

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Tasikmalaya yaitu salah satu daerah yang tergolong Kawasan Strategis Pengembangan Pariwisata Jawa Barat (KSPP), yang artinya daerah tersebut memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata (Bappeda Jabar,2020). Hal ini tentunya menjadi potensi pengembangan pariwisata sebagai strategi pengembangan wilayah. Untuk menarik wisatawan dan mampu memperoleh Pendapatan Asli Daerah (PAD), pariwisata di Kabupaten Tasikmalaya menjadi penting. Pemerintah menyadari pariwisata bukanlah penyumbang pendapatan daerah terbesar, namun mempunyai potensi meningkatkan pendapatan asli daerah. Peningkatan peran pariwisata erat kaitannya dengan objek wisata yang dapat ditawarkan secara bersamaan dengan sarana dan prasarana penunjang yang terkait dengan industri pariwisata.

Dalam kurun waktu 2019-2021 jumlah wisatawan domestik dan mancanegara mengalami kenaikan yang cukup baik namun di pertengahan tahun 2020 mengalami penurunan dikarenakan adanya pandemi covid-19 dengan jumlah wisatawan sebanyak 344.423 wisatawan, selanjutnya ditahun 2021 mulai meningkat, tercatat dari Badan Pusat Statistik Kota Tasikmalaya (BPS) pada tahun 2021 jumlah wisatawan terhitung sebanyak 483.563 wisatawan. (sumber: BPS Kota Tasikmalaya,2022)

Diantara berbagai industri pariwisata yang dimiliki Kabupaten Tasikmalaya, saat ini terdapat dua industri pariwisata unggulan mengingat hasil penelitian pariwisata yang paling potensial dan lokasinya yang strategis yaitu Wisata Cipanas Gunung Galunggung dan Wisata Budaya Kampung Naga. (Disparbudpora Kab. Tasikmalaya,2018). Kabupaten Tasikmalaya juga terkenal dengan kampung adat sundanya yaitu Kampung Naga berjarak sekitar 33 km dari pusat kota. Kampung Naga merupakan desa yang penghuninya masih mempertahankan adat istiadat dalam menjalankan kehidupan istiadat, meliputi segala bentuk aspek kehidupan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu narasumber, Kabupaten Tasikmalaya terbilang masih kekurangan fasilitas penginapan yang cukup memadai yang mempunyai tema etnik sunda yang spesifik, sedangkan sektor pariwisata sudah mulai berkembang jauh lebih baik dari sebelumnya. Kabupaten Tasikmalaya saat ini memiliki sarana penginapan berupa hotel sebanyak 26 hotel, namun hampir semua jenis hotel adalah hotel bisnis, hotel city dan hotel melati. Dengan klasifikasi dari bintang satu sampai empat dan belum ada hotel resort.

Lokasi eksisting dari perancangan hotel resort bintang tiga kali ini yang berada di Jl. Nasional 3, Ds. Manggungjaya, Kec. Rajapolah, Kab. Tasikmalaya berjarak 40 km dari Kampung Wisata Budaya Kampung Naga yang menempuh perjalanan sekitar satu setengah jam perjalanan darat jika tidak ada hambatan. Kemudian lokasi eksisting hotel yang akan dirancang berada pada tingkat kepadatan jalan yang cukup tinggi berada di jalur cepat dan berhubungan langsung dengan rest area SR yang menimbulkan mobilitas kendaraan juga kebisingan diarea sekitar pun cukup mengganggu. Konsep fasad pada bangunan eksisting ini menggunakan elemen tradisional berupa anyaman bilik bambu dengan pola mata itik pada railing balkon.

Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner kepada para responden dapat diketahui bahwa permasalahan yang muncul dalam sebuah bangunan hotel yaitu sirkulasi antar orang/ manusia, sirkulasi furniture dan sirkulasi udara. Maka dari itu perlu treatment khusus terkait sirkulsi di dalam sebuah ruang agar tidak mengganggu kenyamanan dan keamanan pengunjung.

Hotel resort merupakan hotel yang rata-rata tberlokasi di daerah pegunungan, pantai, tepi danau atau didaerah tempat berlibur yang jauh dari keramaian pusat kota untuk menginap dalam kurun waktu yang relative lama. Dengan menawarkan fasilitas yang cukup beragam seperti olahraga, spa dan lain sebagainya (Darmadjati,2011). Hotel Bintang Tiga merupakan hotel dengan minimum jumlah kamar sebanyak 30 kamar tamu, dengan luas minimal 24 m2 dengan dua suite. Fasilitasnya dilengkapi oleh tv, AC, dan fasilitas hiburan lainnya.

Bukan hanya karena objek wisatanya saja yang menjadi daya tarik wisatawan mengunjungi hotel resort, tetapi dilatar belakang juga dengan budaya lokal yang ada di daerah Tasikmalaya yaitu budaya sunda. Dengan penerapan unsur Budaya Kampung Naga seperti rumah adat dan pola pemukimannya pada perancangan hotel resort ini, diharapkan dapat menjaga kelestarian budaya sunda dan memperkenalkan budaya sunda khususnya Kabupaten Tasikmalaya lebih luas lagi.

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah yang dijabarkan dibawah dalam perancangan interior hotel resort ini akan dilakukan proyek new design, berikut beberapa identifikasi masalahnya yaitu :

1. Berdasarkan permintaan dari pemilik bangunan hotel yang menginginkan desain interior hotel menerapkan tema lokalitas, maka dari itu desain yang akan diterapkan pada perancangan hotel resort adalah desain lokalitas budaya sunda.
2. Sirkulasi hotel terkait akses pengguna dan organisasi ruang perlu diterapkan dengan efektif dan efisien sehingga membantu fungsi keamanan dan kenyamanan pengguna

3. Site hotel berada pada tingkat kepadatan jalan yang cukup tinggi berada di jslur cepat dan berhubungan langsung dengan Rest Area SR, sehingga menimbulkan kebisingan di area sekitar hotel khususnya di area Meeting room, Koridor dan Kamar Tamu Hotel

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang interior hotel resort yang sesuai dengan lokalitas Kabupaten Tasikmalaya?
2. Bagaimana mengimplementasikan elemen interior hotel resort yang sesuai dengan Budaya Kampung Naga khususnya Rumah Adat di Kampung Naga ?
3. Bagaimana mengaplikasikan sirkulasi antar ruang dan sirkulasi pengunjung untuk mencapai sirkulasi yang baik?
4. Bagaimana menerapkan akustik yang baik untuk meminimalisir kebisingan dari dalam maupun luar bangunan hotel?

1.4 Tujuan & Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan kali ini adalah melakukan perancangan interior Hotel Resort di Kabupaten Tasikmalaya selain sebagai fasilitas penginapan juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk membangkitkan dan memperkenalkan budaya sunda yang ada di Kampung Naga. Dengan pendekatan Budaya Kampung Naga yang akan diaplikasikan pada elemen interior plafon, dinding, lantai, furniture dan organisasi ruang dengan mengambil sifat kebudayaan sunda yang terkenal dengan kesederhanaan dan dekat dengan alam.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Dengan sasaran sebagai berikut :

1. Mengacu pada standarisasi Hotel Resort untuk perancangan interior Hotel Resort
2. Mengacu pada Perda Kabupaten Tasikmalaya No. 3 Tahun 2005 Tentang Izin Usaha Pariwisata dan Budaya
3. Menerapkan suasana baru pada perancangan interior Hotel Resort

1.5 Batasan Perancangan

Ada beberapa batasa yang harus diperhatikan dalam proyek perancangan ini, berikut merupakan Batasan dari perancangan interior Hotel Resort kali ini :

1. Luas Banguna Perancangan +/- 7014 m2
2. Perancangan Interior Hotel Resort di kawasan wisata Kabupaten Tasikmalaya
3. Perancangan Interior Hotel Resort sesuai standarisasi fasilitas hotel resort

4. Perancangan Interior Hotel Resort sebagai sarana memperkenalkan dan melestarikan budaya Sunda

Batasan dalam perancangan elemen interior yang telah ditetapkan Adapun beberapa alasannya yang meliputi :

1. Lobby
 - Meeting Point bagi seluruh ruangan yang terdapat di hotel
 - Sebagai first impression bagi sebuah hotel
 - 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
3. Function Room
 - Salah satu tujuan pengunjung bisnis untuk mengadakan pertemuan
4. Ballroom
 - Salah satu tujuan pengunjung untuk mengadakan acara besar seperti pernikahan atau pertemuan keluarga
5. Meeting Room
 - Salah satu tujuan pengunjung bisnis untuk mengadakan rapat

1.6 Manfaat Perancangan

a. Manfaat bagi Masyarakat/ Komunitas

1. Untuk memberikan wawasan dan pengalaman baru tentang budaya sunda, khususnya dalam arsitektur dan interior hotel.

b. Manfaat bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

1. Dapat digunakan sebagai referensi desain atau bahan penelitian budaya Sunda.

c. Manfaat bagi Keilmuan Interior

1. Memberikan wawasan kepada para desainer tentang penerapan dan pengolahan elemen budaya sunda dalam arsitektur dan interior hotel.

1.7 Metode Perancangan

Dalam suatu perancangan perlu adanya suatu metode untuk melakukan berbagai tahapan proses perancangan, sebagai berikut :

a. Isu dan fenomena

Melihat isu dan fenomena di Kabupaten Tasikmalaya, terlihat kurangnya sarana penginapan dengan jenis hotel resort di Kabupaten Tasikmalaya sebagai alternatif penginapan para wisatawan dan sarana penginapan di daerah tersebut kurang menampilkan unsur kebudayaan sunda/ ciri khas dari Tasikmalaya.

b. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data berupa data primer dan data sekunder :

- Data Primer
 - Studi kasus, yang dilakukan di 3 objek yang mempunyai klasifikasi hotel sejenis yaitu Kampung Sampireun Resort & Spa, Gunung Geulis Cottage, dan Ubud Village Resort & Spa data dari objek tersebut dikumpulkan mulai dari data fisik dan non fisik
 - Observasi lapangan, ialah berupa pendataan fisik seperti pendataan lokasi site perancangan, pendataan aktifitas juga pendataan mengenai pengguna yang terlibat
 - Pengukuran, ialah berupa datafisik dan nonfisik. Datafisik meliputi pengukuran ruang dan furniture, 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, pengunjung hotel dan masyarakat daerah sumedang juga masyarakat umum.
- Kuisioner, adalah mengumpulkan data secara daring melalui google form yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar objek perancangan tugas akhir yaitu pengetahuan seputar hotel, fasilitas, aktifitas, elem interior dan kesan pengunjungnya.
- Data Sekunder

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

c. Analisa Data

Dari pengumpulan data primer dan data sekunder yang telah dilakukan, selanjutnya data tersebut dianalisa dengan cara membandingkan dan mencocokkan kedua data tersebut sehingga dapat dijadikan referensi ataupun acuan untuk perancangan kali ini.

d. Sintesa Data

Dari analisa data kemudian dikumpulkan sesuai dengan tujuan dari perancangan kali ini dan kemudian diolah dalam sebuah kesatuan yang disebut programming yang meliputi :

- Kebutuhan Ruang dan Luasan
- Hubungan antar ruang dan Bubble Diagram
- Zoning dan Blocking
- Tema dan Konsep Perancangan

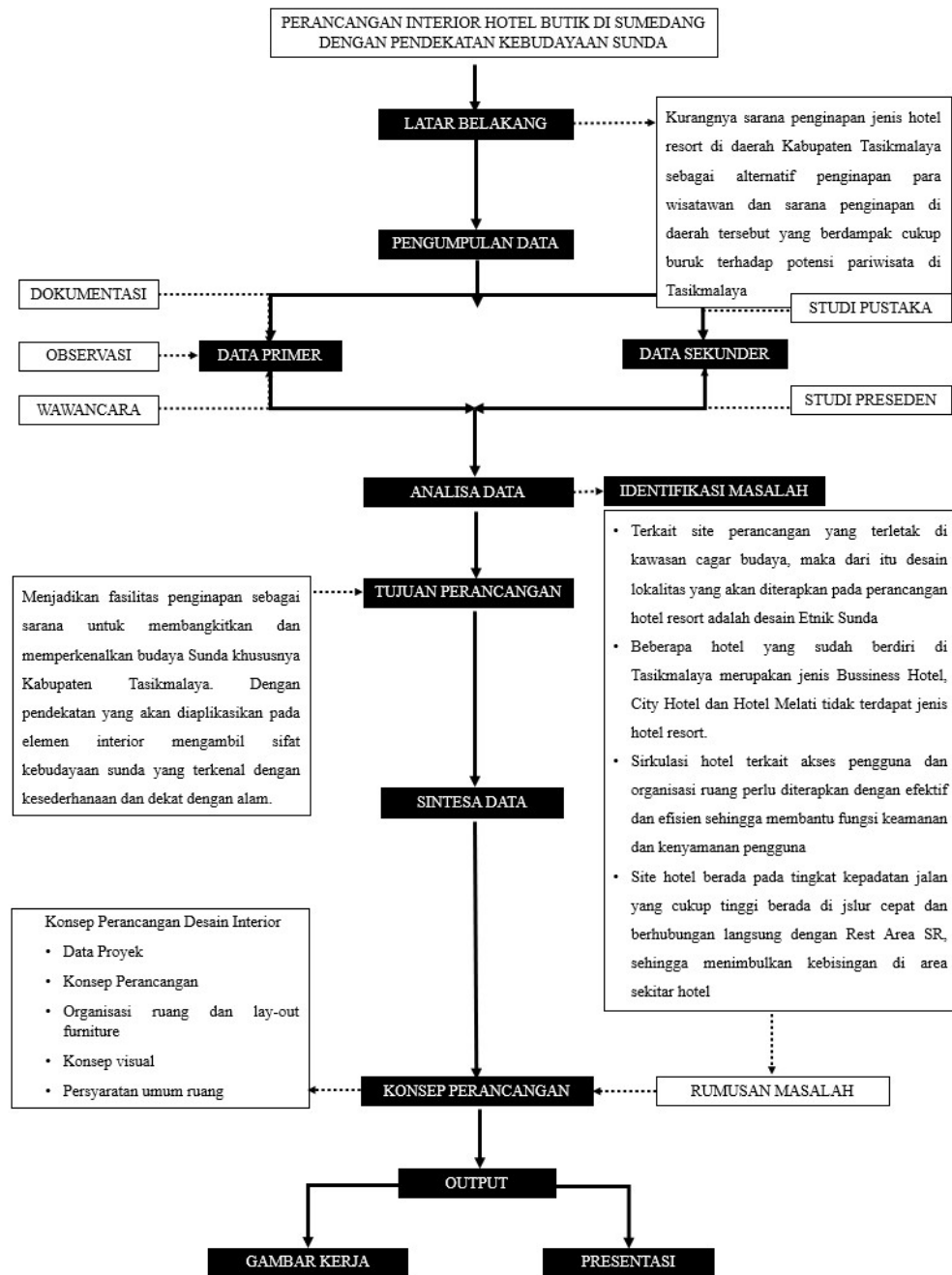
e. Pengembangan Desain

Dari proses programming kemudian dilanjutkan dengan pengembangan desain yaitu membuat gambar kerja dari perancangan yang dikaitkan dari programming 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, portofolio atau video animasi.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

(Sumber: Data Pribadi)

1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada laporan pengantar karya ini antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang perancangan interior Hotel Butik di Sumedang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari definisi hotel secara umum hingga definisi hotel secara rinci serta kajian literatur mengenai standarisasi hotel, klasifikasi hotel, analisa studi kasus bangunan sejenis dan analisa data proyek.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada interior hotel butik.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN DENAH KHUSUS

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

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN