

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Boutique hotel adalah salah satu hotel yang berkembang cukup pesat yang menarik perhatian dan dilirik oleh para pebisnis properti. Hotel butik mulai muncul pada tahun 1980 di kota-kota besar seperti Paris, London, New York, dan San Francisco. *Boutique* hotel diperkenalkan sebagai hotel yang intim, bergaya, dan modern yang berbeda dengan hotel pada umumnya. Definisi *boutique* hotel masih samar-samar dalam industri perhotelan. Menurut Kristen Lea, penasihat Locum Destination Review riset khusus menyatakan: *Architecture NOW predictably defines the boutique hotel from a design stand point:*

“Boutique hotel has become shorthand for a hotel with a high concept design and unique atmosphere. It goes on, inevitably, to cover the boutique hotel as a micro city....as fantasy environment...as a lifestyle...and as the ultimate merge of design and fashion.”

Salah satu tujuan perancangan *Boutique* hotel ini adalah untuk memfasilitasi pengunjung yang sedang berlibur di Bali. Hal ini dikarenakan belum adanya hotel yang berada di sekitar site/lokasi perancangan yang memberikan pengalaman dan konsep yang berbeda. Hotel ini akan ditargetkan untuk para pelancong, bussines travel dan terutama para *traveler* yang ingin menikmati liburannya. Akan menekankan suasana seperti di rumah dan layanan pribadi yang tinggi, dengan gaya khas dan fasilitas yang maksimal. Dengan penawaran konsep yang memenuhi gaya hidup masyarakat modern saat ini, sehingga memberi pengalaman yang unik dan berkesan. Konsep ini juga memberikan nilai tambah untuk menjadikan setiap sudut dari interior hotel menjadi spot foto yang *instagenic/instagramable* untuk foto *selfie*, *OOTD*, maupun *Interior Photography*.

Lokasi perancangan yang dipilih berada di daerah Seminyak, Bali. Pemilihan lokasi ini dipilih karena Seminyak merupakan salah satu tempat di Bali yang sangat menarik dan ramai dikunjungi oleh para wisatawan, baik itu pada musim liburan atau tidak. Banyak pertimbangan dalam pemilihan lokasi, salah satunya adalah potensi tempat wisata disekitar seminyak. Lokasi perancangan sangat dekat dengan Double-Six Beach yang mana pantai ini sangat populer dan selalu ramai

pengunjung, lokasi bisa dicapai dengan berjalan kaki. Selain itu di sepanjang jalanan seminyak terdapat banyak sekali tempat-tempat seperti retail, restaurant, cafe, spa, nightclub/beach club yang menjadi tempat yang dikunjungi wisatawan. Kondisi site sendiri adalah sebuah bangunan 4 lantai dan memiliki kawasan yang cukup besar sehingga memiliki backyard dan lahan parkir sendiri didepan lobby hotel dan dengan kontur tanah yang rata. Terdapat beberapa permasalahan dari perancangan Boutique Hotel ini seperti standar fasilitas kamar dan jalur sirkulasi antara pengunjung dan staff dan bagaimana cara memberikan pengalaman dan konsep hotel yang berbeda.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Banyak nya wisatawan yang terus berdatangan ke Seminyak Bali, sehingga perlunya perancangan boutique hotel yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung dengan fasilitas kegiatan yang berfokus pada aktivitas berlibur dan bersantai.
2. Perlunya perancangan sirkulasi yang lebih baik untuk pengguna hotel dan staff agar aktivitas pengguna hotel lebih efisien dan nyaman.
3. Kurangnya kesan/image dari hotel biasa sehingga kurang bisa meninggalkan kesan pada pengunjung hotel, baik dari segi fasilitas maupun keunikan desain.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang boutique hotel yang dapat memfasilitasi kebutuhan pengunjung terutama saat berlibur dan bersantai?
2. Bagaimana mengolah sirkulasi yang baik dan mengatur hubungan antar ruang pada boutique hotel agar lebih efisien saat beraktivitas?
3. Bagaimana menciptakan image boutique hotel sehingga pengunjung bisa merasakan pengalaman mewah, santai dan unik saat berkunjung ke boutique hotel?

1.4. Batasan Perancangan

1. Batasan luas rancangan adalah 2.825 m²
2. Batasan lokasi: Lokasi perancangan hotel berada di Seminyak, dekat dengan area pantai.
3. Batasan area rancangan adalah area *Lobby, restaurant, room, pre-function room, function room, sport & relaxation* dan *Back of House*

1.5. Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.5.1. Tujuan

1. Merancang boutique hotel sebagai akomodasi travelers dengan fasilitas yang sesuai dengan standar kebutuhan pengguna.
2. Menciptakan alur sirkulasi fasilitas umum dalam area hotel untuk pengguna hotel dan staff agar aktivitas pengguna hotel lebih efisien dan nyaman dengan menerapkan hubungan antar ruang yang baik.
3. Mengaplikasikan konsep desain yang unik untuk menciptakan image boutique hotel dengan bertujuan agar pengunjung merasakan pengalaman berada didalam boutique hotel yang mewah, santai dan unik sesuai dengan penerapan konsep.

1.5.2. Sasaran

1. Memfasilitasi kebutuhan wisatawan yang berkunjung keBali dan menginap untuk berlibur dan bersantai.
2. Memanfaatkan potensi *site* yang berada di daerah hiburan yang ramai dan dekat dengan pantai.
3. Memanfaatkan material yang berkualitas baik dan trend gaya hidup wisatawan Bali.

1.6. Metode Perancangan

Terdapat beberapa metode dalam perancangan boutique hotel ini, berikut diataranya adalah:

1. Identifikasi masalah dan tujuan

Setelah menentukan objek rancangan, maka saatnya menentukan masalah dan tujuan yang terjadi pada objek rancangan tersebut. Permasalahan bisa didapati dari

fenomena yang ada. Dimana saat ini dirasa perlu sebuah hotel yang dapat memenuhi kebutuhan gaya hidup masyarakat saat ini terutama anak muda dengan menyuguhkan sebuah hotel yang memiliki konsep yang unik.

2. Pengumpulan data

Langkah selanjutnya adalah metode pengumpulan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti wawancara kepada pihak pengelola, observasi langsung ke lapangan, melalui studi keperpustakaan (buku) dan mencari data menggunakan *website online* dengan sumber yang terpercaya.

3. Analisa data (Programming)

Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan, kemudian dianalisa untuk mendapatkan hal-hal sebagai berikut.

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

4. Penentuan konsep desais (sintesa)

Selanjutnya adalah menentukan konsep desain yang akan diterapkan pada perancangan yang akan dibuat. Pada proses ini bisa diperlukannya sebuah alternatif desain atau evaluasi desain. Konsep desain bisa ditentukan karena melihat permasalahan yang ada dan disesuaikan dengan fakta dan standar perancangan. Dengan kata lain, proses menentukan konsep desain merupakan hasil dari gabungan proses programming dan analysis.

5. Final desain

Proses terjadinya pengembangan desain dan penentuan desain akhir yang dipilih. Serta penerapan desain yang sudah terpilih ke perancangan melalui output nyata berupa lembar kerja, laporan penulisan, maket, presentasi, atau video animasi.

1.7. Kerangka Berfikir

Untuk memberikan gambar yang terperinci mengenai isi laporan pembahasan tugas akhir ini memiliki susunan sebagai berikut:

