

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1	
PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan	5
1.5. Batasan Perancangan	6
1.6. Manfaat Perancangan	7
1.7. Metode Penelitian.....	8
1.8. Kerangka Berpikir	10
1.9. Penulisan BAB	11

BAB 2

KAJIAN TEORI DAN PENDEKATAN DESAIN

2.1. Kajian Teori Hotel.....	12
2.1.1. Definisi Hotel.....	12
2.1.2. Jenis-Jenis Hotel	13
2.1.3. Klasifikasi Hotel Berbintang	18
2.1.4. Klasifikasi Tipe Kamar.....	22
2.1.5. Ruang-ruang Pada Hotel.....	24
2.2. Kajian Teori Standarisasi	26
2.2.1. Standarisasi Perancangan Hotel.....	26
2.2.2. Standarisasi Pencahayaan Hotel	33
2.2.3. Standarisasi Keamanan dan Penghawaan Hotel	34
2.2.4. Standarisasi Akustik Hotel	35
2.2.5. Standarisasi MICE.....	36
2.3. Pendekatan Desain	39
2.3.1. Pendekatan Identitas Brand	39
2.3.2. Maskot Osi dan Ji Kota Malang	41
2.3.3. Studi Preseden Hotel Royal Ambarukmo Yogyakarta.....	43
2.3.4. Langgam Arsitektur.....	45

BAB 3

ANALISIS STUDI BANDING DAN PROYEK

3.1. Analisis Studi Banding.....	47
3.1.1 Analisis Hotel Terkait Fasilitas dan Aktivitas MICE.....	47
3.1.2 Analisis Hotel Terkait Fasilitas dan Desain.....	51
3.1.3 Kesimpulan Tabel Komparasi Studi Banding	58
3.2. Deskripsi Proyek	62
3.2.1 Sejarah Hotel Santika Premiere Malang.....	62
3.2.2 Profil Perusahaan dan Hotel Santika Premiere Malang.....	62
3.2.3 Struktur Organisasi Hotel Santika Premiere Malang.....	65
3.2.4 Ruang-ruang Pada Hotel Santika Premiere Malang	66
3.3. Analisis Hotel Santika Premiere Malang	68

3.3.1 Analisis Lingkungan dan Tapak	68
3.3.2 Analisis Bangunan Eksisting	69
3.3.3 Analisis Zoning dan Blocking	70
3.3.4 Analisis Alur Aktifitas	72
3.3.5 Analisis Kebutuhan Ruang	74
3.3.6 Analisis Hubungan Antar Ruang	78

BAB 4

TEMA DAN KONSEP APLIKASI PERANCANGAN

4.1 Tema Perancangan	79
4.2 Desain Dari Maskot Osi dan Ji	80
4.3 Konsep Aplikasi Perancangan	80
4.3.1 Zoning dan Blocking Ruang	80
4.3.2 Konsep Warna	82
4.3.3 Konsep Pengaplikasian Area Lobby dan Restoran	83
4.4 Perancangan Denah Khusus	85
4.4.1 Denah Khusus Lobby	85
4.4.2 Denah Khusus Ballroom	87
4.4.3 Denah Khusus Restoran	89
4.4.4 Denah Khusus Kamar	91

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan	93
5.2. Kontribusi Perancangan	93
5.2.1. Kontribusi Bagi Ilmu Pengetahuan Desain Interior	93
5.2.2. Kontribusi Bagi Institusi dan Masyarakat	94
5.3. Keterbatasan Pengembangan Desain	94

DAFTAR PUSTAKA 95

LAMPIRAN 97