BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Yogyakarta merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang masih menerapkan konsep budaya lokal Jawa yang perlu diperhatikan pelestariannya. Maka dari itu, Yogyakarta memiliki beberapa kawasan kebudayaan bernilai tinggi yang disebut dengan Kawasan Cagar Budaya. Berdasarkan Undang – Undang RI No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, menyebutkan bahwa "Kawasan Cagar Budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki situs cagar budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas".

Diteruskan dengan Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 186 Tahun 2011, menetapkan bahwa Kawasan Malioboro telah termasuk kedalam enam kawasan cagar budaya yang ada di Yogyakarta. Kawasan Malioboro merupakan kawasan yang memiliki beragam potensi budaya khas Jogja seperti pada bangunan arsitekturnya. Terdapat karya arsitektur Hotel Sosrokusuman yang bernilai budaya Jawa menyerupai rumah Joglo. Perancangan hotel ini didasari oleh kampung Sosrokusuman yang terletak didekat Jalan Malioboro.

Hotel Sosrokusuman merupakan kompleks bangunan hotel yang menerapkan konsep tradisional rumah adat Joglo dengan tata ruang simetris dan terpisah seperti Keraton Yogyakarta. Hotel ini termasuk kedalam jenis hotel butik dimana "Hotel butik merupakan salah satu klasifikasi hotel yang menawarkan keunikan serta kemewahan pelayanan kepada pengunjungnya, dengan totalitas dalam setiap desain arsitektur maupun interior yang dapat memberikan pengalaman kepada pengunjungnya." (Rahmatia et al., 2020). Hotel butik muncul untuk mengatasi kecenderungan kejenuhan konsumen terhadap produk hotel dengan desain kamar hotel yang konvensional. (Loureiro et al., 2020)

Disamping itu, hasil studi banding terhadap *H-Boutique Hotel*, Hotel Puri Artha dan *Java Villas Boutique Hotel* untuk memberikan ide desain dan standarisasi hotel dengan fungsi bangunan hotel yang sama. Akan tetapi pada Hotel Sosrokusuman masih terdapat beberapa kekurangan. Seperti belum memunculkan keunikan sebagai hotel butik, masih kurang tersedianya fasilitas ruang wajib sesuai standar hotel berbintang, serta persyaratan umum ruang yang kurang optimal.

Untuk itu, perlu diadakan proses perancangan interior dengan desain yang baru pada bangunan Hotel Sosrokusuman ini. Agar dapat meningkatkan kepuasan pengunjung hotel saat sedang menikmati pelayanan penginapan hotel. Serta dapat memberikan pengalaman baru pada suasana interior hotel yang berbeda dengan hotel lainnya sehingga menjadi daya tarik masyarakat luas.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, perancangan baru interior Hotel Sosrokusuman ini mempunyai beberapa permasalahan yang terbagi menjadi beberapa poin, dibawah ini:

a. Hotel Sosrokusuman memerlukan pengembangan suasana ruang yang unik sebagai hotel butik dan yang selaras dengan eksterior bangunan hotel.
b. Hotel Sosrokusuman belum memiliki kejelasan hubungan antar ruang dan sirkulasi alur aktivitas pengguna ruang pada gedung lobby hotel.
c. Hotel Sosrokusuman belum memenuhi standar ketersediaan fasilitas ruang wajib sesuai dengan ketentuan umum hotel berbintang. Seperti disediakan sebuah bar, *function room,* dan ruang fasilitas tambahan lainnya.
d. Hotel Sosrokusuman belum memaksimalkan sistem keamanan gedung hotel sesuai dengan persyaratan Keputusan Menteri Negara Pekerjaan Umum No. 26/PRT/M/2008. Seperti perlu diadakan *kitchen hood*, CCTV dan APAR.
e. Hotel Sosrokusuman belum mengoptimalkan skema pencahayaan dan penghawaan alami pada hunian kamar hotel tipe *bungalow*.
f. Hotel Sosrokusuman perlu memperhatikan pengkondisian suara yang dihasilkan dari kebisingan lingkungan perkotaan sekitar hotel.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat memunculkan rumusan masalah dari perancangan baru interior Hotel Sosrokusuman ini, diantaranya adalah:

a. Bagaimana merancang interior Hotel Sosrokusuman yang memiliki hubungan antar ruang dan sirkulasi alur aktivitas pengguna ruang pada gedung lobby hotel agar lebih efektif dan efisien?

b. Bagaimana merancang interior Hotel Sosrokusuman yang perlu menambahkan beberapa ruang wajib untuk memenuhi standar ketersediaan fasilitas hotel agar sesuai dengan ketentuan umum hotel berbintang?
c. Bagaimana merancang interior Hotel Sosrokusuman yang mengoptimalkan sistem keamanan, pencahayaan dan penghawaan alami serta pengkondisian suara agar tercapainya kenyamanan pengguna ruang?
d. Bagaimana merancang interior Hotel Sosrokusuman yang memiliki suasana ruang yang unik sebagai hotel butik dan yang selaras dengan eksterior bangunan hotel agar dapat memiliki kesatuan visual desain?

1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan interior Hotel Sosrokusuman ini adalah untuk menciptakan visualisasi interior hotel yang memiliki suasana lokalitas budaya Jawa sesuai dengan arsitektur hotel sebagai upaya pengembangan keunikan hotel butik. Serta sebagai upaya pencapaian hotel butik yang memenuhi standarisasi umum bangunan hotel berbintang agar dapat meningkatkan kepuasan pengunjung hotel.

1.4.2. Sasaran Perancangan

Sasaran dari perancangan interior Hotel Sosrokusuman ini adalah:

a. Mengelompokan ruang-ruang yang ada di gedung lobby hotel untuk membentuk hubungan antar ruang dan sirkulasi alur aktivitas pengguna ruang yang lebih efektif dan efisien.
b. Menyediakan ruang wajib untuk memenuhi standarisasi fasilitas hotel berbintang. Seperti diadakannya fasilitas minimal satu bar dan *function room.*
c. Meningkatkan sistem keamanan bangunan hotel sesuai dengan Keputusan Menteri Negara Pekerjaan Umum No. 26/PRT/M/2008. Seperti diadakannya jalur evakuasi, *sprinkler,* alat pemadam api ringan (APAR), alarm kebakaran, *kitchen hood,* dan CCTV.
d. Mengoptimalkan skema pencahayaan dan penghawaan alami pada hunian kamar hotel tipe *bungalow* dan *suite room*. Serta memperhatikan pengkondisian suara yang dihasilkan dari kebisingan jalan raya pada bagian utara bangunan hotel.

e. Merancang elemen interior Hotel Sosrokusuman mulai dari lantai, dinding, plafon dan furnitur yang memiliki nilai lokalitas budaya jawa untuk memberikan keunikan tersendiri sebagai hotel butik di Yogyakarta.

1.5. Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada interior Hotel Sosrokusuman adalah:

a. Objek desain bangunan Hotel Sosrokusuman yang beralamat lengkap di Jalan Perwakilan, Malioboro, Suryatmajan, Danurejan, Yogyakarta. Bangunan hotel ini berada di Kawasan Cagar Budaya Malioboro sehingga jarak tempuh hotel ke Jalan Malioboro sangat dekat.
b. Luas lahan mencapai 10.242 m^2 yang terletak sangat dekat dengan jalan Malioboro. Bangunan Hotel Sosrokusuman ini memiliki luas total bangunan mencapai 2.966 m^2 yang terdiri dari 11 massa bangunan. Dan vegetasi lahan penghijauan mencapai 30%.
c. Ruangan dan fasilitas yang tersedia pada Hotel Sosrokusuman ini diantara lain adalah hunian kamar hotel dengan tiga tipe kamar hotel yang berbeda, *Lobby hotel*, Musholla, Pendopo, *Hotel Restaurant*, *Gym*, Gedung ME dan Area kolam renang. Untuk area perancangan interior meliputi: Lobby hotel, Restoran, dan hunian kamar hotel (*deluxe*, *suite*, *bungalow*).

1.6. Manfaat Perancangan

a. Manfaat bagi masyarakat:
   - Memberikan edukasi mengenai ragam budaya Jawa yang patut untuk dilestarikan dan diapresiasi keberadaannya.
   - Memberikan pelayanan hotel yang nyaman untuk melakukan rekreasi keluarga pada saat liburan.

b. Manfaat bagi pemerintah:
   - Upaya pelestarian warisan budaya lokal
   - Upaya pengembangan fasilitas akomodasi pada Kawasan Malioboro

c. Manfaat bagi keilmuan interior:
   - Memberikan edukasi tentang detail karakteristik ciri khas Jogja yang diaplikasikan pada interior hotel.

- Menjadi studi banding dalam perancangan interior dengan permasalahan atau isu yang serupa.
- Menampilkan konsep visual nuansa budaya lokal yang khas untuk dijadikan referensi desain.

1.7. Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk perancangan interior pada Hotel Sosrokusuman ini adalah, sebagai berikut :

1.7.1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan beberapa jenis pengumpulan data yaitu melakukan wawancara dan studi analisis data Arsitek. Disamping itu, pengumpulan data sekunder juga dilakukan terkait studi literatur bersumber dari berbagai jurnal, artikel, serta buku yang relevan terhadap perancangan interior.

1. Wawancara, dilakukan secara *online* melalui lembaran dokumen dengan format *Ms. Word* pada tanggal 24 Maret 2022. Dokumen tersebut berisi pertanyaan terkait perancangan bangunan hotel yang telah dijawab langsung oleh Arsitek.
2. Metode pengambilan data berupa kuesioner dilakukan secara *online* melalui platform Google Formulir dengan cara menggunakan *link* yang disebarkan dari satu grup ke grup lainnya. Kuesioner ini telah dibuat dan dibagikan terhitung pada hari Jum'at tanggal 01 Oktober 2021 sampai dengan hari Senin tanggal 04 Oktober 2021. Target partisipan pada kuesioner ini diharapkan mencapai lebih dari 30 partisipan tetapi hingga hari akhir penutupan kuesioner, dapat dikumpulkan hanya sekitar 22 partisipan.
3. Data arsip dan dokumentasi adalah data fisik pada perancangan Hotel Sosrokusuman yang diperoleh dari narasumber wawancara sekaligus arsitektur bangunan hotel. Dalam data arsip dapat dilihat gambar kerja perancangan hotel diantaranya gambar kerja *site plan,* tampak, potongan dan detail hunian kamar hotel. Kegiatan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan *rendering* perspektif interior hotel dari gambar kerja yang telah diperoleh dan untuk analisa lokasi lahan dapat dilakukan melalui fitur *Google Maps* secara *online.*

4. Studi literatur adalah kegiatan membaca, menganalisis, dan menyimpulkan suatu pemecahan masalah yang dicari dari berbagai data sekunder misalnya jurnal untuk dijadikan kesimpulan sementara dari masalah ilmiah yang sedang didapatkan. Referensi jurnal ataupun buku yang diperoleh perlu adanya keterkaitan pembahasannya dengan perancangan interior hotel.

1.7.2. Tahap *Programming*

Programming merupakan aktivitas menganalisis data dari seluruh data yang telah diperoleh untuk kemudian diketahui apa saja isu dan permasalahan interior yang ada di bangunan Hotel Sosrokusuman. Isu dan permasalahan tersebut berupa identifikasi masalah interior yang perlu ditemukan solusinya.

Setelah adanya permasalahan tersebut, perlu dilakukannya analisis data eksisting bangunan hotel yang menghasilkan perhitungan kebutuhan ruang terhadap pengguna ruang, sirkulasi alur aktivitas pengguna ruang, *bubble diagram*, matriks dan *Zoning-Blocking* ruang.sesuai dengan jenis aktivitas pengguna ruang.

1.7.3. Tahap Tema dan Konsep

Tema dan konsep perancangan interior Hotel Sosrokusuman merupakan produk desain yang menjadi solusi dari isu dan permasalahan yang didapatkan pada bangunan hotel. Pada tahap ini, perancang akan memberikan jawaban dari permasalahan yang ada pada interior Hotel Sosrokusuman berupa visualisasi konsep desain interior hotel dengan pendekatan lokalitas budaya Jawa.

Tema sebagai gagasan utama ide pokok desain perancangan. Konsep desain merupakan ide kreatif perancang yang tertuang dalam bentuk, material, warna ataupun elemen budaya yang akan ditampilkan pada interior hotel. Selain itu, standarisasi umum bangunan hotel juga akan tercapai pada implementasi desain baru interior Hotel Sosrokusuman.

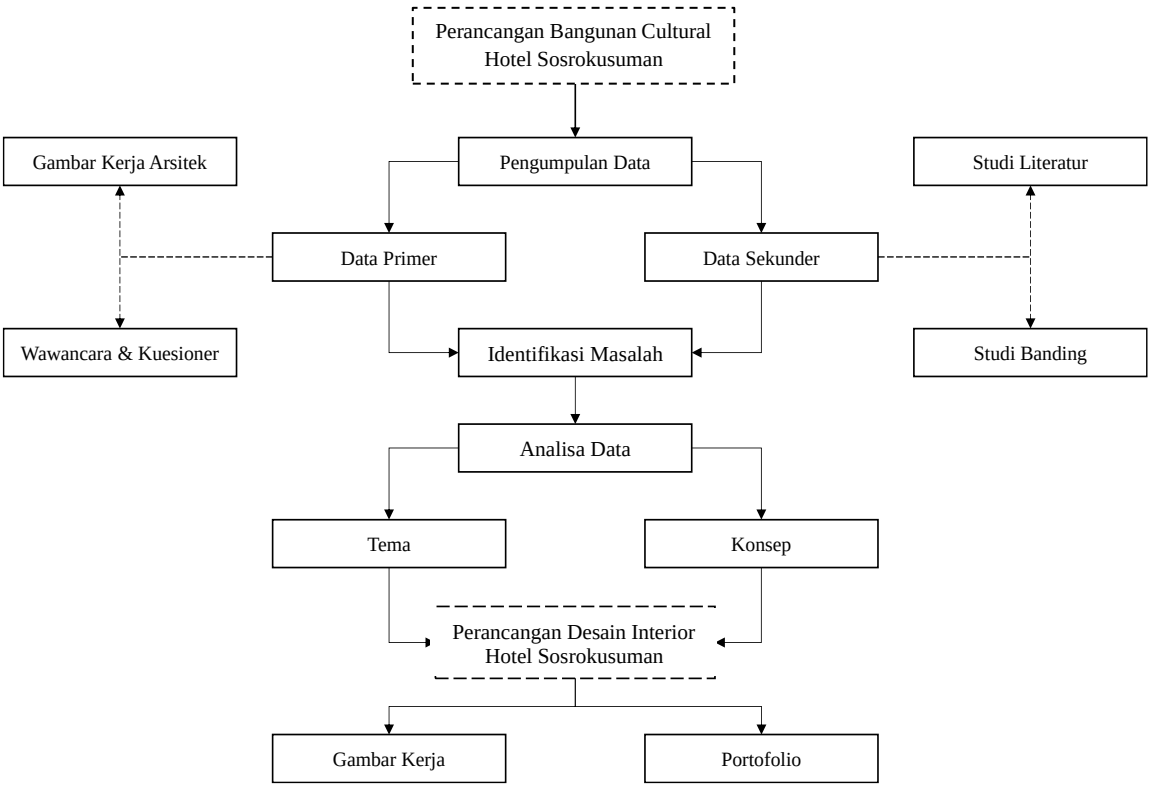
1.7.4. Tahap Gambar Kerja

Tahapan terakhir dari perancangan interior Hotel Sosrokusuman ini adalah tahapan membuat gambar kerja interior dengan lembar kerja yang memiliki standarisasi dan ketentuan tiap instansi. Gambar kerja perancangan baru Hotel Sosrokusuman ini menggunakan standar manual gambar kerja desain interior, Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.

Standar manual gambar kerja desain interior yang dimaksud berupa berkas dokumen dari mulai *siteplan*, denah eksisting, denah khusus, pola lantai, *ceiling & ME*, tampak, potongan, detail furnitur, detail interior dan perspektif interior. Selain itu, terdapat berkas tambahan berupa portfolio dan video 3D perancangan interior Hotel Sosrokusuman.

1.8. Kerangka Berpikir

Untuk tercapainya hasil desain yang maksimal, kerangka berpikir dapat membantu alur berpikir desain agar mudah dipahami, yaitu :



Gambar 1.8 Kerangka Berpikir
Sumber: Data Pribadi

1.9. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada laporan Tugas Akhir mengenai perancangan interior Hotel Sosrokusuman ini adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama akan memberikan penjelasan seputar latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir dan sistematika pembahasan perancangan Hotel Sosrokusuman.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Bab kedua akan memberikan penjelasan mengenai kajian literatur dan data perancangan yang bersumber dari data primer seperti gambar kerja arsitek dan wawancara arsitek ataupun data sekunder seperti studi literatur dan studi banding dari jurnal atau buku.

BAB III : ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS DATA

Bab ketiga akan memberikan penjelasan tentang bagaimana hasil dari analisis studi banding hotel-hotel sejenis atau serupa, serta deskripsi proyek secara mendetail dan analisis data perancangan desain baru dari interior Hotel Sosrokusuman.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Bab keempat akan memberikan penjelasan tentang tema dan konsep interior Hotel Sosrokusuman yang akan ditampilkan disetiap sudut ruangan terkhusus pada 3 bagian denah khusus seperti Lobby hotel, *Restaurant*, dan tiga tipe hunian kamar hotel.

BAB V : KESIMPULAN & SARAN

Bab kelima akan memberikan penjabaran tentang kesimpulan dan saran dari proposal desain akhir perancangan interior Hotel Sosrokusuman. Terdapat beberapa hal penting untuk dapat dijadikan evaluasi pada proses perancangan interior di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN