

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

*Boutique* hotel merupakan salah satu akomodasi publik yang semakin dibutuhkan saat berlibur terutama saat *weekend* di Bandung. Banyaknya persaingan dalam merancang *boutique* hotel mendorong perancang untuk membuat *boutique* hotel yang benar-benar unik, baru, dan memiliki inovasi baik dari desain maupun fasilitas. Maka dari itu, dari perancangan interior *family boutique hotel* di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Merancang susasana ruang yang membuat *user* dapat merasakan pengalaman ruang;
  - a. artistik dengan cara membuat gubahan ruang seperti *stacking wall* dan komposisi bentuk lainnya yang memiliki kesan artistik, penerapan mural pada ruang, *furniture* yang unik, dan pemilihan komposisi material yang

- memiliki tekstur dan yang tidak, serta penggunaan material barang bekas.
- b. tematik dengan cara menerapkan suasana ruang yang berbeda-beda khususnya pada kamar seperti suasana Kawah Putih, Kota Kembang, dan danau serta mural.
  - c. *fun* dengan penerapan bentuk *furniture* yang unik dan warna yang *colorful* seperti merah, kuning, hijau, dan biru.
  - d. *enjoy* dan *relax* dengan cara pemilihan warna, material, suasana ruang yang dapat menimbulkan kesan tersebut.
2. Merancang fasilitas *family boutique hotel* yang dapat meningkatkan *quality time* dan kebersamaan keluarga melalui:
- a. *mini movie theatre* di mana tiap keluarga dapat menonton bersama dan orang tua dapat menjelaskan mengenai cerita film tersebut pada anaknya.
  - b. *photobooth* pada di mana tiap keluarga dapat foto bersama di area *giftshop*.
  - c. *library* di mana orang tua dapat sambil bekerja di area *bussines centre* yang menyatu dengan *library* dan anak-anak dapat sambil membaca buku atau majalah serta orang tua dapat memberi penjelasan juga kepada anak-anak jika ada yang tidak dimengerti.
  - d. edukasi melalui fasilitas ruang seperti galeri di mana orang tua dapat menjelaskan pada anak-anaknya mengenai *display*
  - e. kreativitas melalui fasilitas ruang seperti *workshop* di mana keluarga dapat membuat *artwork* seperti dalam 1 *cubical* di mana 1 *cubical* digunakan untuk 1 keluarga.

## 5.2 Saran

Dalam merancang fungsi *boutique hotel* sejenis, hal yang perlu diperhatikan ialah konsep dan tema yang diangkat serta fasilitas yang disediakan harus

sesuai dengan kebutuhan *user* dan benar-benar unik, baru, serta memiliki inovasi agar dapat menarik pengunjung untuk datang dan menginap.