

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan salah satu kota destinasi favorit wisatawan dari berbagai daerah, baik wisatawan lokal maupun mancanegara. Disebutkan melalui survei independen disitus jejaring sosial yaitu *facebook*, kota Bandung sebagai destinasi wisata terfavorit se-ASEAN, dan dikutip dari laman *Indonesia Travel* kota Bandung masuk dalam urutan ke-5 se-Asia Pasifik dan urutan ke-21 di Dunia terkait bidang pariwisata (dari CNNIndonesia dalam *Indonesia Travel*). Hal yang penting dipersiapkan dalam berwisata ialah penginapan, hotel sebagai salah satu pilihan tempat tinggal sementara untuk menginap. Banyaknya kunjungan wisatawan ke kota Bandung menjadikan pengelola hotel berlomba-lomba untuk meningkatkan fasilitas dan pelayanan hotel mereka, juga dijadikan bentuk kerjasama dengan pemerintah kota Bandung untuk meningkatkan prasarana kota sebagai kota wisata.

Pada dasarnya hotel merupakan tempat tinggal sementara untuk tujuan dan maksud tertentu. Menurut SK Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No. KM 37/PW. 340/MPPT-86 dalam Sulastiyono (2011:6), hotel adalah bangunan atau fasilitas publik yang dikelola secara komersial dimana memiliki fungsi untuk melayani akomodasi para wisatawan dan pengunjung sementara dalam tujuan tertentu. Tujuan yang dimaksud dapat berupa berwisata atau mengadakan perjalanan bisnis.

Namun, seiring perkembangan zaman, hotel bukan saja sebagai sarana akomodasi komersil yang berfungsi sebagai penginapan saat orang berlibur, tetapi menginap di hotel sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat saat ini, terutama aktivitas metropolitan seperti kota Bandung. Sifat manusia yang cenderung konsumtif dan perkembangan hotel yang tumbuh dengan berbagai bentuk karakter memikat pengunjung untuk datang. Seperti halnya hotel butik yang dewasa ini diminati banyak wisatawan karna menawarkan konsep yang berbeda dari hotel lainnya, baik dari segi fasilitas penunjang aktifitas juga gaya desain interior yang ditawarkan. terkadang hotel butik juga dijadikan tempat “pelarian” dari

rutinitas keseharian atau kejenuhan dengan ruang sekitar. berlaku pada pengunjung yang menginap ataupun tidak menginap.

Jenis hotel butik akan menjadi topik perancangan interior hotel. Hotel butik dikenal dengan hotel yang bukan berskala besar namun mewah terhadap pelayanan yang pribadi, memiliki karakteristik desain tematik yang unik, dan berkarakter, sehingga memunculkan pengalaman yang baru bagi pengunjung hotel. Pengalaman yang menarik pada hotel butik dapat dipresentasikan dari segi desain hotel yang atraktif, tiap ruang hotel butik memiliki ciri khas tersendiri dan dikenal sebagai hotel yang memiliki *sense of place*. Biasanya pemilihan lokasi hotel sangat berpengaruh dalam keberhasilan hotel butik (Clarissa Chan, 2012)

Butik hotel diklasifikasikan hotel independen yang berada di pusat kota dan untuk tujuan wisata kota. Banyak wisatawan kota memilih hotel butik sebagai tempat istirahat mereka karna lokasinya yang terbilang strategis, juga konsep dan desain unik yang ditawarkan hotel butik menjadi poin plus tersendiri bagi wisatawan. Hotel butik dikenal dengan gaya desain yang menerapkan tema tertentu yang mengacu pada lokalitas daerah hotel. Banyak hotel butik yang tersebar di kota Bandung dengan tema hotel yang unik dan berbeda, namun masih kurangnya hotel butik yang menerapkan unsur lokalitas pada pengolahan desain interior hotel. Padahal hotel bisa menjadi salah satu objek akomodasi yang secara tidak langsung dapat memamerkan kekayaan lokalitas identitas kota dengan mempersentasikannya dalam bidang interior.

Dalam objek perancangan kali ini, ialah merancang interior hotel butik bintang empat di kota Bandung. Dengan jenis perancangan yang bersifat fiktif yang berlokasi di persimpangan Jalan Dalem Kaum Bandung dan Jalan Alun Alun Timur, yaitu terletak disebrang masjid agung dan alun alun kota Bandung sebagai pusat wisata kota. Lokasi hotel yang strategis untuk target wisatawan kota yaitu kawasan historis kota Bandung, sehingga menjadi pertimbangan didirikannya hotel butik dengan perancangan desain interior hotel yang menerapkan pendekatan lokalitas terkait responsif lingkungan sekitar hotel.

Lokasi hotel dikelilingi oleh bangunan kolonial Hindia Belanda yang masuk dalam lingkup konservasi cagar budaya kota Bandung, sehingga pada perancangan kali ini, elemen pada interior, baik dinding, lantai, maupun plafon, serta segala atribut pengisinya dipilih dan ditata sedemikian rupa untuk menghadirkan kesan istimewa dengan pemilihan desain tematik yang merespon lokasi hotel di area kawasan historis kota. Menyesuaikan karakter pengguna hotel sebagai wisatawan kota ialah beberapa dari mereka yang ingin merasakan suatu pengalaman yang baru dengan mempresentasikan identitas kota yaitu karakter desain Art Deco Modern.

Art Deco modern yang hadir di kota Bandung di akhir abad 20 setelah Perang Dunia I dan berakhir sebelum Perang Dunia II yang banyak diterapkan dalam berbagai bidang, misalnya arsitektur, desain interior, desain industri. Art Deco sendiri pertama kali dikenalkan di Indonesia oleh Prof. Ir. Charles Proper Wloff Schoemaker dan Albert Frederik Aalbers dan berkembang di Bandung pada tahun 1920-1930an. Kota Bandung sendiri dinobatkan sebagai kota dengan gaya Art Deco terbanyak dan paling lengkap di Dunia oleh UNESCO pada tahun 2014.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah didapat dari mensurvey beberapa hotel sejenis sebagai pembanding dan lokasi perancangan, sebagai berikut :

1. Perlunya konsep hotel butik yang menarik dan memberi kesan istimewa pada pengunjung hotel, dengan penerapan desain lokalitas kota Bandung
2. Desain lokalitas yang diterapkan pada desain hotel terkait site perancangan di kawasan historis, yaitu desain Art Deco modern Bandung
3. Beberapa hotel tidak sesuai standarisasi hotel dengan klasifikasi hotel berbintang, mencakup standar jumlah atau dimensi dari fasilitas yang disediakan
4. Sirkulasi hotel terkait akses dan organisasi ruang perlu diterapkan dengan efektif dan efisien sehingga membantu fungsi keamanan dan kenyamanan pengguna

5. Site hotel perancangan dengan tingkat kepadatan jalan yang cukup tinggi karna letak hotel di area pusat wisata kota, sehingga menimbulkan efek kebisingan di area sekitar hotel
6. Exsisting hotel dengan pintu masuk yang berhubungan langsung dengan jalan utama dan area pejalan kaki, yang menjadi permasalahan pada kenyamanan dan keamanan pengguna hotel

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, dapat dirumuskan beberapa permasalahan seperti berikut :

1. Bagaimana perancangan interior hotel butik yang dapat memfasilitasi kebutuhan pengunjung dengan target pegunjung?
2. Bagaimana tata ruang dan pengolahan elemen interior yang unik dan menarik sehingga dapat merepresentatifkan pengalaman pengunjung?
3. Bagaimana pengolahan ruang sehingga antara site yang berada di pusat kota dan konsep hotel yang dipilih bisa menyatu, terkait desain lokalitas art deco bandung?
4. Bagaimana menerapkan sebuah sirkulasi, organisasi ruang, penerapan elemen interior yang efektif dan efisien sesuai konsep perancangan juga untuk menunjang kenyamanan dan keamanan pengguna hotel?

1.4 Tujuan Dan Sasaran Perancangan

Tujuan perancangan interor hotel ialah untuk memberikan pengalaman lebih kepada target wisatawan lokal maupun mancanegara yang sedang berkunjung dikota Bandung dengan menghadirkan hotel butik dengan desain yang unik, suasana yang berbeda dan atraktif untuk menarik pengunjung. yaitu eksplorasi dari konsep art deco yang menjadi ciri atau identitas kota Bandung di abad ke 20 akhir, juga mencerminkan kawasan historis kota Bandung dan unsur lokalitas kota dari karakter kota sebagai kota kosmopolitan dengan capaian desain kontemporer sebagaimana perkembangan zaman kota saat ini, tujuan perancangan tersebut diterapkan pada pengolahan elemen ruang interior maupun elemen pendukung untuk sasaran perancangan. Konsep hotel butik yang tematik dan menerapkan karakter desain lokalitas, sehingga perancangan menerapkan desain art deco

kontemporer sebagai pengayaan desain hotel di kawasan historis kota Bandung. Selain itu standar klasifikasi hotel bintang 4 juga diterapkan pada perancangan hotel butik.

1.5 Batasan Masalah

Jenis perancangan fiktif dengan luasan yang akan dirancang kurang lebih 5000 m² mencakupi area lobby, restaurant, function room, area kebugaran dan kamar hotel sebagai area fokus perancangan yang bersifat publik, dan area kantor, service room, toilet, dapur dan beberapa ruang privat lainnya juga termasuk bagian dalam perancangan.

Batasan user pengunjung menginap maupun tidak menginap dan karyawan hotel, dengan berbagai gender dan usia. batasan dalam hal perancangan elemen ruang dan elemen pendukung ruang dengan menerapkan standarisasi perancangan yang telah ditetapkan. Adapun beberapa alasan yang meliputi :

1. Lobby
 - Meeting point bagi seluruh ruang yang terdapat pada hotel.
 - Sebagai *first impression* bagi sebuah hotel tersebut.
 - Terdapat beberapa kegiatan seperti menunggu, dan registrasi pemesanan kamar
2. Restoran dan bar
 - Restoran pada hotel dapat menjadi daya tarik pengunjung untuk bertemu , berkumpul atau bahkan pengunjung yang tidak menginap yang ingin berkunjung karena keunikannya.
 - Restoran sebagai area publik yang memperlihatkan keunikan hotel.
3. Kamar Tamu Hotel
 - Area utama sebuah hotel karena mencakup 70% dari total luasan hotel
 - Sebagai area utama dalam sebuah hotel karena tujuan dari pengunjung adalah menginap.
 - Memiliki sifat privat untuk tamu hotel
4. Function Room
 - Salah satu tujuan pengunjung bisnis untuk mengadakan pertemuan.

Selain itu, pemilihan lokasi dari hotel ini adalah di pusat wisata kota Bandung yaitu dekat dengan pusat wisata sejarah, wisata belanja juga wisata kuliner Bandung, yang memiliki konsep desain yang juga menyesuaikan kondisi lingkungan sekitar di area kawasan historis kota.

1.6 Metode Pembahasan

Adapun terdapat beberapa metode dalam perancang interior hotel sebagai berikut ;

a. Isu dan Fenomena

Melihat isu dan fenomena yang terjadi di kota Bandung, terlihat sangat meningkatnya wisatawan yang datang berwisata ke kota Bandung sehingga dibutuhkan sarana penginapan sebagai sarana penunjang wisatawan. Isu fenomena yang terjadi dapat ditentukan sebagai dasar latar belakang perancangan. Sehingga muncul permasalahan dapat ditentukan apa yang akan dijadikan topik dalam objek perancangan dan tujuan yang terjadi pada objek perancangan tersebut. juga ciri atau karakter hotel butik yang perlu diterapkan pada hotel

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data berupa data primer maupun data sekunder. Adapun data primer berupa data fisik, data non fisik, wawancara maupun kuesioner. Data primer antara lain :

- Observasi lapangan, ialah berupa pendataan fisik seperti pendataan lokasi site perancangan , pendataan aktivitas juga pendataan mengenai pengguna yang terlibat
- Pengukuran, ialah berupa data fisik dan non fisik. data fisik meliputi pengukuran ruang dan furnitur. data non fisik meliputi sistem pencahayaan dan sistem penghawaan.
- Dokumentasi, ialah data berupa foto, video dan sketsa untuk hal-hal yang detail dalam pengumpulan data
- Wawancara, ialah pengumpulan wawancara kepada pengguna terkait seperti kepada karyawan hotel dan pengunjung hotel

- Kuesioner, ialah pengumpulan data secara *online* dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai objek perancangan yang terkait.

Adapun data sekunder berupa pengumpulan data untuk mendukung perihal kajian literatur seperti teori standarisasi maupun peraturan tertentu terkait perancangan. data sekunder tersebut dapat didapatkan dari studi kepustakaan atau buku, jurnal, laporan tugas akhir maupun *website online* dengan sumber yang jelas.

c. Analisa Data

Proses ini ialah pengolahan data terhadap data-data yang telah terkumpul yang kemudian data-data tersebut dianalisa dan dipilah untuk mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- *Goals* yaitu menetapkan tujuan dan sasaran perancangan.
- *Facts* yaitu mengumpulkan dan menganalisis data objek perancangan
- *Concepts* yaitu memunculkan gagasan atau konsep awal yang masih bersifat umum
- *Needs* yaitu mengetahui kebutuhan perancangan yang meliputi besaran ruang, fasilitas, dan sebagainya berdasarkan aktivitas pengguna.
- *State of problem* yaitu berupa didapatinya permasalahan yang sebenarnya terjadi.

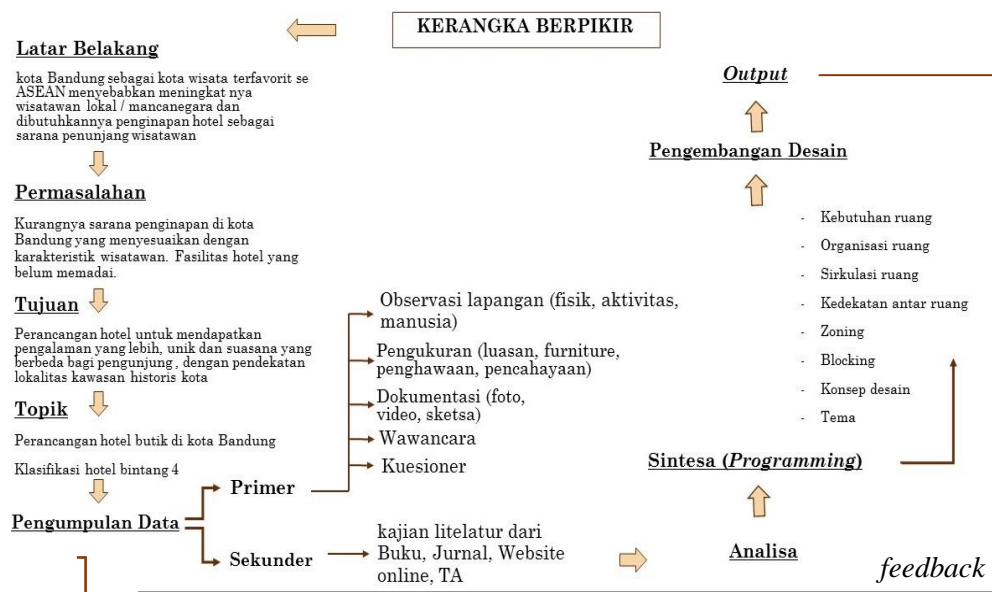
d. Sintesa (*Programming*)

Proses ini ialah pengolahan data terhadap data-data yang telah terkumpul yang kemudian data-data tersebut disatukan untuk membentuk kebutuhan ruang hingga konsep desain perancangan . sintesa tersebut berupa sebagai berikut :

- kebutuhan ruang yang terbentuk dari pendataan aktivitas ruang oleh pengguna ruang dan luasan ruang meliputi elemen pendukung ruang
- hubungan antar ruang dan kedekatan antar ruang yang terbentuk dari sifat ruang dan aktivitas pengguna

- zoning dan blocking ruang
 - konsep dan tema desain yang diterapkan untuk mendukung tujuan perancangan. juga diperlukannya sebuah alternatif desain atau evaluasi desain. konsep desain bisa ditentukan karena melihat permasalahan yang ada dan disesuaikan dengan fakta dan standarisasi perancangan.
- e. Pengembangan Desain
- Pembentukan lembar kerja desain dikaitkan dari *programming* yang sudah ditentukan sebelumnya. lembar kerja berupa gambar teknik 2 dimensi dan gambar presentasi berupa 3 dimensi. pengembangan desain ini juga diperlukan alternatif desain dan evaluasi desain untuk mencapai tujuan perancangan yang sebenarnya.
- f. Final Desain
- Penerapan desain akhir yang sudah terpilih ke perancangan melalui *output* nyata berupa lembar kerja, laporan penulisan, maket, presentasi, atau video animasi

1.7 Kerangka Berpikir



Bagan I.1 Kerangka Berpikir

