

PERANCANGAN INTERIOR HOTEL ARTOTEL YOGYAKARTA DENGAN MENERAPKAN KONSEP 'STAYCATION INTO ART'

Oleh: Adani Widya Kusuma¹, Ivada Ariyani², Riza Septriani Dewi³

Institusi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat institusi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jl. Parangtritis No.KM.6, RW.5, Glondong, Panggunharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55188, Indonesia
E-mail: adanikusumawidya@gmail.com¹ ; ivada.ariyani@isi.ac.id²; riza.septriani@isi.ac.id³

Abstract

The interior redesign of the boutique hotel Artotel Yogyakarta aims to create an experience of enjoying art in a hotel interior. This is based on the existence of the city of Yogyakarta as an art city so that hotel visitors can feel the atmosphere of contemporary art in it. To reinforce the identity and be easily recognizable, the work of Indieguerillas artists was used as inspiration in many parts of the hotel interior. In addition, to strengthen the theme, some of the artist's popular works are also part of the interior elements of this 4-star hotel. Indieguerillas' work was chosen because it is considered capable of representing contemporary art that develops in Yogyakarta, and is in accordance with this design concept, namely "staycation into arts". The design problem raised in the design is how visitors can feel and be part of a work of art, so as to create an aesthetic experience. This gave rise to the idea of inviting visitors to interact with artwork in an audial, visual, and tactile manner that is applied to the constituent elements of the space, both walls, floors and ceilings, as well as on the furniture. In addition, to provide a comprehensive experience, the artist's creative process of creating is applied conceptually in the interior, and applied thematically in his spaces. The results of this design show that artwork in an interior room is not just enjoyed as a display, but more than that it can be a means of reflection for visitors, through staycation into arts.

Keywords: Artotel Yogyakarta, Contemporary arts, Creativity, Artfully

Abstrak

Perancangan ulang interior hotel butik Artotel Yogyakarta memiliki tujuan untuk menciptakan pengalaman menikmati seni di dalam sebuah interior hotel. Hal ini didasari atas keberadaan kota Yogyakarta sebagai kota seni sehingga pengunjung hotel dapat merasakan atmosfer seni kontemporer di dalamnya. Untuk memperkuat identitas serta mudah dikenali, karya seniman Indieguerillas dijadikan inspirasi di banyak bagian interior hotel. Selain itu, untuk memperkuat tema, beberapa karya populer seniman ini juga menjadi bagian dari elemen interior hotel berbintang 4 ini. Karya Indieguerillas dipilih karena dianggap mampu mewakili seni kontemporer yang berkembang di Yogyakarta, serta sesuai dengan konsep perancangan ini, yaitu "staycation into arts". Permasalahan desain yang diangkat pada perancangan adalah bagaimana pengunjung dapat merasakan dan menjadi bagian dari sebuah karya seni, sehingga dapat tercipta pengalaman estetika. Hal ini memunculkan ide untuk mengajak pengunjung dalam berinteraksi dengan karya seni secara audial, visual, dan taktil yang diterapkan pada elemen pembentuk ruang, baik dinding, lantai maupun plafon, juga pada furniturnya. Selain itu, untuk memberikan pengalaman menyeluruh, proses kreatif seniman dalam berkarya diterapkan secara konseptual di dalam interior, dan diterapkan secara tematis dalam ruang - ruangnya. Hasil perancangan ini menunjukkan bahwa karya seni dalam sebuah interior ruangan bukan hanya sekedar dinikmati sebagai pajangan semata, tetapi lebih dari itu dapat menjadi sarana refleksi bagi pengunjungnya, melalui *staycation into arts*.

Kata Kunci : Artotel Yogyakarta, Seni Rupa Kontemporer, Proses kreatif, Nyeni

A. Pendahuluan

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kota yang dikenal sebagai kota pelajar, kota wisata dan kota budaya. Sebagai kota wisata, pariwisata di Yogyakarta tentunya ikut terdampak oleh pandemi covid-19. Pada saat ini, pandemi covid-19 menimbulkan fenomena *staycation* menjadi lebih diminati masyarakat. Menurut Badan Pusat Statistik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, terjadi peningkatan prosentase penghunian kamar (TPK) yang signifikan pada hotel berbintang pada bulan Agustus 2021 yaitu 7,59 persen dari bulan Juli 2021 (Indah dan Hidayah, 2021). Masyarakat cenderung mencari suasana baru yang lebih menyenangkan setelah sekian lama tidak melakukan aktivitas di luar rumah dengan tujuan menghilangkan stress, berlibur dan mencari suasana berbeda.

Secara sederhana *staycation* dapat diartikan sebagai menetap di suatu tempat untuk berlibur. Menurut James (2014), *staycation* merupakan suatu situasi dimana konsumen memutuskan untuk melakukan kegiatan berlibur di kota dimana konsumen tersebut tinggal. Jadi dapat diartikan bahwa *staycation* merupakan kondisi berlibur menetap pada suatu tempat terdekat dari rumah tinggal kita.

Artotel Yogyakarta merupakan salah satu hotel butik berbintang 4 yang berada di bawah naungan Artotel Group yang bekerjasama dengan Rasanto Group. Artotel Group menyediakan layanan hotel dengan mengangkat kebudayaan lokal dan memberikan pengalaman yang lengkap kepada konsumen. Saat ini, Artotel Yogyakarta telah meraih beberapa penghargaan diantaranya 'Joglosemar Leading Artistic Hotel' dari Joglosemar Tourism Awards 2021/2022 yang digagas Indonesia Travel Tourism Award (ITTA) Foundation bersama Badan Otorita Borobudur (BOB) dan Binus Business School (Kurniawan, 2021). Artotel Yogyakarta mengusung gaya kontemporer modern, dimana penggunaan lukisan di dalam hotel juga berasal dari seniman lokal yang beraliran kontemporer. Dengan mengangkat konsep cerita rakyat Artotel Yogyakarta menyatukan gaya modernism dengan lokalitas daerah. Saat ini Artotel Yogyakarta memiliki fasilitas diantaranya artspace, kolam renang, restoran dan kamar tidur yang memiliki interior artsy dihiasi dengan lukisan enamel seniman lokal ternama. Artotel Yogyakarta juga menyediakan artspace sebagai tempat pameran yang terbuka untuk umum, digelar dua bulan sekali dan diisi oleh seniman lokal berasal dari Yogyakarta, Solo dan Semarang secara bergantian.

Melihat fenomena *staycation* pada masa pandemi saat ini menjadikan dunia pariwisata khususnya hotel dianggap mampu bertahan dengan baik ke depannya. Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta menjelaskan bahwa Yogyakarta sebagai kota budaya memiliki visi terwujudnya kondisi kehidupan berkebudayaan. Visi ini ditujukan untuk mendukung tercapainya Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sebagai pusat budaya, pusat pendidikan, dan destinasi wisata terkemuka di Asia Tenggara dengan lingkungan masyarakat yang maju, mandiri dan sejahtera di tahun 2025. Hal ini akan sejalan dikarenakan Artotel Group merupakan perusahaan yang mendukung kebudayaan lokal serta mengedepankan pengalaman pengunjung untuk dapat menikmati fasilitas yang ada dalam hotel. Menurut Nurhalimah, dkk, (2021), hotel berbintang akan menjadi alternatif yang baik bagi konsumen karena mampu menawarkan fasilitas dan pelayanan yang mewah serta kecanggihan. Dengan adanya fenomena *staycation* ini hotel diharapkan mampu menawarkan sebuah pengalaman yang menarik kepada konsumen agar mampu bersaing dengan objek wisata lainnya. Tidak hanya menawarkan pengalaman baru, perancangan ini juga akan berfokus pada pengolahan ide yang dapat menggabungkan sebuah desain interior dan karya seni rupa.

Pada akhirnya redesain Artotel Yogyakarta dirasa perlu dilakukan guna mengembangkan usulan ide baru, konsep dan pendekatan yang berbeda sehingga mampu meningkatkan kualitas dan pencapaian misi Artotel Yogyakarta sebagai hotel butik berbintang 4 yang menawarkan pengalaman berlibur secara lengkap bagi pengunjung berjiwa seni. Untuk itu permasalahan desain yang dirumuskan dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang interior hotel Artotel Yogyakarta dengan menawarkan pengalaman merasakan seni dan menjadi bagian dari sebuah seni agar dapat menciptakan pengalaman estetika bagi pengunjung.

Bagaimana merancang interior hotel Artotel Yogyakarta dengan menawarkan pengalaman masuk, merasakan dan menjadi bagian dari sebuah seni agar dapat tercipta pengalaman estetika pengunjung?

Menurut Anhar (2001), Terdapat 3 komponen utama pada hotel butik yaitu keunikan desain pada arsitekturnya, pelayanan yang ramah dan target pasar menengah ke atas. Sebuah hotel memiliki pembeda dari hotel satu dengan lainnya yaitu dari segi tema dan gaya. Gaya desain dijadikan sebagai sebuah tujuan dalam menyikapi tema, sehingga secara sadar dihadirkan mengikuti, mengulang, mengambil dan mencampur

gaya-gaya yang sudah ada. Dengan kata lain gaya desain dapat dimanfaatkan sebagai pembeda di antara pesaing dunia perhotelan.

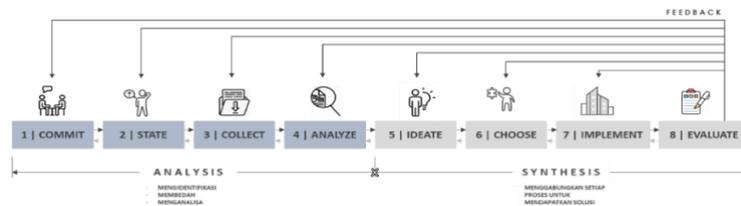
Sedangkan untuk tujuan dilakukannya *staycation*, Besson (2017) mengungkapkan bahwa liburan dilakukan untuk restorasi, pemulihan, dan meningkatkan kualitas hidup pelaku perjalanan. Tujuannya untuk mengembalikan kebahagiaan dari kelelahan mental. Terdapat keterkaitan atau sebab-akibat antara pengalaman estetika, pemulihan, dan kesejahteraan. Estetika dapat diartikan sebagai kualitas sensorik atau kepuasan visual, menyenangkan, mempesona dan mengapresiasi suatu objek atau lingkungan secara menyeluruh. Menurut Haddouche dan Salomone (2018) generasi milenial menggunakan *handphone* untuk mengabadikan perjalanan mereka sebagai kenangan atau memori berupa sebuah foto dan video. Hal tersebut menyebabkan milenial sangat gemar mendatangi tempat-tempat dengan spot foto yang menarik hingga akhirnya dapat mereka unggah melalui akun media sosial mereka.

Pemikiran seniman beraliran seni kontemporer dapat dilihat melalui kebebasan penggunaan bahan, media, maupun ide-ide fantasi karya seni yang diciptakan. Karya seni yang diciptakan merupakan bentuk kepedulian, pandangan maupun cerminan para seniman terhadap isu yang sedang terjadi pada masyarakat. Menurut Dharmakusuma (2005) kontemporer merupakan aliran yang mengekspresikan secara bebas dan luas yang diejawantahkan lewat bahan dan media. Kebebasan memiliki arti tak terikat pada suatu aliran tertentu dalam seni. Suatu ekspresi yang bebas tanpa ikatan-ikatan formal baik dari material, media, dan pemaknaannya itu sendiri.

Terkait dengan analisis fenomenologi proses kreatif seni pada objek seniman rupa dan seniman pertunjukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat empat dimensi kreatif diantaranya subjek, alat, objek dan masyarakat (Utama, 2021). Dan hasil analisis metafora konseptual proses kreatif adalah perjalanan, kelayapan dan lompat. Metafora perjalanan berkaitan dengan beberapa tema, yaitu; upaya mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman melalui seni; perkembangan karir dan suasana bermain yang mengiringi proses berkreasi. Kelayapan berhubungan dengan proses mencari data sebagai bahan inspirasi karya. Lompat berhubungan dengan fleksibilitas cara kerja. Sedangkan Lestari dan Syafiq (2017) mengemukakan lima tema besar dalam proses kreatif seniman rupa yaitu motivasi menjadi seniman, memilih dan menjalani seniman sebagai profesi, pengalaman mendapatkan dan mengolah ide, mengerjakan karya, dan menciptakan dan mengembangkan gagasan baru. Didapatkan kesimpulan bahwa dalam

sebuah proses berkesenian, tidak ada proses generik yang sama antara satu seniman dengan seniman yang lainnya. Justru dengan adanya ragam cara dan proses inilah yang menjadikan sebuah seni menjadi karya yang dinamis.

Pada perancangan Artotel Yogyakarta ini penulis mengadaptasi proses desain yang dikemukakan oleh Kilmer (2014) pada bukunya yang berjudul *Second Edition : Designing Interior*. Menurutnya, sebuah proses desain adalah tahapan yang berurutan, dimana Kilmer membagi proses desain menjadi 2 tahap utama, yaitu analisis dan sintesis. Tahap pertama yaitu analisis merupakan bagian dari mengidentifikasi, membedah dan menganalisa. Tahap kedua yaitu sintesis adalah tahap penggabungan tiap proses untuk mendapatkan sebuah solusi desain. Berikut tahapan yang dilakukan yang dilakukan penulis dalam bentuk bagan :



Gambar 1
Bagan Metode Desain Kilmer
(Diadaptasi dari Kilmer , 2014)

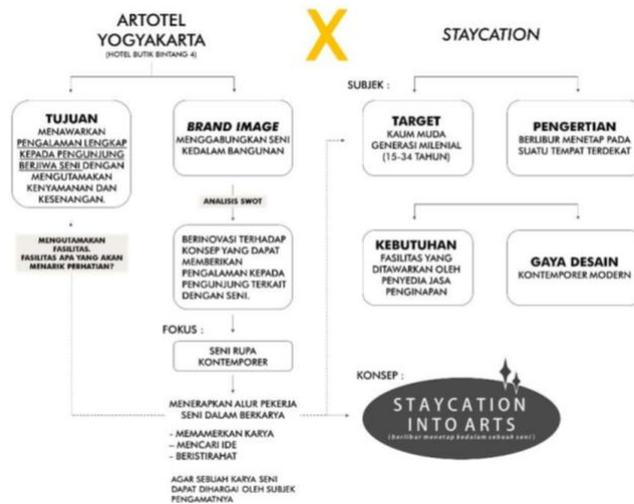
Pada pelaksanaan perancangan tahapan analisis merupakan tahap *programming* dan *designing*. Berikut tahapan yang diterapkan penulis selama proses perancangan.

1) *Commit*

Commit merupakan proses awal *programming*. Dalam Proses ini penulis berkomitmen untuk menyelesaikan proyek perancangan pada waktu yang telah ditentukan. Teknik yang digunakan penulis adalah dengan membuat *time schedule* secara mandiri dan mengikuti arahan klien.

2) *State*

Untuk proses mengidentifikasi permasalahan, penulis memilih 2 (dua) kata kunci yang mendominasi dan menggabungkannya. Kedua kata kunci tersebut ialah objek perancangan dan fenomena yang sedang terjadi.



Gambar 2
Bagan Pola Pikir Keputusan Desain
(Penulis, 2022)

3) *Collect*

Setelah mengidentifikasi permasalahan, penulis mencari literatur bacaan dan jurnal pendukung yang dapat membantu proses perancangan serta mampu mendukung analisa penulis. Penulis juga melakukan survei lokasi untuk mencari data apa saja yang perlu diperbaiki dan diselesaikan.

4) *Analyze*

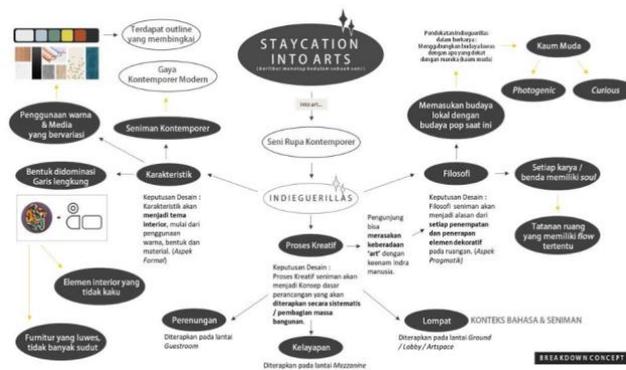
Dalam Proses analisis penulis melakukan beberapa tahapan, yaitu analisis diagram matrix, *bubble diagram*, *block plan* dan analisis *zoning*.



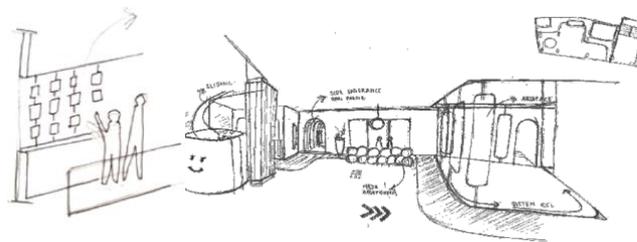
Gambar 3
Tahap Analisis Perancangan
(Penulis, 2022)

5) *Ideate*

Ideasi atau *Ideate* merupakan tahap awal dalam proses *designing*. Pada proses ideasi penulis melakukan beberapa cara yaitu dengan *concept statement* dan *manual sketching*.



Gambar 4
Breakdown Ideation
 (Penulis, 2022)



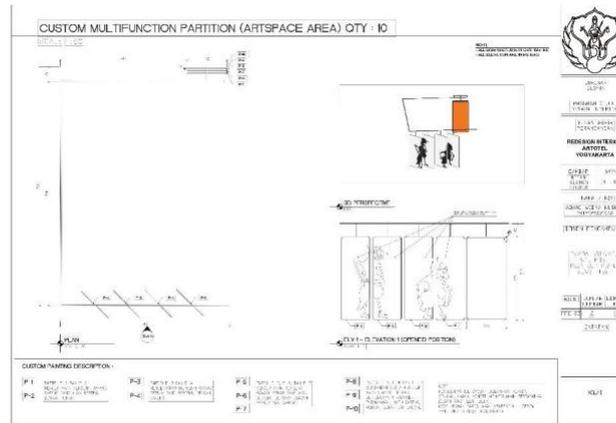
Gambar 5
 Tahap *Manual Sketching*
 (Penulis, 2022)

6) *Choose*

Pada tahap keenam penulis menggunakan teknik *decision making* atau pembuatan keputusan. Pembuatan keputusan ini berasal dari pendapat personal penulis dan dipertimbangkan bersama dengan klien.

7) *Implement*

Tahap ketujuh merupakan implementasi konsep menjadi sebuah gambar yang lebih terukur untuk dapat dibuat menjadi desain nyata. Tahap ini penulis membuat gambar kerja, rencana anggaran biaya (RAB), detail *furniture custom*, dan spesifikasi material.



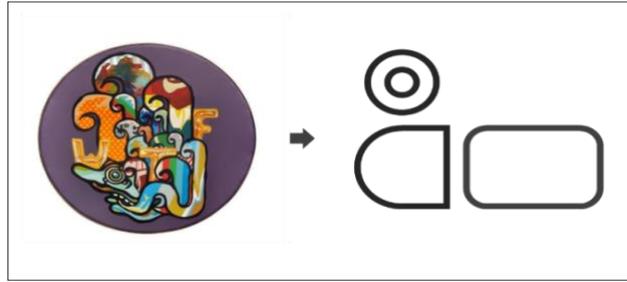
Gambar 6
Gambar Detail Khusus
(Penulis, 2022)

8) *Evaluate*

Tahap evaluasi merupakan akhir proses perancangan. Penulis menggunakan kriteria desain sebagai bahan penilaian evaluasi desain yang dinilai oleh penulis, klien, serta pihak ahli.

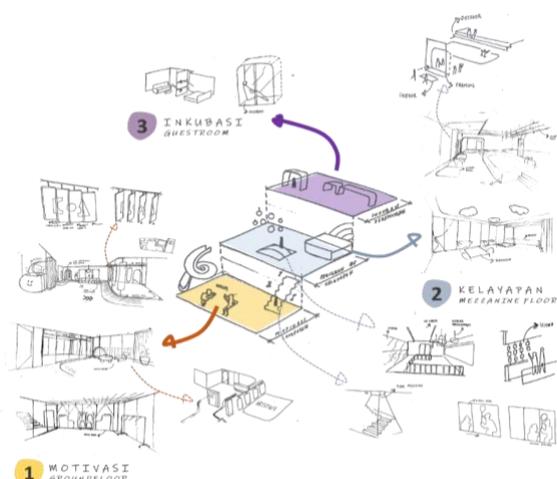
B. Pembahasan

Perancangan ulang Artotel Yogyakarta menawarkan pengalaman baru kepada pengunjung agar dapat merasakan sebuah karya seni secara lebih dekat. Pengalaman tersebut akan dihadirkan dalam ruang interior yang dikombinasikan dengan karya seni rupa kontemporer dan mengadopsi proses kreatif seniman rupa dalam berkarya. Dalam Perancangan hotel ini perancang akan menerapkan karya seniman rupa kontemporer lokal asal Yogyakarta, yaitu Indieguerillas. **Bila dimungkinkan, dalam perancangan secara nyata, akan lebih ideal jika perancang dapat berkolaborasi secara langsung dengan seniman terkait. Namun demikian, dalam perancangan karya Tugas Akhir ini, meminjam bentuk dari Indieguerillas menjadi jalan alternatif untuk mendapatkan inspirasi ke dalam bentuk - bentuk interior.** Bentuk elemen interior terinspirasi oleh karya dari Indieguerillas, yaitu dengan menerapkan *outline* hitam yang tegas, garis lengkung yang mendominasi dan mengkombinasikan wayang ke dalam karya.



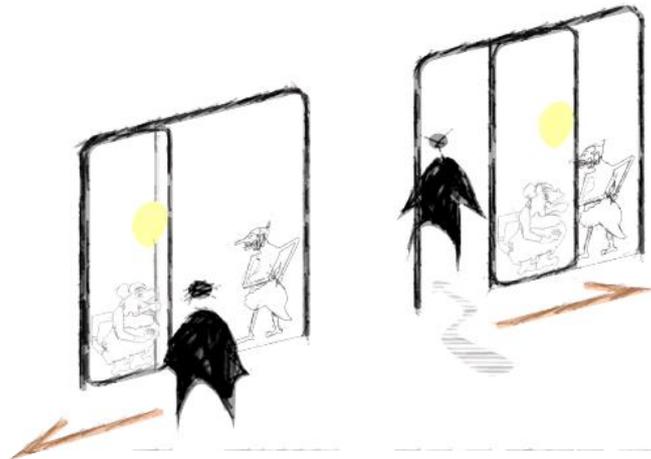
Gambar 7
Penerapan Konsep Bentuk Elemen Interior
(Penulis, 2022)

Sementara itu, perancangan interior hotel Artotel Yogyakarta ini mengangkat konsep 'staycation into arts'. Konsep ini didasarkan pada proses kreatif perupa kontemporer Yogyakarta yang diterapkan ke dalam ruangan agar pengunjung mampu merasakan proses kreatif seniman di tiap lantainya. Pada tiap lantai akan memiliki pembagian proses yang berbeda, yang meliputi kegiatan memamerkan karya, pencarian ide dan perenungan. Proses kreatif perupa ini menjadi representasi perjalanan pengunjung hotel yang seolah-olah berada dalam sebuah seni. Hal ini bertujuan untuk menjawab permasalahan desain bagaimana merancang interior ruangan dengan memberikan pengalaman merasakan dan menjadi bagian dari seni agar tercipta pengalaman estetika. Pengalaman "masuk ke dalam seni" ini memiliki misi untuk memperkenalkan seni rupa kepada pengunjung hotel dan sebagai fasilitas baru yang dapat ditawarkan penyedia jasa penginapan, khususnya Artotel Yogyakarta. Proses kreatif ini juga berguna untuk membawa cerita yang akan dirasakan pengunjung selama mereka berada di dalam ruangan. Dengan demikian, hal ini bukan hanya sekedar menawarkan estetika, namun memberikan nilai agar karya seni rupa mampu diapresiasi masyarakat dengan lebih bermakna



Gambar 8
Konsep Pemecahan Implementasi Seni ke dalam Ruang
(Penulis, 2022)

Karya seni rupa juga dihadirkan di dalam ruangan dan diimplementasikan pada elemen pembentuk ruang. Hal ini merupakan upaya agar pengunjung dapat berinteraksi dengan karya seni rupa yang diterapkan. Interaksi tersebut menggunakan tiga indra manusia, yaitu penglihatan, pendengaran dan perabaan. Interaksi ini dianggap mampu memunculkan pengalaman 'nyeni' bagi pengunjung hotel.



Gambar 9
Konsep Implementasi Karya ke dalam Elemen Interior
(Penulis, 2022)

Sebagai sebuah *welcoming area*, lobby merupakan kanvas pertama yang menjadi media bagi pengunjung untuk dapat merasakan *art environment*. Di sisi lain, area ini merupakan ruang yang sarat dengan dinamika pergerakan dan aktivitas pengguna ruang, sehingga sisi fungsional dituntut untuk dapat berjalan dengan baik. Dengan pertimbangan tersebut, pada area ini plafon menjadi pilihan utama untuk merepresentasikan konsep berkesenian dalam hotel ini. Pada plafon tersebut terinspirasi dari karya Indieguerillas yang kaya akan karakteristik garis lengkung yang mendominasi karyanya. Selain itu, penerapan plafon ini juga merupakan penyesuaian konsep proses seniman rupa dalam berkarya yaitu motivasi atau lompatan Motivasi sebagai proses awal seniman dapat tertarik untuk masuk dan mendalami seni. Hal tersebut diwujudkan pada ruangan lantai *ground floor* dengan menawarkan kejutan-kejutan yang dapat membangkitkan motivasi atau kegembiraan pengunjung terhadap seni.



Gambar 10
Perspektif Lobby
(Penulis, 2022)

Untuk mencapai tujuan “*into art*” dimana pengunjung dapat merasakan karya seni yang ada di ruangan, perancang menciptakan elemen – elemen interior yang dapat mendorong interaksi pengunjung dengan karya seni. Pada area *artspace* memiliki desain partisi yang unik yang dapat melibatkan pengunjung dalam menikmati karya seni. Hal ini diwujudkan dengan mengimplementasikan karya seni pada salah satu bagiannya dan menggunakan sistem rel sehingga memungkinkan untuk para pengunjung berinteraksi dengan partisi tersebut. Setiap partisi memiliki cerita tersendiri dan akan membentuk satu cerita utuh apabila dalam posisi yang disejajarkan secara bersamaan. Tentu saja, karakter wayang yang seringkali menjadi bagian dari karya Indieguerillas diterapkan pada bagian ini untuk memberikan satu kesatuan cerita yang utuh.



Gambar 11
Perspektif multifunction partition pada area Artspace
(Penulis, 2022)

Sementara itu, area *artspace* didesain untuk menjadi *point of interest* pada ruangan di lantai dasar. Penulis ingin menegaskan bahwa Artotel Yogyakarta memiliki ruang pameran sebagai salah satu bagian dari tujuan perancangan. Area ini akan

dikhususkan sebagai ruang pameran karya, dimana tujuannya agar pengunjung dapat melihat karya seni yang terdapat di area lobby.



Gambar 12
Perspektif area *Artspace*
(Penulis, 2022)

Upaya untuk mengajak pengunjung untuk dapat berinteraksi dengan karya seni juga dilakukan dengan melibatkan perkembangan teknologi. Pada area tangga penghubung lantai *ground floor* dan *mezzanine* terdapat 'dancing stair' yang memiliki *floor projector* dengan sensor gerakan. Tangga ini dapat mendeteksi gerakan yang ada di bawahnya, kemudian respon dari sensor tersebut berupa suara dan bergantinya gambar yang terproyeksikan pada anak tangga. Dapat dilihat pada perspektif berikut perancangan lantai *mezzanine* didominasi dengan adanya *artwork* yang dapat dinikmati oleh pengunjung. Sehingga, pada bagian ini pengunjung benar – benar diupayakan untuk masuk dan merasakan seni dan teknologi yang diterapkan pada interior ruangan.



Gambar 13
Perspektif area menuju Bar *Outdoor*
(Penulis, 2022)

Sementara itu, interaksi pengunjung dengan elemen interior sekaligus karya seni juga diterapkan pada area bar *outdoor* dengan menerapkan *artwork* pada bagian jendela kaca yang mengarah keluar bangunan. *Artwork* ini juga berfungsi sebagai *window shading*

yang dapat diubah posisinya sesuai dengan keinginan pengunjung. Proses pengubahan posisi tersebut dianggap sebagai kreasi pengunjung dalam merespon lingkungan sekitar.



Gambar 14
Perspektif area *Bar Outdoor*
(Penulis, 2022)

Pada *sliding door* area bar menggunakan karya seni yang mengadaptasi konsep animasi. Pada posisi tertutup akan menghasilkan gambar tertentu serta ketika digerakan untuk membuka pintu maka akan muncul 'scene story' baru yang ditimbulkan. Terdapat area tambahan baru berupa jembatan penghubung antara *indoor* dengan *outdoor*. Jembatan ini disebut sebagai 'connecting bridge' sebagai simbol bahwa proses seorang seniman dalam mencari inspirasi bukanlah hal yang mudah.



Gambar 15
Perspektif *sliding door* pada *Bar Outdoor*
(Penulis, 2022)



Gambar 16
Perspektif Area *Transisi atau Connecting Bridge*
(Penulis, 2022)

Setelah penerapan proses “lompatan” pada lantai dasar yang diadaptasi dari proses kerja kreatif seniman, pada lantai dua diterapkan proses “kelayapan”. Interior restoran pada lantai ini akan membawa pengunjung untuk merasakan jauhnya proses ‘kelayapan’ seniman dalam mencari inspirasi hingga ke atas langit. Penulis ingin menimbulkan kesan yang ringan pada area ini layaknya sebuah awan. Untuk itu, restoran didominasi dengan penggunaan warna putih dan biru muda yang kuat.



Gambar 17
Perspektif *Restaurant*
(Penulis, 2022)

Pada area restoran terdapat pula jendela kaca yang didesain dengan *interior treatment* berkonsep ‘*framing art*’. Konsep ini ditujukan untuk mengambil *scene* yang sedang terjadi pada area *outdoor*. Pada desain ini, pengunjung juga merupakan bagian dari *art* itu sendiri, sebagai perwujudan dari konsep bagaimana pengunjung dapat menyatu dan merasakan seni.



Gambar 18
Perspektif *Restaurant* ke arah kolam renang
(Penulis, 2022)

Lantai terakhir pada perancangan ini adalah lantai *guestroom*. Pada lantai ini

proses kreatif seniman berada pada tahap 'inkubasi'. Pada tahap inkubasi, seorang seniman membutuhkan waktu menyendiri untuk mendalami dan mengerjakan karya yang akan diolah. Proses ini membutuhkan perenungan dan pengendapan sesuai dengan cara kerja seniman. *Treatment* khusus yang dilakukan penulis pada ruang ini adalah dengan memberikan fasilitas tambahan yang dapat digunakan pengunjung untuk menyendiri dan melakukan aktivitas dengan lebih tenang.



Gambar 19
Perspektif *Guestroom Studio 23*
(Penulis, 2022)

C. Simpulan

Berangkat dari tujuan perancangan untuk memberikan pengalaman menikmati seni dalam interior hotel kepada pengunjung, perancangan ini telah berusaha mewujudkannya melalui serangkaian proses desain. Melalui metode perancangan yang sudah ditetapkan serta merumuskan permasalahan desain, perancangan ulang hotel ini menerapkan konsep "*staycation into art*". Hal ini diwujudkan dengan memberikan suatu fasilitas kepada pengunjung untuk dapat berinteraksi dengan seni yang ada di dalam ruangan dengan nyaman. Dimana rasa nyaman yang dimaksud yaitu kondisi batiniah pengunjung yang tercipta dari stimulus yang diterima oleh inderawi karena elemen-elemen ruang berwujud karya seni rupa tersebut merangsang mereka dan tidak ditolak kehadirannya (Dewi, 2022). Seni yang diterapkan pada interior ruangan adalah seni rupa kontemporer dengan berkolaborasi bersama seniman lokal yang dapat mewakili karakteristik hotel. Indieguerillas merupakan seniman yang dianggap dapat mewakili konsep, tujuan hotel, dan memiliki karya seni kontemporer yang dapat diaplikasikan ke dalam sebuah interior.

Dengan menerapkan seni rupa kontemporer sebagai bagian dari konsep ruangan, diharapkan pengunjung dapat lebih mudah menikmatinya, sebagai salah satu solusi yang dapat menjawab permasalahan dan sesuai dengan target perancangan. Nantinya, karya seni yang diambil bukan hanya sekedar diletakkan saja, tapi diharapkan dapat diimplementasikan sebagai *interior treatment*. Implementasi ini dapat menjadi gagasan baru agar pengunjung lebih dekat dengan seni dan membuktikan bahwa karya seni bukan hanya sekedar pajangan, namun memiliki *soul* atau jiwanya tersendiri. Lebih jauh dari itu, seni dapat menjadi media untuk refleksi dan mendukung aktivitas *staycation* pada hotel ini.

Meskipun perancang sudah melakukan proses perancangan secara runtut dan lengkap, namun demikian tentu masih ada banyak kekurangan yang belum dapat diselesaikan dalam perancangan ini. Hal utama yang patut dicoba adalah dengan melakukan observasi lebih dalam dengan Indieguerillas untuk mendapatkan data primer. Namun demikian karena kendala pandemi, tentu hal ini tidak mudah, sehingga data – data yang didapatkan hanya berupa data sekunder. Tentu hal yang jauh lebih ideal lagi adalah dengan melibatkan Indieguerillas dalam salah satu tahap perancangan, bisa sebagai kolaborator maupun evaluator di akhir proses.

D. Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih kepada Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta yang telah membantu dalam pelaksanaan perencanaan perancangan dan penulisan karya tugas akhir ini.

E. Kepustakaan

- Anhar, L., (2001) *Hospitality Net : The Definition of Boutique Hotels – Written by : Lucienne Anhar – HVS International*. Diambil kembali dari *Hospitality Net : The Definition of Boutique Hotels - Written By: Lucienne Anhar - HVS International* (hospitalitynet.org)
- Besson, A. M., (2017). *Everyday aesthetics on Staycation as a pathway to restoration. International Journal of Humanities an Cultural Studies*, 4(2), 34-52.
- Dewi, R. S. (2022). *Kajian Elemen-Elemen Pendukung Interior CIP Lounge Pada Terminal A Bandara Adisutjipto Yogyakarta. JOURNAL OF VISUAL ART AND DESIGN*, 98-105.
- Dharmakusuma, B. (2005). *Galeri Seni Lukis Kontemporer di Yogyakarta Penekanan pada Penampilan Bangunan dan Interior yang Kontemporer*.
- Dinas Kebudayaan DIY, *Pembangunan Kebudayaan DIY. Diambil dari adoc.pub : Pembangunan Kebudayaan DIY*. Dinas Kebudayaan DIY - PDF Free Download (adoc.pub)

- Haddouche, H., & Salomone, C., (2018). *Generation Z and the Tourist Experience : Tourist Stories and use of Social Networks. Journal of Tourism Futures*, Vol. 4 Issue : 1, pp. 69-79.
- Indah, A., & Hidayah, K., (2021). *Tribun Jogja : BPS Catatkan Kenaikan Tingkat Hunian Kamar Hotel di Yogyakarta Agustus 2021, 20 Persen Lebih Tinggi*. Diambil kembali dari *Tribun Jogja : BPS Catatkan Kenaikan Tingkat Hunian Kamar Hotel di Yogyakarta Agustus 2021, 20 Persen Lebih Tinggi* - *Tribunjogja.com* (tribunnews.com)
- James, A., (2014). *Using Lifestyle Segmentation To Develop Lodging Packages For Staycation Travelers: An Exploratory Study With College Students. Master Degree*. Kent State University
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O., (2014). *Second Edition : Designing Interiors*. New Jersey : Jhon Wiley & Sons, Inc
- Kurniawan, I., (2021). *NERACA : Staycation di 'Laboratorium Seni' Hotel Milenial di Yogya*. Diambil kembali dari *Neraca : Staycation di 'Laboratorium Seni' Hotel Milenial di Yogya* | *Neraca.co.id*
- Lestari, D. E., Syafiq, M., (2017). *Proses kreatif seniman rupa*. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(1).
- Nurhalimah, D., Widyaesan, D. A., & Akhmadi, A., (2021). *Perancangan Baru Interior Hotel Bintang Empat (****) Di Dago, Bandung Dengan Pendekatan Interior Landscape*. *e-Proceedings of Art & Design*, 8(2).
- Utama, J. S. A., (2021). *Metafora Proses Kreatif Seniman di Yogyakarta*. *Universitas Gadjah Mada*. Diambil dari : <http://etd.repository.ugm.ac.id/>