

Produk Interior Fasilitas Publik di Yello Hotel Dengan Bahan Rotan

Nerissa Arviana Wijaya
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: nerissaarviana_w@yahoo.co.id

Abstrak—Indonesia merupakan salah satu penghasil rotan terbesar di dunia dan perlu dikembangkan karena memiliki nilai ekologis, ekonomis dan kultural. Melihat pertumbuhan hotel yang semakin meningkat khususnya di Surabaya, rotan dapat dimanfaatkan sebagai produk interior hotel untuk dikembangkan. Salah satu hotel yang memiliki ciri khas unik di Surabaya adalah Hotel Yello dengan interior suasana warna kuning. Metode perancangan yang digunakan adalah metode Zeisel yaitu pengumpulan data, *programming*, desain awal, pengembangan desain, desain akhir, evaluasi. Produk yang didesain adalah *bench*, meja dan *standing lamp*. Konsep perancangan terinspirasi dari bentuk sesuai dengan karakteristik rotan, *finishing* warna alami rotan dan suasana ruang Yello Hotel. Aplikasi konsep pada produk terdapat pada bentuk yang dilengkungkan dengan *finishing* kuning dan coklat, dudukan yang diberi warna kuning.

Kata Kunci—Rotan, Fasilitas Publik, Produk Hotel, Hotel Yello, Estetika.

Abstrac—Indonesia is one of the largest rattan producers in the world and needs to be developed because it has ecological, economic and cultural value. Seeing the increasing growth of hotels especially in Surabaya, rattan can be utilized as an interior product of the hotel to be developed. One of the hotels that has unique characteristics in Surabaya is Hotel Yello with a yellow interior atmosphere. The design method used is the Zeisel method of data collection, programming, initial design, design development, final design, evaluation. Products that are designed are bench, table and standing lamp. Design concept inspired from the formation in accordance with the characteristics of rattan, natural color finishing rattan and the atmosphere of space Yello Hotel. Concept applications on the product are in the formation that is curved with yellow and brown finishing, the holder is colored yellow.

Keyword—Rattan, Public Facilities, Hotel Products, Yello Hotel, Aesthetics

I. PENDAHULUAN

Material rotan adalah material dari Indonesia dan juga potensi lokalitas material yang perlu diangkat dan dikembangkan untuk pasar domestik. Indonesia adalah penghasil rotan terbesar di dunia. Rotan memiliki nilai ekologis, ekonomis dan kultural. Surabaya adalah kota metropolitan dan industri. Wisatawan sering berkunjung untuk singgah ataupun untuk liburan. Perkembangan hotel sangatlah pesat. Untuk mendukung pengenalan produk pertama-tama diperkenalkan melalui produk-produk yang

dilokasikan di hotel. Bila ada masyarakat asing yang datang ke hotel tersebut bisa diperkenalkan material rotan. Terdapat dua macam jenis rotan yaitu rotan alami dan rotan sintesis. Kelebihan rotan alami adalah keindahannya kelihatan begitu natural / alami, rotan alami mempunyai keunggulan dalam bidang proses pembuatan yang lebih mudah dan tahan lama. Kelebihan material rotan sintesis adalah yang paling mencolok dari rotan alami adalah dalam pemilihan warna bisa lebih bervariasi tidak hanya warna natural tetapi warna warna cerah pada umumnya sudah tersedia, cocok jika ditempatkan di segala kondisi, baik itu *indoor* maupun *outdoor*, tahan, tahan hujan, tahan panas, tahan air, tahan segala cuaca, tahan lama, bahkan cuaca *extrem* sekalipun. Dibandingkan dengan furnitur kayu, harga perabotan dari rotan lebih murah dengan kesan alami yang tidak begitu berbeda. Produk rotan selalumenampilkan kesan unik berkat teknik anyam dalam pembuatannya. Motif yang dimilikinya pun sangat beragam sehingga memudahkan kita berkreatasi untuk menciptakan desain yang modern hingga tradisional. Kesan alami yang dipancarkan oleh produk dari material rotan juga begitu kuat. Khusus perabot rotan sintesis kini hadir dengan beragam pilihan warna yang *modern*.

Yello Hotel termasuk salah satu hotel yang menarik untuk tempat istirahat. Pada hotel ini terdapat konsep yang unik sehingga menjadi salah satu daya tarik tersendiri. Konsep yang ditawarkan adalah *street art* dan suasana ruang warna kuning. Yello berasal dari singkatan “Yes Hello”. Pada hotel ini dominasi warna kuning karena yello mendekati dengan istilah dalam Bahasa Inggris yaitu “yellow” yaitu kuning. Pada Hotel Yello terdapat banyak interior yang bernuansa *art* yang digunakan untuk mempercantik interiornya. Suasana yang tercipta di dalam kamar hotel, restoran serta makanan dan minuman yang dijual beserta keseluruhan fasilitas yang ada merupakan contoh produk yang dijual, furniture-furniture yang digunakan sebagai pendukung dari fasilitas hotel tersebut. Sedangkan layanan yang dijual adalah keramah-tamahan dan keterampilan staff karyawan hotel dalam melayani pelanggannya. Fasilitas-fasilitas yang dirancang adalah fasilitas duduk seperti kursi di *lobby*. Dan juga meja serta perabot-perabot pendukung lainnya. *Lobby* adalah ruang publik hotel yang cocok untuk memperkenalkan produk-produk berbasis rotan karena sering digunakan para wisatawan. Dengan merancang produk yang berbasis rotan pada Yello Hotel ini diharapkan dapat memperkenalkan ke masyarakat luas dan bisa dikenal dan diangkat potensi lokal oleh masyarakat luas.

II. METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan Metode Zeisel antara lain:

a. *Basic E-B Knowledge: Theory and images* (Pengumpulan Data)

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memilah dan memahami kebutuhan-kebutuhan dalam perancangan melalui data-data yang telah dikumpulkan. Setelah mendapatkan masalah-masalah yang muncul dari galian informasi tersebut, dalam tahapan ini dilakukan proses penafsiran data sehingga dapat memahami objek perancangan secara terstruktur dan mengetahui batasan-batasan dalam perancangan. Pada perancangan tugas akhir, tahap ini dilakukan dengan metode analisis data (baik data lapangan, data literatur, maupun data perbandingan) yang menjadi awal terbentuknya solusi-solusi dalam perancangan kemudian memprogram atau membuat rencana-rencana konseptual yang menjawab permasalahan.

b. *Program Reesearch(Programming)*

Melalui data-data yang telah dikumpulkan, berikutnya harus memilah dan memahami kebutuhan-kebutuhan dalam perancangan. Setelah mendapatkan masalah-masalah yang muncul dari galian informasi tersebut, dalam tahapan ini dilakukan proses penafsiran data sehingga dapat memahami objek perancangan.

c. *Design and Design Review*(Desain Awal)

Pada tahapan ini, seluruh ide-ide dasar yang mengawali sebuah perancangan utuh digali sebanyak-banyaknya agar solusi terbaik dapat tercipta. Tujuannya adalah untuk menemukan sebuah pemecahan masalah dari analisa data pada proses sebelumnya. Dalam proses perancangan ini, hasil desain dapat berupa sketsa-sketsa ide atau hasil brainstorming konsep awal, yaitu dengan metode *mindmapping*. Proses pencarian ide dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga ide-ide solusi yang dihasilkan dapat optimal. Produk yang dihasilkan dalam perancangan yaitu skematik desain yang terkadang dapat berjalan bersamaan dengan penciptaan konsep desain. Saat berada di tahap ini dapat pula kembali ke proses pencarian data untuk mencari alternatif-alternatif yang lebih baik.

d. *Construction (Pengembangan Desain)*

Dalam tahap ini, alternatif-alternatif desain berupa ide-ide konseptual yang dihasilkan di tahap sebelumnya mulai dibentuk dan disusun menjadi suatu hasil desain yang utuh. Saat penyusunan alternatif-alternatif desain, juga dilakukan evaluasi melalui umpan balik yang didapat dari pihak-pihak yang memiliki pemahaman atau pengetahuan lebih dalam. Tujuan dari proses ini adalah menciptakan pengembangan desain dari tahapan sebelumnya melalui peneli dari berbagai sumber serta masukan-masukan objektif dari berbagai pihak. Produk yang dihasilkan dalam tahapan ini yaitu pengembangan desain yang dikembangkan dari ide-ide dasar pada skematik desain. Pengembangan yang diciptakan dapat berasal dari berbagai sumber dan metode, sebagai contoh dapat dengan membuat maket percobaan agar mendapat perspektif yang berbeda melalui kesan ruang yang lebih dapat dirasakan melalui bentuk tiga dimensi.

e. *Use + Adaptation* (Desain Akhir)

Setelah melalui semua tahap, maka tahap akhir adalah mengeksekusi opsi atau alternatif terbaik sehingga sebuah solusi desain dapat tercipta, dimana cara yang digunakan untuk membentuk hasil desain adalah dengan teknik komputer maupun dengan kombinasi sketsa tangan. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mendapatkan desain final sebagai pemecahan masalah dari problema yang ada dalam perancangan. Pada tahap ini dihasilkan sebuah karya final berupa desain yang dituangkan secara visual dalam bentuk gambar penyajian dan maket

f. *Evaluation Research*

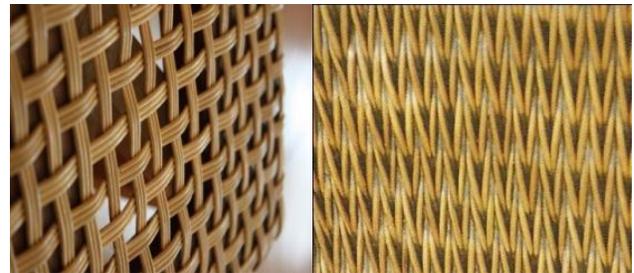
Evaluasi akhir dan kritik saran. Pada tahap ini mengevaluasi karya desain akhir dan bisa meminta kritik maupun saran dari pihak pengguna / klien.

III. KAJIAN PUSTAKA

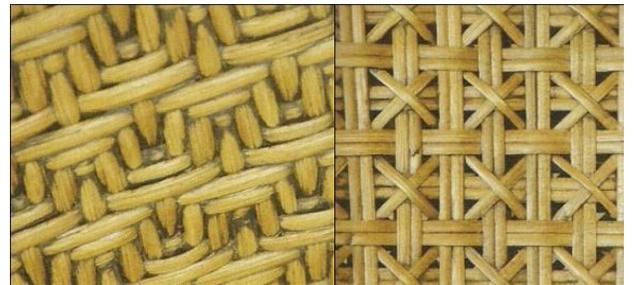
A. Rotan

Karakteristik rotan adalah memiliki bau yang khas, berat rotan yang relative ringan, kekerasan dan keelastisitas pada rotan yang menunjukkan ketahanan rotan pada tekanan dan gaya tertentu, Warna pada batang rotan bervariasi pada jenis rotan yang berbeda maupun yang sama, memiliki diameter yang berbeda-beda, keteguhan tekan, tarik dan ulet.

Anyaman rotan biasanya digunakan untuk menutupi bidang pada produk sandaran dan dudukan dan bagian samping. Selain itu anyaman juga bisa menambah nilai estetika dan corak dekoratif karena memiliki corak yang beragam.



Gambar 1. Anyaman rotan klasik, Anyaman klabang
Sumber: Marizar (2007, p.33)



Gambar 2. Anyaman Rotan Dekoratif Geometris, Geometris
Sumber: Marizar (2007, p.33)

Bahan *finishing* rotan:

1. *Natural Coating*

Cara yang paling sering digunakan adalah rotan diampelas halus dan diberi *sanding sealer*, kemudian diberi pelapis akhir dengan menggunakan *clear coating* (cat transparan) dari jenis *nitrocellulose* (NC). Serat-serat rotan akan tampak lebih alami.

Warna rotan yang putih kekuningan atau kuning kecoklatan akan muncul dengan pesona naturalnya.



Gambar 3. *Finishing Natural Coating*
Sumber: Marizar(2007,p.38)

2. Stain

Bila rotan ingin berwarna gelap seperti coklat tua dapat dilakukan dengan *finishing stain*. Rotan akan mendapat warna yang sama, senada, atau seragam dan merata jika dicampurkan dengan *sanding sealer*.

Kemudian rotan diberi cat pelapis (*top coating*) tansparan dari jenis *nitrocellulose* (NC). Pewarnaan dengan menggunakan *stain* ini sangat beragam pilihannya, misalnya produk *Danastain Daro Danapaint* mempunyai lebih kurang 20 jenis warna mulai dari warna *teak* (jati), *mahony red*, *dark mahony*, *brown*, *black*, dsb.



Gambar 4. *Finishing Stain*
Sumber: Marizar(2007,p.38)

3. Fancy Colour

Fancy adalah ragam produk pengecatan yang dapat menciptakan efek unik pada hasil finishing kursi rotan untuk interior maupun eksterior. Produk-produk yang termasuk dalam kelompok *fancy* adalah *fancy sealer* yang memberi efek warna pastel semi transparan, *fancy pearl* yang memberikan efek kilauan mutiara dan *fancy glitter* yang memberikan efek metalik.



Gambar 5. *Finishing Fancy Colour*
Sumber: PT. Propan Jaya Jakarta diambil dari Marizar (2007, p.40)

4. Water Based Glaze

Water Based Glaze adalah pewarna pori-pori kayu berpengencer air yang tidak berbau (ramah lingkungan), dan cepat kering. Karena mewarnai pori-pori, produk dapat mengekspos keindahan serat atau tekstur dari substrat yang digunakan. Memberikan kesan antik atau klasik yang disebabkan oleh kedalaman nuansa warna gelap-terang yang diciptakannya. Produk ini diaplikasikan dengan cara dikuas, kemudian dibal (*wipping*), *water based glaze* memiliki warna *dark brown* (coklat tua) dan *black* (hitam). Penggunaan *water based glaze* pada permukaan licin seperti rotan berkulit,

pandan, eceng gondok, dan sejenisnya, sebaiknya didahului oleh pengaplikasiannya *water based stain* pada bahan-bahan rotan di atas agar mempunyai daya rekat.[1]



Gambar 6. *Finishing Water Based Glaze*
Sumber: PT. Propan Jaya Jakarta diambil dari Marizar (2007, p.40)

B. Produk Furniture

Produk adalah sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dipakai, dimiliki, atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa hampir semua yang termasuk produksi adalah benda nyata yang dapat dilihat, diraba dan dirasakan. *Furniture* merupakan benda yang dapat dipindahkan dan bergerak yang mana digunakan untuk membuat sebuah ruang dapat digunakan untuk hidup dan beraktivitas seperti, meja, kursi, dan meja kerja. Pengertian lain, aksesoris kecil yang mana digunakan untuk melakukan tugas dan fungsi.

Dalam mendesain sebuah furniture dapat dipengaruhi oleh:-
Nilai estetika (arti dari bentuk tersebut)

- Sejarah dari *furniture* (contoh furniture masa lalu)
- Prinsip dalam mendesain (contoh kesatuan, harmoni, hirarki, dan kebutuhan spasial)
- Fungsi dan kebutuhan pengguna (ergonomi, nyaman)
- Proses desain (sketsa, studi model, digital modeling, *prototypes*, sambungan/konstruksi).
- Material (karakteristik, klasifikasi, biaya, ketersediaan).

Tujuan dari merancang sebuah *furniture* adalah mempertimbangkan segala aspek desain secara komprehensif dan terpadu, namun tetap fokus dan kritis terhadap hubungan antara konsep utama dengan ide desain yang diangkat. Material yang digunakan adalah material yang aman bagi pengunjung. Material juga harus menggunakan bahan-bahan yang tidak mudah berdebu. Material yang digunakan pada konsep ini adalah rotan, kayu, batu bata, besi, HPL, viner, kaca, keramik, dan motif semen

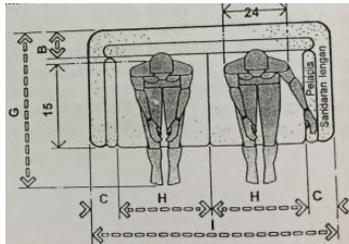
Rotan adalah salah satu material yang digunakan untuk membuat *furniture*. Rotan dikenal sebagai tumbuhan hutan tropika dan subtropika yang sangat subur pertumbuhannya. Manfaat rotan sebagai bahan baku pembuatan perangkat interior sangat berkaitan dengan kreativitas dan keterampilan tangan para pembuatnya. Saat ini ada kecenderungan konsumen Eropa, Amerika, dan Asia yang terpesona dengan produk rotan yang dibuat dengan sentuhan tradisi dan ramah lingkungan. Karakteristik Rotan Berikut adalah beberapa karakteristik rotan, yaitu:

- Panjang bisa mencapai 100 meter.
- Batang rotan ulet dan kenyal.
- Warna menentukan variasi harga.

Rotan yang dianggap baik warnanya adalah batang rotan yang berwarna hijau daun pada saat masih hidup karena mengisyaratkan bahwa rotan tersebut cukup tua dan siap

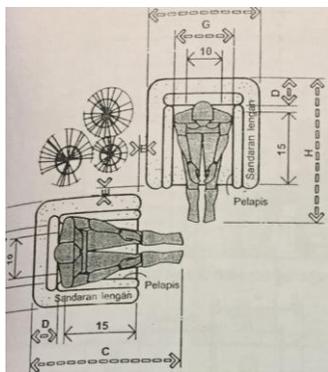
dipanen. Rotan mempunyai ruas-ruas buku. Proses pembuatan mebel rotan merupakan kelanjutan dari proses pengolahan bahan mentah rotan menjadi rotan asalan.

C. Anthropometri



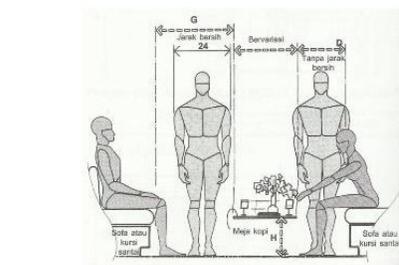
Gambar7. Anthropometri tempat duduk
Sumber: Panero dan Zelnik (2004, p135)

| | in | cm |
|---|-------|-------------|
| A | 42-48 | 106,7-121,9 |
| B | 6-9 | 15,2-22,9 |
| C | 3-6 | 7,6-15,2 |
| D | 28 | 71,1 |
| E | 62-68 | 157,5-172,7 |
| F | 90-96 | 228,6-243,8 |
| G | 40-46 | 101,6-116,8 |
| H | 26 | 66,0 |
| I | 58-64 | 147,3-162,6 |
| J | 84-90 | 213,4-228,6 |



Gambar8. Anthropometri tempat duduk
Sumber: Panero dan Zelnik (2004, p135)

| | in | cm |
|---|-------|-------------|
| A | 34-40 | 86,4-101,6 |
| B | 28 | 71,1 |
| C | 42-48 | 106,7-121,9 |
| D | 6-9 | 15,2-22,9 |
| E | 3 | 7,6 |
| F | 32-38 | 81,3-96,5 |
| G | 26 | 66,0 |
| H | 40-46 | 101,6-116,8 |
| I | 48-60 | 121,9-152,4 |
| J | 3-6 | 7,6-15,2 |



Gambar9. Anthropometri perabot di Area Lobi
Sumber: Zelnik (1979,p148)

| | in | cm |
|---|--------|-------------|
| A | 84-112 | 213,4-284,5 |
| B | 13-16 | 33,0-40,6 |
| C | 58-60 | 147,3-203,2 |
| D | 16-18 | 40,6-45,7 |
| E | 14-17 | 35,6-43,2 |
| F | 12-18 | 30,5-45,7 |
| G | 30-36 | 76,2-91,4 |
| H | 12-16 | 30,5-40,6 |
| I | 60-68 | 152,4-172,7 |
| J | 54-62 | 137,2-157,5 |

D. Proses Pengolahan Rotan

1. Sortir rotan



Gambar10. Sortir rotan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Memiliki diameter yang berbeda-beda.

2. Cutting (pemotongan sesuai ukuran)



Gambar11. Cutting
Sumber: Tjiasmanto (2016, p.19)

Pada tahap ini rotan dipotong sesuai ukuran yang diperlukan. Pemotongan dilakukan dengan menggunakan gergaji mesin (automatic).

3. Steaming (pemanasan menggunakan tungku)



Gambar12. Steaming
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pemanasan dilakukan bertujuan untuk melemaskan dan melenturkan rotan agar lebih mudah dibentuk. Pemanasan dilakukan menggunakan tungku uap serta tabung penyimpanan yang hemat energi karena tidak menggunakan bahan bakar untuk menghasilkan uap. Uap panas dihasilkan melalui pembakaran sisa-sisa potongan dan serbuk rotan hasil dari pemotongan

4. *Bending*



Gambar 13. *Bending*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses *bending* merupakan proses pembentukan dan penekukan rotan yang masih panas dan lentur setelah melewati proses pemanasan menggunakan tungku (*steaming*).

5. *Adjusting* (penyesuaian menggunakan mal)



Gambar 14. Proses penyesuaian dengan mal
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada tahap ini, tali rafia yang mengikat rotan yang telah didiamkan selama 1x24 jam ini dilepaskan. Bentuk yang masih belum sempurna dan ada kemungkinan untuk melar akan disesuaikan kembali (*adjusting*) menggunakan mal dengan ukuran dan bentuk yang lebih presisi sehingga menjadi lebih mudah untuk melanjutkan ke proses berikutnya.

6. *Assembling* (perakitan)



Gambar 15. Proses perakitan
Sumber: Tjiasmanto (2016, p.19)

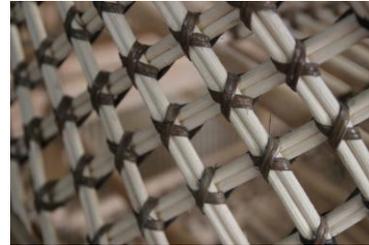
Batang-batang rotan yang presisi kemudian disatukan dengan rangka lainnya melalui proses *assembling*. Ada 2 cara yang digunakan untuk merakit rangka rotan, yakni:

a. Untuk batang rotan berdiameter diatas 1 cm. Salah satu titik batang rotan dilubangi menggunakan bor, kemudian disatukan menggunakan sekrup dengan diameter 0,5 cm. Rotan

berdiameter diatas 1 cm memiliki kecenderungan retak yang rendah apabila dirakit dengan cara ini.

b. Untuk batang rotan berdiameter dibawah 1 cm. Perakitan dilakukan menggunakan staples I dan U dan dilakukan secara beberapa kali untuk memastikan antar batang (*core*) menyatu dengan rapat.

7. *Binding dan weaving* (proses pengikatan & penganyaman)



Gambar 16. Pengikatan
Sumber: Tjiasmanto (2016, p.19)

Rangka rotan yang telah melewati proses *assembling* akan memiliki bekas staples/lubang akibat bor dan sekrup yang tentunya akan mengurangi estetika mebel rotan. Oleh karena itu, bagian yang terekspos sebaiknya ditutup terlebih dahulu untuk menghilangkan 'luka'. Ada 2 cara yang dapat dilakukan untuk menutup 'luka', yakni:

a. Kulit rotan

Kulit rotan diikat melalui berbagai sisi sehingga dapat memberikan *pattern* yang menambah estetika jika dilakukan secara repetitif.

b. *Core*

Core merupakan rotan dengan diameter sekitar 0,5 cm yang biasanya digunakan untuk menutup lubang bekas bor dan sekrup



Gambar 17. Penggunaan Core untuk menutupi lubang yang disekrup
Sumber: Tjiasmanto (2016, p.19)

8. *Sanding* (penggosokan & penghalusan)



Gambar 18. Proses Pembakaran
Sumber: Tjiasmanto (2016, p.19)



Gambar 19. Proses Pembakaran
Sumber: Tjiasmanto (2016, p.19)

Pada tahap ini dilakukan pembakaran bertujuan untuk menghilangkan bulu-bulu halus maupun kasar pada rotan dan selanjutnya proses penghalusan menggunakan amplas maupun silet (untuk rotan yang sedikit hitam karena terkena pembakaran).

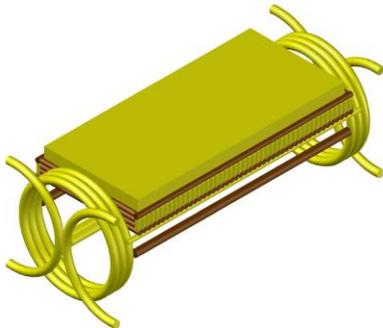
IV. KONSEP DESAIN

Konsep perancangan produk terinspirasi dari konsep Yello yang bernuansa kuning dan produk dikombinasikan dengan warna coklat karena biasanya warna coklat ada pada rotan. Psikologi warna kuning biasanya memberi persepsi kegembiraan, terang, cerah, ketegasan dan warna coklat hangat. Sehingga bila dikombinasikan saling melengkapi. Pada produk *bench*, meja dan *standing lamp* pada bentukannya terinspirasi dari karakteristik rotan yang mudah dilengkungkan sehingga pada bentukannya terdapat banyak bentuk desain yang menambahkan estetika pada ruangan. Gaya Desain Lokal Modern. Lokal diambil dari bahan material yang digunakan yaitu rotan yang menjadi lokalitas Indonesia. Modern terdapat pada bentuk produk. Konsep desain dirancang sebagai pedoman dalam perancangan produk fasilitas Yello Hotel. Konsep perancangan yaitu berdasarkan permasalahan dan kombinasi antara bahan produk rotan dengan dominan warna kuning untuk menghasilkan sebuah estetika bentuk dan fungsi. Menggunakan bahan rotan untuk produk fasilitas publik dengan memperhatikan estetika bentuk, fungsi, ergonomi.

V. DESAIN AKHIR

1. Set 1

X-Yello Bench



Gambar 20.X-Yello Bench

Dimensi X-Yello Bench adalah 1180mm x 470mm x 450mm. Konsep pada *bench* tersebut terinspirasi dari karakteristik rotan yang dapat dilengkungkan dan dengan finishing *Property Glozz* warna kuning yang diambil dari suasana ruang

Hotel Yello dengan perpaduan warna coklat alami dari rotan.

X-Yello Standing Lamp



Gambar 21. X-Yello Bench

Dimensi X-Yello Standing Lamp adalah diameter 350mm dengan tinggi 1295mm. Konsep pada *standing lamp* tersebut terinspirasi dari karakteristik rotan yang mudah dilengkungkan dengan finishing *Property Glozz* warna kuning yang diambil dari suasana ruang Yello Hotel dengan perpaduan warna coklat alami dari rotan. Pada bagian tengah *Standing Lamp* ditambah dengan *webbing* untuk menambah estetika dari pancaran cahaya lampu.

X-Yello Standing Table



Gambar 22. X-Yello Bench

Dimensi X-Yello Table adalah diameter 600mm dengan tinggi 530 mm. Konsep pada *standing lamp* tersebut terinspirasi dari karakteristik rotan yang mudah dilengkungkan dengan finishing *Property Glozz* warna kuning yang diambil dari suasana ruang Hotel Yello dengan perpaduan warna coklat alami dari rotan. Pada bagian tengah meja ditambah dengan *webbing* untuk menambah estetika dari meja itu sendiri.

Ketiga produk cocok untuk *lobby*. Didesain dengan unik dan ergonomis. Kombinasi warna kuning dan coklat dengan bahan rotan dan *webbing*

2. Set 2
Yello Rattan Table



Gambar 23. *Yello Rattan Table*

Dimensi *Yello Rattan Table* adalah diameter 600mm dan tinggi 530mm. Konsep *Yello Rattan Table* tersebut terinspirasi dari karakteristik rotan yang mudah dilengkungkan dengan finishing *Property Glozz* warna kuning yang diambil dari suasana ruang Yello Hotel dengan perpaduan warna coklat alami dari rotan. Pada bagian tengah meja ditambah dengan *webbing* untuk menambah nilai estetika.

Yello Rattan Chair



Gambar 24. *Yello Rattan Chair*

Dimensi *Yello Rattan Chair* adalah diameter 550mm dan tinggi 950mm. Konsep pada *Yello Rattan Chair* tersebut terinspirasi dari karakteristik rotan yang mudah dilengkungkan dengan finishing *Property Glozz* warna kuning yang diambil dari suasana ruang Hotel Yello dengan perpaduan warna coklat alami dari rotan.

Kedua produk cocok diletakkan pada *lobby*. Pada bagian tengah ditambahkan *webbing* guna menambah estetika pada produk.

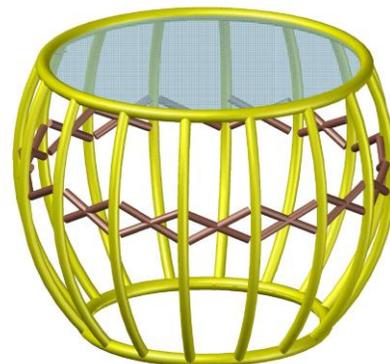
3. Set 3
X-Yello Rattan Chair



Gambar 25. *X-Yello Rattan Chair*

Dimensi *X-Yello Rattan Chair* adalah diameter 500mm dan tinggi 450mm. Konsep pada *X-Yello Rattan Chair* tersebut terinspirasi dari karakteristik rotan yang mudah dilengkungkan dengan finishing *Property Glozz* warna kuning yang diambil dari suasana ruang Hotel Yello dengan perpaduan warna coklat alami dari rotan.

X-Yello Rattan Table

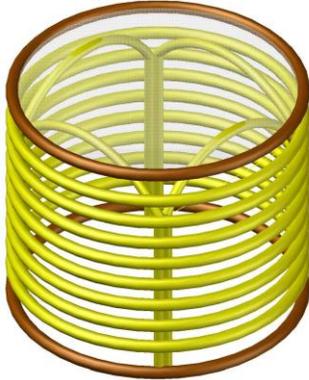


Gambar 26. *X-Yello Rattan Table*

Dimensi *X-Yello Rattan Table* adalah diameter 600mm dan tinggi 475mm. Konsep pada *X-Yello Rattan Table* tersebut terinspirasi dari karakteristik rotan yang mudah dilengkungkan dengan finishing *Property Glozz* warna kuning yang diambil dari suasana ruang Hotel Yello dengan perpaduan warna coklat alami dari rotan.

Produk menggunakan bahan rotan dan bagian tengah dibentuk silang guna menambah nilai estetika.

Set 4

Circle Yello TableGambar 27. *Circle Yello Table*

Dimensi *Circle Yello Table* adalah diameter 600mm dan tinggi 500mm. Konsep pada *Circle Rattan Table* tersebut terinspirasi dari karakteristik rotan yang dapat dilengkungkan dengan finishing *Property Glozz* warna kuning yang diambil dari suasana ruang Hotel Yello dengan perpaduan warna coklat alami dari rotan.

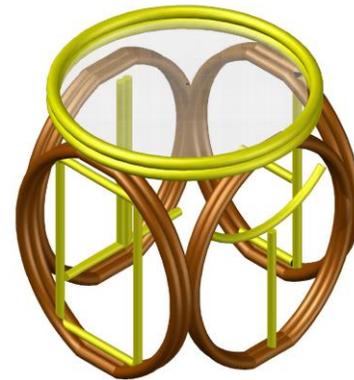
Circle Yello ChairGambar 28. *Circle Yello Chair*

Dimensi *Circle Rattan Chair* adalah diameter 450mm dan tinggi 900mm. Konsep pada *Circle Rattan Chair* tersebut terinspirasi dari karakteristik rotan yang mudah dilengkungkan dengan finishing *Property Glozz* warna kuning yang diambil dari suasana ruang Hotel Yello dengan perpaduan warna coklat alami dari rotan. Pada bagian sandaran kursi ditambah dengan *webbing* untuk menambah estetika kursi tersebut.

SET 5

Brown Circle Yello Rattan ChairGambar 29. *Brown Circle Yello Rattan Chair*

Dimensi *Brown Circle Rattan Chair* adalah diameter 500mm dan tinggi 950mm. Konsep pada *Brown Circle Rattan Chair* tersebut terinspirasi dari karakteristik rotan yang mudah dilengkungkan dengan finishing *Property Glozz* warna kuning yang diambil dari suasana ruang Hotel Yello dengan perpaduan warna coklat alami dari rotan. Pada bagian sandaran kursi ditambah dengan *webbing*.

Gambar 30. *Brown Circle Yello Rattan Table*

Dimensi *Brown Circle Rattan Table* adalah diameter 500mm dan tinggi 500mm. Konsep pada *Circle Rattan Table* tersebut terinspirasi dari karakteristik rotan yang mudah dilengkungkan dengan finishing *Property Glozz* warna kuning yang diambil dari suasana ruang Hotel Yello dengan perpaduan warna coklat alami dari rotan. Pada bagian kaki ditambahkan huuf YELLO dari bahan rotan untuk menambah estetika meja.



Gambar 31. Ruang Lobby Hotel Yello untuk penempatan produk X-Yello Bench, X-Yello Standing Lamp, X-Yello Standing Table



Gambar 34. Penempatan produk dengan pengunjung pada Resepsionis Hotel Yello



Gambar 32. Ruang Lobby Hotel Yello untuk penempatan X-Yello Bench dan X-Yello Bench



Gambar 35. Penempatan produk dengan pengunjung pada Lobby Hotel Yello



Gambar 33. Resepsionis Hotel Yello untuk penempatan Standing Lamp

VII. KESIMPULAN

Material rotan adalah material dari Indonesia dan juga potensi lokalitas material yang perlu diangkat dan dikembangkan untuk pasar domestik. Hotel adalah salah satu tempat yang cocok untuk memperkenalkan produk rotan. Hotel Yello dipilih karena tempatnya strategis dan memiliki konsep yang unik yaitu *street art* dan mempunyai suasana ruang bernuansa kuning. Konsep dari bentukan desain terinspirasi dari karakteristik rotan yang dapat dilengkungkan dan mempunyai nilai tekan sehingga produk dapat kuat untuk digunakan sehingga diaplikasikan pada bentuk-bentuk yang dinamis. Produk yang dirancang adalah produk *bench* dan meja untuk diletakkan dan digunakan di *Lobby Hotel Yello* dan *standing lamp* untuk menambah estetika ruang. Pada perancangan produk ini menggunakan konsep yang didominasi warna kuning yang diambil dari konsep suasana ruang yang ada pada Hotel Yello dengan warna coklat yang diambil dari warna natural dari rotan. *Finishing* produk menggunakan *finishing* alami dengan menggunakan *Property-Glozz* warna kuning dan campuran khusus warna *winter brown* produk

Dura. Tujuan membuat produk untuk menambah nilai estetika pada ruang hotel. Dan membuat produk yang ergonomis sehingga pengguna nyaman untuk duduk. Dengan merancang produk ini dapat mengetahui karakteristik rotan lebih dalam lagi dan memahaminya juga. Memperhatikan fungsi produk pada Yello Hotel. Produksi bisa terjadi dengan baik salah satunya adalah dari tukang yang sudah ahli dalam membuat produk rotan, sehingga bisa membantu produk yang dirancang. Setelah melakukan evaluasi di Hotel Yello, produk yang telah dibuat sudah ergonomis, kuat dan dapat menyatu dengan suasana ruang dandapat menarik pengunjung

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan pimpinan-Nya selama satu semester tugas akhir ini, sehingga pada akhirnya penyusunan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn, M.Ds, selaku dosen pembimbing I dan Jean F. Poillot, selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.

REFERENSI

- [1] Marizar, Eddy, S, Rotan dan Material Unik, Jakarta, 2007
- Standar Mutu dan Prospek Perusahaan. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2000.
- [2] Panero, Julius & Martin Zelnik, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Jakarta: Penerbit ERLANGGA, 1979
- [3] Tjiasmanto, Brian. "CV Bintang Selatan" Laporan Kerja Profesi, Surabaya, FSD UKP, 2016