lift, pintu dan AC <p>Penguji 2 : B lea :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Dimensi kamar mandi di kamar di cek lg, pemakaian gorden kamar mandi bagaimana kajiannya2. Konsep privasi barang barang di kamar tambahkan3. Karakter pengguna : kapasitas kamar perlukah disamakan ? kajian rg VIP ?4. Cara memberi notasi ukuran gartek antara yang ukuran vertical dan horizontal di revisi5. Lantai dasar diberi area bermain, tdk terpusat di lantai 5 <p>Pembimbing :</p> <p>jurnal :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tambahkan sitasi dr paper b susy2. Ada kata ‘ sendiri’ di jurnal, sebaiknya didelete3. Abstrak diberi tambahan penjelasan hasil (tentang output desain)	



64% 4:54 PM



Tomas

43 minutes ago



Dengan mempertimbangkan hasil **SIDANG TA** maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS**

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1

Dosen Penguji 2

Nama :

Nama :

NIP :

NIP :

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'S3 Susy Budi Astuti', with a horizontal line underneath.

Nama : Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T

NIP : 196506241990002

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN
INTERIOR

2019/2020

SEMESTER Genap TAHUN

Hari / Tanggal	06 Juli 2020
Nama Mahasiswa/i	LUGAS LARAS
NRP	08411640000006
Dosen Pembimbing- / Penguji *	PENGUJI

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<ol style="list-style-type: none">1. Kaji kembali tentang calon pengguna hostel anda. Apakah benar hanya menginginkan kamar dormitory untuk 6 orang, apakah tidak mempertimbangkan yang ingin deluxe isi 4 / 3/ 2 orang. Kenali kebanyakan mereka pergi berapa orang/perombongan. Jarang sekali ber6 dalam jenis kelamin yang sama. Pertimbangkan pilihan jenis kamar diatas, sehingga anda bisa menambahkan fasilitas yang lebih baik di kamar anda.2. Kenali perilaku pengunjung : domestik lokal, domestik antarkota, dan mancanegara. Apa yang dicari saat berlibur. Kalau yang backpacker wisata, akan menghabiskan waktu untuk keliling wisata, ke hotel untuk tidur = kebutuhan bersosialisasi rendah. Kalau yang ingin relaksasi dan jalan = kebutuhan sarana umum cukup tinggi, kamarnya pasti tidak mau dormitory.3. Secara visual budaya sudah terlihat lebih yogyakarta, tapi pertimbangkan masalah2 perilaku yang mungkin kumpul. Area dapur dekat dengan lift, area lift dan tangga darurat tertutup, dll >>>> kenyamanan dan keamanan kurang optimal. Bagaimana memastikan pengguna dapur akan membersihkan dapurnya setelah digunakan? Pertimbangkan area voyer, supaya memungkinkan orang berbeda kelamin tetap bisa komunikasi di lantai kamar yang berbeda.4. Pertimbangkan untuk tidak membuat level lantai lebih rendah pada area lesehan, tapi posisi lebih tinggi / setara dengan kursi duduk sofa = perlu dipertimbangkan supaya tidak terlihat. Pertimbangkan menempatkan gamelan/alat musik tradisional, sebagai penguat karakter budaya dan experience pengunjung dan area selfie.5. Safety sistem keamanan, kebakaran, dll6. Gartek dilengkapi

Tanda Tangan

A handwritten signature in black ink, consisting of several stylized, overlapping strokes that form a cursive or semi-cursive script. The signature is centered within the rectangular box.

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
2019/2020
SEMESTER Genap TAHUN

Hari / Tanggal	SENIN/ 6Juli 2020
-----------------------	-------------------

Nama Mahasiswa/i	LUGAS LARASWATI
NRP	084116400
Dosen Pembimbing / Penguji *	THOMAS ARI KRISTIANTO (PENGUJI)

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
--

Perkuatan desain menggunakan filosofi Jawa yang dalam.

Komunikasi multimedia ditambah.

Manfaatkan lebih banyak space di plafon sebagai elemen Jawa modern

Detail ditingkatkan.

Grafis ruang diperbanyak.

Kesan alami perkebunan ditingkatkan/ didramatisir. Latar belakang digelapkan.

Ikuti standar toilet.

GARTEK diteliti, terutama area lift.

RAB



(Thomas An K)

Tanda Tangan


FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
 2019/2020
 SEMESTER Genap TAHUN

Hari / Tanggal	Senin / 6 July 2020, pukul 15.00 – 16.10
-----------------------	--

Nama Mahasiswa/i	Lugas Laras
NRP	084116400000
Dosen Pembimbing	Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<p>Penguji 1 : P Tomas :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lengkapi kajian pengguna <ul style="list-style-type: none"> - Data tentang jumlah wisatawan asing dan domestic - Data tentang tempat wisata di jogja - Data tentang keberadaan hotel 2. Studi karakter back packer (kebutuhan minimal, kelompok atau individu dll) 3. Konsep gorden pada bunkbed privasi tp dikaitkan dg interaksi sosial 4. Gbr denah dan perspektif tidak sama..gbr tanaman tdk ada di denah 5. Gartek lift, pintu dan AC <p>Penguji 2 : B lea :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimensi kamar mandi di kamar di cek lg, pemakaian gorden kamar mandi bagaimana kajiannya 2. Konsep privasi barang barang di kamar tambahkan 3. Karakter pengguna : kapasitas kamar perlukah disamakan ? kajian rg VIP ? 4. Cara memberi notasi ukuran gartek antara yang ukuran vertical dan horizontal di revisi 5. Lantai dasar diberi area bermain, tdk terpusat di lantai 5 <p>Pembimbing : jurnal</p> <p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan sitasi dr paper b susy 2. Ada kata ‘ sendiri’ di jurnal, sebaiknya didelete 3. Abstrak diberi tambahan penjelasan hasil (tentang output desain)

Tanda Tangan


SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lugas Laras Wati

NRP : 08411640000006

Menyatakan bahwa :

Laporan Tugas Akhir yang berjudul “REDESAIN EDU HOSTEL YOGYAKARTA GUNA MENINGKATKAN SOSIAL INTERAKTIF PENGGUNA” merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti laporan ini bukan hasil saya sendiri, maka saya menerima segala sanksi yang telah di tetapkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya dan benar apa adanya.

Surabaya, 10 Agustus 2020



Lugas Laras Wati

NRP. 08411640000006