

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1. Latar Belakang

Hotel menurut Widanaputra (2009:16) adalah suatu jenis akomodasi yang dikelola secara komersial dengan menggunakan sebagian atau seluruh bangunan yang ada untuk menyediakan fasilitas pelayanan jasa penginapan, makanan, dan minuman serta jasa yang lainnya dimana fasilitas dan pelayanan tersebut disediakan untuk para tamu dan masyarakat umum yang ingin menginap. Sedangkan menurut Ikhsan (2008:2) pengertian hotel merupakan suatu lembaga yang menyediakan para tamu untuk menginap, dimana setiap orang dapat menginap, makan, minum dan menikmati fasilitas yang lainnya dengan melakukan transaksi pembayaran. Dari beberapa definisi hotel yang dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa, Hotel adalah tempat penginapan yang menyediakan pelayanan makanan dan minuman yang ditawarkan kepada orang-orang yang sedang dalam perjalanan dilengkapi dengan fasilitas pendukung lainnya dan dikelola secara komersil. Hotel yang diambil sebagai objek perancangan adalah Hotel Bintang 4 di Bukittinggi.

Bukittinggi merupakan salah satu kota wisata yang memiliki banyak destinasi wisatanya di Sumatera Barat. Saat ini Bukittinggi ditetapkan menjadi kota wisata dan sekaligus sebagai kota tujuan wisata utama di Provinsi Sumatera Barat. Adanya karunia alam yang masih terawat dan banyaknya sejarah membuat Bukittinggi menjadi tujuan wisata yang menarik untuk dinikmati. Sektor wisata merupakan salah satu sector ekonomi yang menjadi prioritas bagi masyarakatnya. Bukittinggi juga merupakan kota yang kaya akan sector bisnis serta kuliner. Banyak wisatawan mengunjungi Kota Bukittinggi untuk berlibur sekaligus menikmati macam-macam kuliner yang ada. Semakin banyaknya wisatawan mengunjungi Bukittinggi, maka semakin diperlukan pula fasilitas penginapan

yang nyaman yang akan membantu wisatawan lebih menikmati waktunya. Juga fasilitas pendukung Hotel bintang 4 di Bukittinggi bisa terbilang masih sedikit. Kebanyakan hotel yang ada di Bukittinggi mulai dari hotel bintang 1 sampai hotel bintang 3.

Visi dari Kota Bukittinggi adalah Menciptakan Bukittinggi Hebat, Berlandaskan Adat Basandi Syara', Syara' Basandi Kitabullah. Sedangkan Misi dari Kota Bukittinggi ini salah satunya Hebat dalam Sektor Kepariwisata, Seni Budaya dan Olahraga yang mana salah satu isinya adalah mendorong seluruh sektor berpartisipasi aktif dalam memajukan pariwisata kota Bukittinggi.

Studi banding dari perancangan ini yaitu pada 3 City Hotel yang berada di Sumatera Barat, yaitu Hotel Santika Bukittinggi, Novotel Bukittinggi dan Grand Rocky Hotel Bukittinggi. Dari ke 3 hotel tersebut, belum terlihat hotel-hotel di Bukittinggi mengimplementasikan kebudayaan minang terhadap interiornya.

Dengan fenomena ini, hotel bintang 4 di Bukittinggi dengan pendekatan kebudayaan Minangkabau yang bertujuan untuk dapat memperkenalkan budaya Minangkabau kepada pengunjung, khususnya para wisatawan dengan adanya protocol *covid*.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang perancangan dan studi kasus terhadap 3 objek yaitu Hotel Santika Bukittinggi, Novotel Bukittinggi dan Grand Rocky Hotel Bukittinggi. Dapat diidentifikasi permasalahan pada perancangan kali ini adalah :

1. Belum ditemukannya sarana penginapan dengan suguhan interior hotel etnik budaya Minangkabau di kawasan Kota Bukittinggi.

2. Banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Bukittinggi membuat kurang nyamannya perjalanan para wisatawan karena masih sedikitnya hotel bintang 4 di Bukittinggi.
3. Mewujudkan misi dan kota Bukittinggi yang berisi mendorong seluruh sektor berpartisipasi aktif dalam memajukan pariwisata kota Bukittinggi.
4. Kurang diaplikasikannya elemen-elemen budaya lokal pada interior hotel di kawasan Bukittinggi.
5. Pengolahan dan penerapan konsep desain yang masih kurang memiliki karakter dari daerah wisata yang di angkat.
6. Kurangnya kelengkapan fasilitas hotel bintang 4 di Bukittinggi.
7. Jumlah furniture pada area lounge terhitung sedikit.
8. Monotonnya furniture-furniture hotel yang didapat dari 3 studi banding.
9. Kurang optimalnya cahaya pada malam hari di area lobby.
10. Jenuhnya orang bekerja di rumah sehingga menjadikan hotel tempat WFH dan sekaligus menikmati waktunya untuk berlibur.

### 1.3. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, terbentuklah rumusan masalah yang bisa membantu permasalahannya, yaitu :

1. Bagaimana merancang hotel bintang 4 di Bukittinggi sebagai sarana untuk dapat memperkenalkan budaya local kepada pengunjung?
2. Bagaimana merancang hotel bintang 4 di Bukittinggi sesuai dengan standarisasi?
3. Bagaimana merancang hotel bintang 4 di Bukittinggi sebagai sarana yang dapat membantu visi misi pemerintah untuk menunjang pariwisata kota Bukittinggi?

#### 1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

##### a. Tujuan Perancangan

Perancangan Hotel Bintang 4 di Bukittinggi dengan pendekatan lokalitas Minangkabau bertujuan untuk memperkenalkan budaya setempat kepada para pengunjung dan wisatawan yang datang.

##### b. Sasaran Perancangan

1. Menunjukkan budaya Minangkabau melalui mengimplementasikan tempat-tempat wisata yang ada di Bukittinggi
2. Menggunakan material kayu pada perancangan untuk memunculkan kesan etnik
3. Menggunakan warna-warna netral namun hangat.
4. Menggunakan Brand Mercure sebagai acuan standarisasi.

#### 1.5. Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada perancangan Hotel ini adalah

Nama Proyek : City Hotel Bintang 4

Nama Brand : Mercure

Status Proyek : New Design

1. Luasan lahan 6900m<sup>2</sup>
2. Luas Bangunan ± 6800m<sup>2</sup>
3. Perancangan interior di kawasan Bukittinggi.
4. Perancangan hotel sesuai standar hotel bintang 4.
5. Perancangan interior Hotel sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan kebudayaan Minangkabau kepada wisatawan yang datang.
6. Batasan Perancangan : Lobby, restaurant, ballroom, SPA, dan fitness center.

### 1.6. Manfaat Perancangan

1. Bagi masyarakat, diharapkan perancangan ini dapat dijadikan ilmu dan yang mendukung serta bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi Institusi penyelenggara pendidikan, diharapkan perancangan ini dapat dijadikan referensi sebagai bahan penelitian tentang hotel bintang 4 bagi mahasiswa atau pembaca.
3. Bagi keilmuan interior, diharapkan perancangan ini dapat membantu peneliti selanjutnya yang juga akan mendesain hotel bintang 4 dengan pendekatan lokalitas budaya.

### 1.7. Metode Perancangan

#### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan interior hotel terdapat beberapa cara. Beberapa tahap pengumpulan data dapat dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi lapangan. Disamping itu juga dilakukannya pengumpulan data sekunder yang dilakukan terkait dengan studi literature.

##### a. Wawancara

Wawancara merupakan sesi tanya jawab yang dilakukan seseorang terhadap satu atau sejumlah responden untuk tujuan tertentu. Pada proses pengumpulan data melalui wawancara ini dibutuhkan beberapa narasumber terkait dengan data yang dibutuhkan untuk proses perancangan interior Hotel.

##### b. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan terhadap sesuatu proses atau suatu objek dengan bertujuan untuk merasakan lalu memahami pengetahuan dari sebuah fenomena.

##### c. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah salah satu proses kegiatan untuk mengumpulkan fakta-fakta dengan mengunjungi lokasi. Yang dilakukan adalah mengunjungi lokasi objek perancangan. Melakukan studi banding dengan Novotel Bukittinggi, Grand Rocky Hotel Bukittinggi, dan Hotel Santika Bukittinggi.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data dengan bukti-bukti akurat berupa foto.

e. Studi Literatur

Studi Literatur adalah kegiatan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Studi literature dilakukan melalui berbagai sumber yang berkaitan dengan objek perancangan, seperti buku, jurnal, website dan sebagainya, yang mana terdiri sumber informasi dari data yang yang didapat.

2. Analisa Data

Setelah metode pengumpulan data selesai, masuk ke tahap analisis data. Kemudian disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan, lalu dapat menemukan tema dan konsep, serta pengayaan yang akan digunakan pada perancangan hotel bintang empat dengan pendekatan lokalitas.

3. Programming

Membuat informasi programming untuk memudahkan membuat Hotel Bintang4 di Bukittinggi dengan pendekatan lokalitas. Informasi tersebut berisi kebutuhan ruang, aktivitas, bubble diagram, zoning dan blocking.

4. Tema dan Konsep

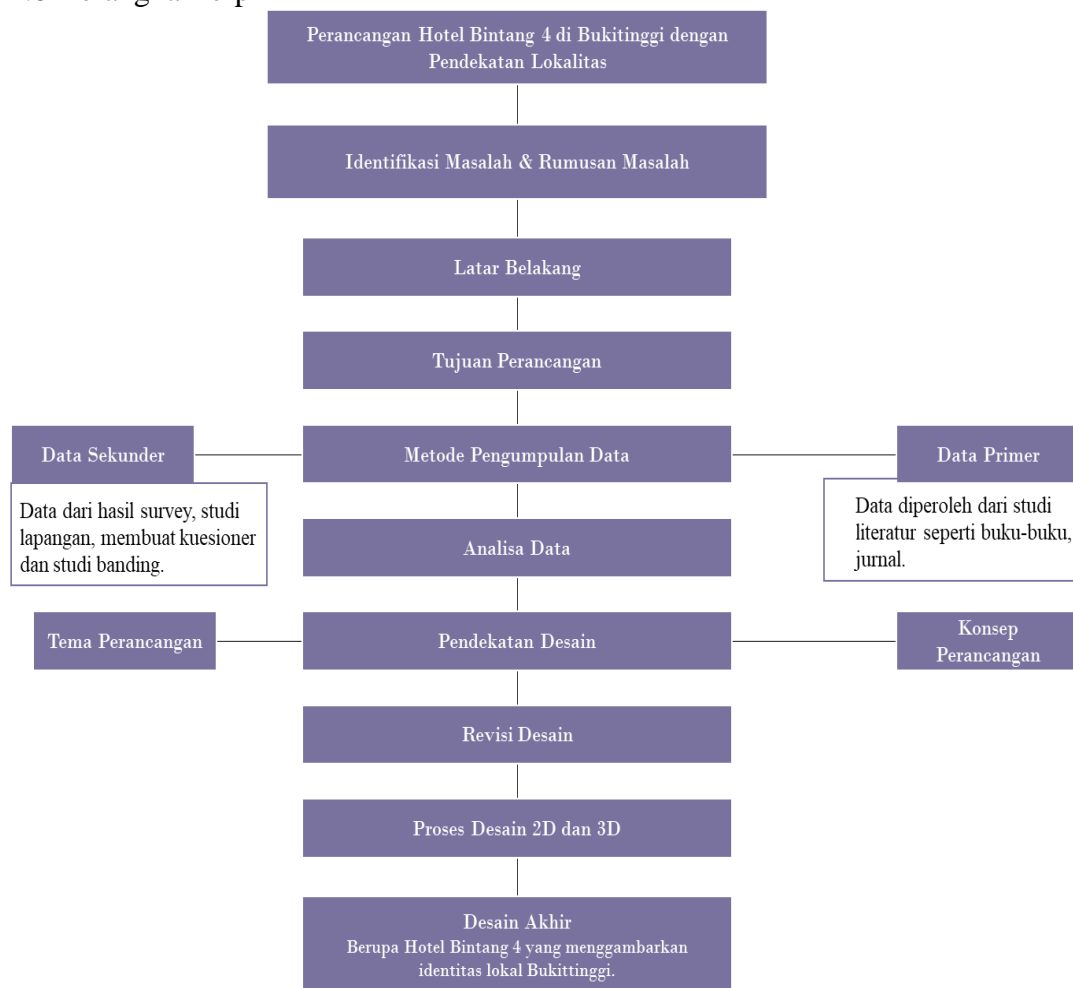
Tema dan konsep didapatkan melalui metode pengumpulan data, survei lapangan, serta analisis data. Tema dan konsep yang sudah ditentukan

kemudian diaplikasikan ke elemen interior hotel bintang empat di Bukittinggi yang akan dirancang dengan pendekatan lokalitas budaya minang.

## 5. Output Akhir

Tahapan akhir perancangan yaitu berupa desain 3 dimensi, gambar kerja, dan animasi ruangan.

### 1.8 Kerangka Berpikir



### 1.9. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain adalah :

#### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan interior Hotel Bintang 4 Kebudayaan di Bukittinggi, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

#### 2. BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Ini berisi uraian-uraian tentang kajian literatur dari proyek perancangan yang diambil. Mulai dari hotel secara umum hingga kajian literature mengenai pendekatan, analisa studi kasus bangunan, dan analisa data proyek.

#### 3. BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian-uraian tema dan konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan, penghawaan, keamanan dan akustik Hotel bintang 4.

#### 4. BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSU

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang, dan elemen interior.

#### 5. BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.