

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam dunia properti hospitality, khususnya villa dan hotel, perancangan interior memegang peranan penting dalam membentuk pengalaman tamu dan meningkatkan nilai jual properti. Tren desain saat ini menunjukkan meningkatnya preferensi konsumen terhadap konsep ruang yang minimalis, fungsional, namun tetap hangat dan estetik, seperti gaya Japanese Scandinavian (Japandi). Konsep ini dinilai mampu menghadirkan suasana yang nyaman dan menenangkan, selaras dengan kebutuhan wisatawan modern yang mencari keseimbangan antara kenyamanan personal layaknya hunian pribadi dan layanan hotel berbintang.

Dalam industri properti sewa jangka pendek seperti villa dan villatel, daya tarik visual dan kenyamanan ruang bukan hanya berpengaruh pada tingkat hunian, tetapi juga menentukan nilai investasi properti. Sayangnya, banyak pengembangan villatel yang belum mengoptimalkan potensi desain interior sebagai elemen strategis untuk menarik minat pasar, khususnya pada segmen menengah ke atas yang mengutamakan kualitas pengalaman menginap.

Tugas Akhir ini dilatarbelakangi oleh proyek perancangan interior untuk unit-unit villatel di kawasan Sahid Aledea Hills, Sukabumi, yang mengadopsi konsep Japandi sebagai pendekatan desain utamanya. Proyek ini bertujuan untuk menghasilkan unit villa yang tidak hanya nyaman dan estetik, tetapi juga mendukung tujuan komersial klien dalam menjadikan villatel ini sebagai properti sewa sekaligus investasi jangka panjang.

Pemilihan konsep Japandi pada perancangan interior Villatel di Sukabumi didasarkan pada kesesuaian karakter geografis, iklim, dan potensi kawasan. Sukabumi merupakan daerah pegunungan tropis dengan udara yang sejuk, lingkungan alami yang masih terjaga, serta memiliki daya tarik wisata berbasis alam. Karakteristik ini selaras dengan prinsip-prinsip desain Japandi yang mengedepankan keterhubungan dengan alam, kesederhanaan, serta kenyamanan visual dan fungsionalitas ruang. Penerapan konsep Japandi diharapkan mampu memperkuat identitas desain Villatel yang sesuai dengan konteks lokal, serta memberikan pengalaman menginap yang berkualitas bagi wisatawan dan pasar properti premium di kawasan Sukabumi.

Dalam proses perancangan interior Villatel ini, terdapat sejumlah tantangan yang harus dipertimbangkan sejak awal. Lokasi tapak yang memiliki kontur cukup ekstrem memerlukan penyesuaian desain baik secara arsitektur maupun interior agar sesuai dengan kondisi lahan. Selain itu, akses menuju site yang terbatas, serta jalur pergerakan di dalam kawasan yang hanya memungkinkan kendaraan kecil atau pejalan kaki, menjadi faktor yang mempengaruhi strategi pemilihan dan pengangkutan material, serta desain furnitur. Di samping itu, klien juga menetapkan berbagai kebutuhan spesifik terkait konsep Japandi, pengaturan ruang, serta kelengkapan fasilitas yang harus diterjemahkan secara konsisten ke dalam rancangan interior. Keseluruhan tantangan ini menjadi bagian penting dalam pengembangan konsep desain dan implementasi perancangan interior proyek ini.

Proyek Villatel ini dikembangkan dengan skema properti investasi, di mana unit-unit villatel ditawarkan untuk dimiliki oleh pembeli individu. Setelah pembelian, pemilik unit berhak untuk menyewakan villatel tersebut sebagai hunian sementara bagi tamu, sementara seluruh fasilitas pendukung kawasan seperti main lobby, meeting room, ballroom, kolam renang umum, thematic garden, café, hingga sistem pengelolaan layanan hospitality tetap dikelola secara profesional oleh pihak pengembang.

Skema ini memungkinkan pembeli untuk memperoleh potensi pendapatan pasif dari sewa unit, sekaligus menjaga standar pelayanan dan kualitas kawasan layaknya hotel berbintang. Oleh karena itu, perancangan interior villatel harus memperhatikan standar estetika, fungsionalitas, dan durabilitas material agar mendukung operasional hospitality jangka panjang serta memenuhi ekspektasi pasar investasi properti.

Perancangan dilakukan dalam lingkup kerja dengan konsultan PT Koloni Tri Arsitama, dengan objek perancangan berfokus kepada tiga tipe unit villa:

- Villa 1 Bedroom (Yama) seluas 40 m<sup>2</sup>
- Villa 2 Bedroom (Sora) seluas 70 m<sup>2</sup>
- Villa 3 Bedroom (Hoshi) seluas 110 m<sup>2</sup>

Masing-masing unit villatel dilengkapi dengan fasilitas private pool dan didukung dengan fasilitas leisure seperti main lobby, meeting room, ballroom serbaguna, café, thematic garden, playground, musholla, dan kolam renang umum.

Perancangan proyek ini dilakukan melalui beberapa tahapan kerja, meliputi:

1. Survey lokasi dan pengumpulan data eksisting

2. Penyusunan denah serta fasad arsitektur
3. Brainstorming konsep desain interior dan penyusunan moodboard,
4. Pengembangan alternatif desain interior dalam bentuk 3D modelling,
5. Rendering visualisasi desain menggunakan software Enscape,
6. Penyusunan materi presentasi untuk keperluan meeting dengan klien,
7. Revisi desain berdasarkan hasil meeting dan masukan dari klien,
8. Finalisasi konsep desain untuk ketiga tipe unit villa.

Dalam tahapan tersebut, penulis terlibat aktif pada fase brainstorming konsep desain interior, penyusunan moodboard, pembuatan 3D modelling, rendering visualisasi interior, serta penyusunan materi presentasi desain untuk klien, dengan arahan dan supervisi dari Principal Designer PT Koloni Tri Arsitama.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Permasalahan**

Berdasarkan kondisi eksisting tapak, keterbatasan akses, serta kebutuhan khusus dari klien, maka tantangan utama dalam perancangan interior Villatel ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Merancang interior villa yang mengadaptasi konsep Japandi secara tepat terhadap karakter kawasan Sukabumi sebagai daerah tropis, dengan memperhatikan konteks lingkungan alami dan kebutuhan pasar hospitality di daerah tersebut.
2. Menerjemahkan filosofi Japandi ke dalam pilihan desain furnitur, material, dan tata ruang yang responsif terhadap keterbatasan fisik site (kontur lahan, akses transportasi), serta mendukung efisiensi proses konstruksi dan operasional.
3. Mewujudkan tata letak ruang dan elemen interior yang mampu mengakomodasi permintaan spesifik klien, sekaligus menjaga keselarasan visual dan fungsionalitas sesuai dengan prinsip desain Japandi, untuk menciptakan pengalaman menginap yang berkualitas bagi target pasar properti sewa premium.

## **1.2.2 Rumusan Permasalahan**

Dari berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi, maka rumusan permasalahan pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang interior unit *villatel* yang konsisten dengan konsep Japandi, namun tetap fungsional, estetik, dan sesuai dengan kebutuhan serta permintaan spesifik dari klien?
2. Bagaimana menciptakan desain interior yang adaptif terhadap kondisi site dan akses terbatas, serta memperhitungkan transportasi furnitur yang terbatas hanya pada jalur pedestrian atau golf cart?

## **1.3 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

### **1.3.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan desain interior tiga tipe unit *villatel* yang mengusung konsep Japanese Scandinavian (Japandi) secara konsisten, estetik, dan fungsional. Desain interior yang dikembangkan diharapkan mampu menghadirkan suasana hunian yang nyaman, tenang, dan elegan, serta sesuai dengan kebutuhan dan permintaan klien.

Hal ini sejalan dengan tujuan klien dalam merancang *villatel* sebagai properti investasi yang layak jual dan layak sewa, di mana setiap unit dapat digunakan oleh pembeli sebagai hunian sementara ataupun properti sewa jangka pendek. Oleh karena itu, desain yang dihasilkan harus mempertimbangkan kenyamanan pengguna, kemudahan perawatan, efisiensi penggunaan ruang, durabilitas material, serta daya tarik visual yang mampu meningkatkan nilai jual dan nilai sewa unit.

### **1.3.2 Sasaran Perancangan**

Konsultaan menargetkan sasaran dari perancangan proyek ini meliputi hal-hal berikut :

1. Mewujudkan keinginan klien dengan desain interior yang mengusung konsep Japandi secara menyeluruh pada perancangan proyek *villatel*, terutama ketiga tipe unit villa.
2. Menghasilkan desain interior yang sederhana, fungsional, dan fleksibel namun tetap mempertahankan nilai estetika dan visual villa dengan konsep Japandi.
3. Merancang furnitur dengan mempertimbangkan kondisi akses yang terbatas dalam kawasan *villatel*.
4. Menerapkan perancangan ruang terbuka (*open space*) pada area living room, dining area, dan pantry atau kitchen dengan luasan unit vila yang terbatas.
5. Menyesuaikan desain sesuai dengan permintaan klien, dari segi kebutuhan ruang, jenis furniture, ukuran tempat tidur, zoning kamar mandi, dan fitur tambahan lainnya.

### **1.3.3 Manfaat Perancangan**

#### *1.3.3.1 Manfaat Umum*

- a) Menciptakan *villatel* yang nyaman dan fungsional bagi penggunanya, sehingga mendukung pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan.
- b) Menarik minat pembeli dan penyewa melalui konsep desain interior *villatel* yang terkonsep, serta menawarkan estetika yang memadukan kesederhanaan dan kehangatan pada *villatel*.

#### *1.3.3.2 Manfaat dalam Praktisi Desain Interior*

- a) Dapat menjadi acuan dalam menerapkan konsep Japanese Scandinavian (Japandi) pada proyek hunian villa, baik dari segi pemilihan material dan furnitur.
- b) Memberikan pengalaman dalam proses kolaboratif antara tim desain interior, tim arsitek, dan klien dalam pengembangan desain proyek *villatel* yang fungsional dan komersial.

- c) Melatih kemampuan praktisi dalam merancang interior dengan keterbatasan ruang dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pasar properti.

#### *1.3.3.3 Manfaat Akademis*

- a) Menjadi studi kasus nyata mengenai penerapan desain interior dengan konsep Japandi pada proyek villatel yang memiliki keterbatasan ruang namun tetap menonjolkan estetika dan kenyamanan pengguna.
- b) Mengasah kemampuan analisis dalam memahami kebutuhan klien, mengolah denah, dan menerjemahkan konsep desain menjadi visual 3D yang representative dan aplikatif di dunia kerja professional.
- c) Menjadi referensi pembelajaran dalam memahami proses desain interior dari konseptual, pengembangan desain, hingga revisi dan penyelesaian desain yang sesuai dengan standar dalam dunia kerja.

### **1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Perancangan**

Proyek ini memiliki beberapa batasan dalam pelaksanaannya yang disesuaikan dengan ruang lingkup kerja, batasan tanggung jawab konsultan, serta keterlibatan praktikan dalam proyek. Batasan ini ditetapkan untuk memperjelas fokus perancangan, menghindari ruang lingkup yang terlalu luas, serta memastikan bahwa proses perancangan berjalan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan awal proyek.

Adapun ruang lingkup dan batasan perancangan dijelaskan sebagai berikut:

#### **1.4.1 Ruang Lingkup Perancangan**

1. Perancangan interior tiga tipe unit Villatel di kawasan Sahid Aledea Hills, Sukabumi, yang terdiri dari:
  - Villa 1 Bedroom (Yama) dengan luas tanah 70 m<sup>2</sup> dan luas bangunan 40 m<sup>2</sup>.
  - Villa 2 Bedroom (Sora) dengan luas tanah 70 m<sup>2</sup> dan luas bangunan 70 m<sup>2</sup>.

- Villa 3 Bedroom (Hoshi) dengan luas tanah 70 m<sup>2</sup> dan luas bangunan 110 m<sup>2</sup>.
2. Konsep desain yang diterapkan adalah Japanese Scandinavian (Japandi) dengan menekankan keseimbangan estetika, fungsionalitas, kenyamanan, serta efisiensi ruang.
  3. Fokus perancangan mencakup area-area interior utama seperti kamar tidur, ruang keluarga, ruang makan, dapur (pantry ringan), kamar mandi, serta hubungan ruang dalam unit.
  4. Perancangan dilakukan hingga tahap 3D modelling dan visualisasi rendering, tanpa masuk ke dalam aspek teknis gambar kerja dan konstruksi pembangunan proyek.

#### **1.4.2 Batasan Perancangan oleh Konsultan**

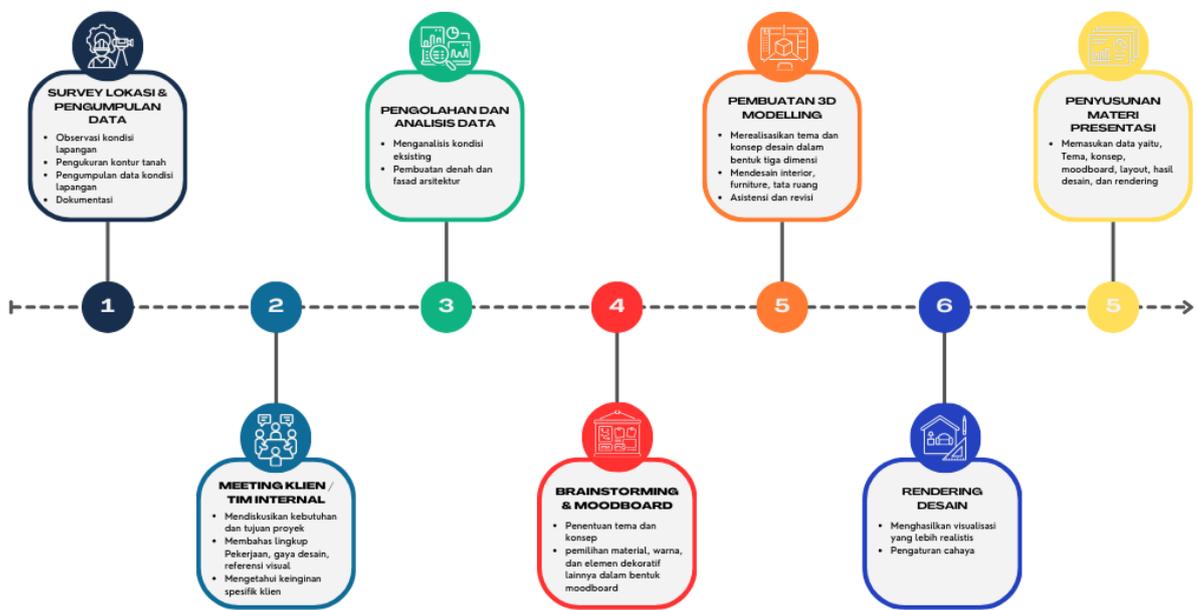
1. Konsultan bertanggung jawab hanya sampai tahap *design only*, yaitu survey lokasi, penyusunan konsep desain, pembuatan fasad arsitektur dan interior dalam bentuk 3D modelling, rendering visualisasi, dan pembuatan materi presentasi kepada klien.
2. Lingkup pekerjaan konsultan mencakup perancangan interior villa sebagai properti investasi yang layak jual dan layak sewa.
3. Perancangan perlu menyesuaikan dengan kondisi aktual site dan keterbatasan akses kawasan (hanya bisa diakses pejalan kaki atau golf cart).

#### **1.4.3 Batasan Keterlibatan Penulis dalam Proyek**

1. Tidak terlibat dalam tahap awal survey lokasi dan pengolahan data eksisting; data diperoleh dari tim arsitek dan project supervisor.
2. Terlibat dalam meeting dengan klien, baik untuk pemaparan desain awal, revisi, maupun penyamaan persepsi terkait kebutuhan desain interior.
3. Terlibat dalam brainstorming tema dan penyusunan moodboard untuk area lobby, living room, dining, kitchen, dan bathroom.

4. Terlibat dalam pembuatan alternatif desain 3D modelling interior villa untuk ketiga tipe unit.
5. Terlibat dalam proses rendering visualisasi menggunakan plugin Enscape untuk mendukung presentasi kepada klien.
6. Terlibat dalam penyusunan materi presentasi desain menggunakan Canva.

### 1.5 Skematik Flow Perancangan



Gambar 1 Skematik Flow Perancangan

Pada proyek perancangan ini terdapat beberapa tahapan pekerjaan yang dilakukan mulai dari survey lokasi dan pengumpulan data, meeting dengan klien maupun tim internal, pengolahan dan analisis data, brainstorming dan pembuatan moodboard, pembuatan 3d modelling, rendering desain hingga penyusunan materi presentasi. Berikut merupakan rincian setiap tahapan pekerjaan pada proyek perancangan ini :

#### 1) Survey Lokasi dan Pengumpulan Data (Data Collecting)

Tahapan ini dilakukan dengan observasi langsung terhadap kondisi fisik lokasi proyek. Kegiatan yang dilakukan mencakup pengukuran site (termasuk kontur tanah),

pengumpulan data kondisi eksisting, serta dokumentasi melalui foto dan video untuk kebutuhan analisis lebih lanjut.

Tahap ini tidak dilakukan oleh penulis secara langsung, melainkan oleh project supervisor. Tim Desain memperoleh data dari dokumentasi dan laporan yang telah dikumpulkan oleh tim lapangan.

## 2) Meeting dengan Klien maupun Tim Internal Perusahaan

Tahapan ini dilakukan untuk mendiskusikan kebutuhan dan tujuan proyek. Dalam pertemuan membahas ruang lingkup pekerjaan yang harus dikerjakan konsultan, gaya desain yang diinginkan, referensi visual yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan. Meeting ini juga menjadi wadah untuk menyamakan persepsi antara pihak klien dan tim desain dan mengetahui keinginan spesifik klien.

Tahap ini dilakukan oleh penulis bersama dengan Principal Designer dan rekan internal perusahaan lainnya

## 3) Pengolahan dan Analisis Data

Data yang telah diperoleh dari hasil survey kemudian dianalisis untuk memahami kondisi eksisting site secara menyeluruh.

Pada tahap ini, penulis terlibat dalam pengelolaan analisis data untuk kebutuhan pengembangan desain interior seperti menganalisis kebutuhan fungsi ruang.

Sementara itu, tim arsitek mengelola data lapangan menjadi denah dan fasad arsitektur yang disesuaikan dengan kondisi eksisting site, karakter tapak, potensi view, sebagai dasar pengembangan perancangan kawasan secara keseluruhan.

## 4) Brainstorming dan Penyusunan Moodboard

Tahap ini bertujuan untuk menentukan arah desain proyek secara keseluruhan. Penyusunan moodboard mencakup penentuan gaya, tema, pemilihan warna, material, serta elemen dekoratif lainnya. Moodboard menjadi alat bantu visual untuk mengomunikasikan ide dan konsep kepada klien.

Tahap ini dilakukan oleh penulis bersama dengan Principal Designer dan rekan Internship Desain Interior lainnya.

## 5) Pembuatan 3D Modelling

Menggunakan software SketchUp, penulis mengonversi konsep desain menjadi representasi visual dalam bentuk model tiga dimensi (3D), guna mempermudah klien dalam memahami bentuk ruang, proporsi, dan pemilihan material.

Pada awalnya proses pemodelan 3D dilakukan oleh penulis bersama dengan Principal Designer dan rekan Internship Desain Interior lainnya. Setelah adanya revisi, seluruh proses revisi pemodelan 3D dilakukan oleh penulis dengan arahan dan evaluasi dari Principal Designer.

#### 6) Rendering Desain

Rendering dilakukan menggunakan plugin Enscape untuk menghasilkan visualisasi yang realistis. Visual ini memperlihatkan material, pencahayaan, dan atmosfer ruang secara menyeluruh, sehingga klien dapat melihat hasil desain dengan lebih jelas.

Tahap ini dilakukan oleh penulis dengan arahan dan bimbingan dari Principal Designer.

#### 7) Penyusunan Materi Presentasi

Penyusunan presentasi dilakukan menggunakan software Canva. Materi yang dibuat bertujuan untuk mendukung penyampaian ide dan hasil desain kepada klien secara visual dan komunikatif.

Tahap ini dilakukan oleh penulis bersama dengan Principal Designer dan rekan Internship Desain Interior lainnya, agar penyampaian desain selaras dengan arah branding dan tujuan proyek.