

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis perhotelan sangat berkembang pesat di Indonesia, perkembangan pesat pada bisnis ini tidak terlepas dari perkembangan transportasi murah yang sudah sangat banyak dan juga teknologi yang mendukung untuk melakukan travelling murah seperti pesawat murah, kereta api murah, bus murah dan bahkan dapat dengan mudah untuk mendapatkan tiket karena sudah banyak aplikasi online yang melayani pembelian tiket seperti traveloka.com, agoda.com, e-tiket.com dll serta keinginan seseorang untuk datang dan berkunjung kesuatu daerah untuk mengeksplorasi atau hanya sekedar berlibur saja, karena banyaknya wisatawan yang datang dan berekreasi di suatu kota yang terdapat di Indonesia terkhusus pada kota Bandung. Bandung menjadi kota pilihan para wisatawan karena jarak yang terjangkau dari ibukota Indonesia yaitu Jakarta. Banyaknya wisatawan yang datang dan berkunjung ke kota Bandung sehingga tempat tinggal sementara yang nyaman adalah hotel karena fasilitasnya. Banyaknya investor yang melakukan penetrasi dengan membangun hotel berjejing juga bisa menjadi indikator bersama dengan tingkat hunian di masing-masing hotel tersebut. Sebut saja hotel berjejing seperti Ibis budget yang memiliki tingkat hunian 80% dan hotel Amaris yang berhasil mencapai tingkat hunian hingga 90%. Sementara jejing santika yang merupakan pemain untuk pasar menengah berhasil mencapai angka 75%. Secara umum bisa dikatakan bahwa tingkat hunian atau *occupancy rate* untuk hotel kelas ekonomi berada di kisaran 70% dan untuk kelas menengah berada di kisaran 80%. Angka ini bukan hanya oleh jumlah wisatawan baik nusantara maupun mancanegara namun juga karena dukungan pemerintah setempat yang menyelenggarakan beberapa event di hotel tersebut seperti seminar, rapat, lokakarya dan kegiatan MICE lainnya.

Hotel budget menjadi pilihan utama ketika para anak muda dan *backpacker* mengunjungi sebuah kota dengan niat untuk menjelajahi kota

Bandung, selain mencari tempat tinggal sementara yang nyaman para anak muda dan *backpacker* juga mencari harga yang murah dan itu sangat cocok dengan konsep hotel budget yang memiliki tiga tujuan utama untuk traveller yaitu *good food, good sleep* dan *good price*.

Hotel budget merupakan hotel dengan minimal fasilitas, tetapi lebih mengedepankan fungsional ruang yang terdapat di dalamnya, fasilitas berupa kamar yang menyediakan tempat tidur dengan kamar mandi dan menyediakan sarapan sederhana bagi tamunya. Hotel budget lebih banyak menerapkan konsep minimalis pada desainnya, tidak menawarkan banyak fasilitas dengan harga yang sangat terjangkau sehingga para pendatang tersebut lebih memilih untuk menggunakan jasa hotel budget. menurut wakil ketua Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) Jawa Timur Muhammad Sholeh (2013) “Para *backpacker* tersebut tidak perlu kolam renang, ruang rapat dan tempat parkir kendaraan, jadi konsep *budget hotel* itulah yang cocok bagi mereka”, meski sebenarnya dalam Undang-Undang Nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan tidak ada istilah *low budget* atau *budget hotel*, istilah tersebut merupakan kategori untuk hotel dengan fasilitas setara hotel bintang satu hingga bintang tiga (Srianto, 2013, para. 4).

Dalam perancangan sebuah hotel banyak hal yang harus diperhatikan karena hotel sangat berhubungan langsung dengan penggunaannya, yang harus di perhatikan dalam merancang sebuah hotel seperti sirkulasi, kenyamanan, penghawaan yang baik serta pencahayaan yang mendukung desain sebuah hotel. Semua hal tersebut sangat berkaitan satu sama lain sehingga tidak dapat dipisahkan dalam merancang sebuah hotel, jika salah satu tidak sesuai dengan standar yang ada maka desain yang dihasilkan bisa menjadi kurang nyaman. Sirkulasi alur gerak pengunjung harus di perhatikan agar alurnya tidak bertabrakan ketika dilalui.

Sesuai dengan penjelasan pada paragraf di atas yaitu hotel budget bisa setara dengan jenis hotel bintang satu sampai dengan bintang tiga, pada umumnya hotel budget lebih banyak menganggap diri mereka sebagai hotel bintang tiga

dengan spesifikasi yang lebih mengedepankan fungsional ruang dan mengambil salah satu fasilitas penunjang yang ada pada standar fasilitas hotel bintang tiga seperti fasilitas gym.

1.2 Identifikasi Masalah

- Kurang adanya pembagian area yang memperhatikan sirkulasi alur gerak pengunjung karena Kondisi bangunan bagian dalam yang tidak bisa di ubah seperti *lift*, tangga, *core* dan *shaft*.
- Tidak adanya fasilitas umum khusus untuk anak muda dan *backpacker* berkumpul di suatu ruangan .
- standar yang sesuai dengan sebuah perancangan hotel pada area *lobby*, restoran, ruang tunggu, kamar inap dan fasilitas *gym*, area pertemuan, dan *coffee shop* yang ada di hotel bintang tiga.

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana cara membuat penyempurnaan sirkulasi ruang yang ada pada rancangan sebelumnya?
- Bagaimana cara membuat pembagian area khusus untuk aktivitas anak muda dan *backpacker* berkumpul bersama?
- Bagaimana cara menerapkan standar desain yang sesuai dengan hotel dimulai dari sirkulasi, pencahayaan dan penghawaan yang ada didalam hotel sehingga menjadikan ruangan yang ada di hotel fungsional dan optimal untuk digunakan oleh pengguna?
- Bagaimana cara meminimalisasi budget dalam perancangan yang akan dibuat sehingga dapat menguntungkan kedua belah pihak ?

1.4 Tujuan Dan Sasaran Perancangan

Tujuan Perancangan

- Menciptakan ruang yang sesuai dengan kebutuhan sehingga penggunaan ruang menjadi optimal sesuai standar yang sudah ada dengan pembagian ruang yang berdekatan namun tetap menjadi ruang yang berbeda, dengan sasaran sebagai berikut :

- Pembagian area hubungan antar ruang antara satu ruang dengan ruang lainnya.
- Membuat ruang multifungsi yang sesuai dengan standar hotel bintang tiga.
- Menciptakan alur gerak yang optimal untuk kenyamanan aktivitas di dalamnya, dengan sasaran sebagai berikut :
 - Menerapkan sirkulasi standar pada area tidur *privat* dan area tidur umum untuk *backpacker*.
 - Menerapkan sirkulasi standar untuk pengunjung pada area *lobby*, restoran dan juga pada fasilitas umum yang ada pada hotel budget.
 - Memberikan fasilitas umum khusus untuk anak muda dan *backpacker* untuk berkumpul bersama di suatu ruangan.
- Menerapkan standar desain dari mulai aktivitas, pencahayaan dan penghawaan agar dapat menciptakan kenyamanan aktivitas di dalam hotel yang fungsional dan optimal digunakan, dengan sasaran sebagai berikut :
 - Menerapkan pencahayaan yang nyaman ketika berada di kamar tidur.
 - Memberikan cahaya yang elegant dan penghawaan yang nyaman pada area *lobby* dan juga restoran.
 - Menerapkan penghawaan yang nyaman di lalui udara pada semua ruangan yang ada pada hotel budget.
- Meminimalisasi budget dalam perancangan sehingga dapat menguntungkan kedua belah pihak dalam bisnis perhotelan.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

1.5.1 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada perancangan ini adalah tentang hotel budget yang sesuai dengan standar hotel bintang tiga dan mengetahui standar desain hotel secara umum untuk perbandingan perancangan hotel budget sehingga sesuai dengan aturan perancangan hotel. Di dalam perancangan ini hotel budget khusus untuk anak muda dan *backpacker* menjadi tujuan utama perancangan yang menjadikan hotel budget yang dirancang sebagai hotel yang murah tapi tetap

setara dengan hotel berbintang tiga pada umumnya. Elemen estetis pendukung desain hotel dan memperhatikan alur sirkulasi, penghawaan, pencahayaan untuk kenyamanan pengguna

Komponen-komponen yang akan di rancang adalah lantai, dinding dan langit-langit serta penciptaan suasana yang bersangkutan dengan konsep perancangan yang akan di buat dan detail dari perancangan elemen interior yang dirancang.

1.5.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini yaitu perancangan hotel budget khusus untuk anak muda dan *backpacker* sesuai dengan bintang tiga dan juga dengan tiga tujuan utama hotel budget untuk traveller yaitu *good food, good sleep* dan *good price* yang dimana area yang akan dirancang sesuai dengan tiga kebutuhan di atas dan tidak terlepas dari kenyamanan pengguna.

1.5.3 Batasan Luasan

Batasan luasan dan ruangan yang akan di rancang adalah sebagai berikut :

- a. Lantai 1 : 1.356 m², ruang yang dirancang yaitu lobby, restoran, *coffee shop*, kitchen, ruang karyawan, ruang laundry dan gudang.
- b. Lantai 2 : 1.078 m², ruang yang dirancang yaitu ruang pertemuan, kantor, ruang gym dan area sirkulasi lantai 2.
- c. Lantai 3 tipikal sampai lantai 8 : 410 m², ruang yang di rancang yaitu kamar *standard, family, dormitory room*, koridor dan sirkulasi barang.
- d. Lantai 9 : 992 m², ruang yang di rancang yaitu panthouse yang akan di jadikan restoran umum untuk pengunjung.

Total luasan yang di desain adalah : 3.836 m²

1.6 Teknik Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Lapangan

(1) (A) Observasi

Mengadakan pengamatan secara langsung di lapangan yaitu hotel ilos di jl. Babakan jeruk III pasteur, bandung, hotel Amaris di

Jl.Cihampelas No.171 Bandung sebagai referensi perbandingan antara hotel budget.

(1) (B) Dokumentasi

Pengambilan foto-foto dari hotel Ilos dan hotel Amaris yang sudah di survey untuk digunakan sebagai referensi.

(1) (C) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai hotel Ilos, hotel Amaris dan hotel Ibis budget kepada manager masing-masing. Informasi tersebut berupa sejarah, visi dan misi, aktivitas yang dilakukan serta kebutuhan apa saja yang dibutuhkan.

b. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data-data yang mencakup teori dan data-data standar yang berhubungan dengan proyek perancangan seperti definisi, sejarah, pembagian ruang dalam hotel, pembagian area dalam hotel, dan faktor pendukung lain tentang hotel.

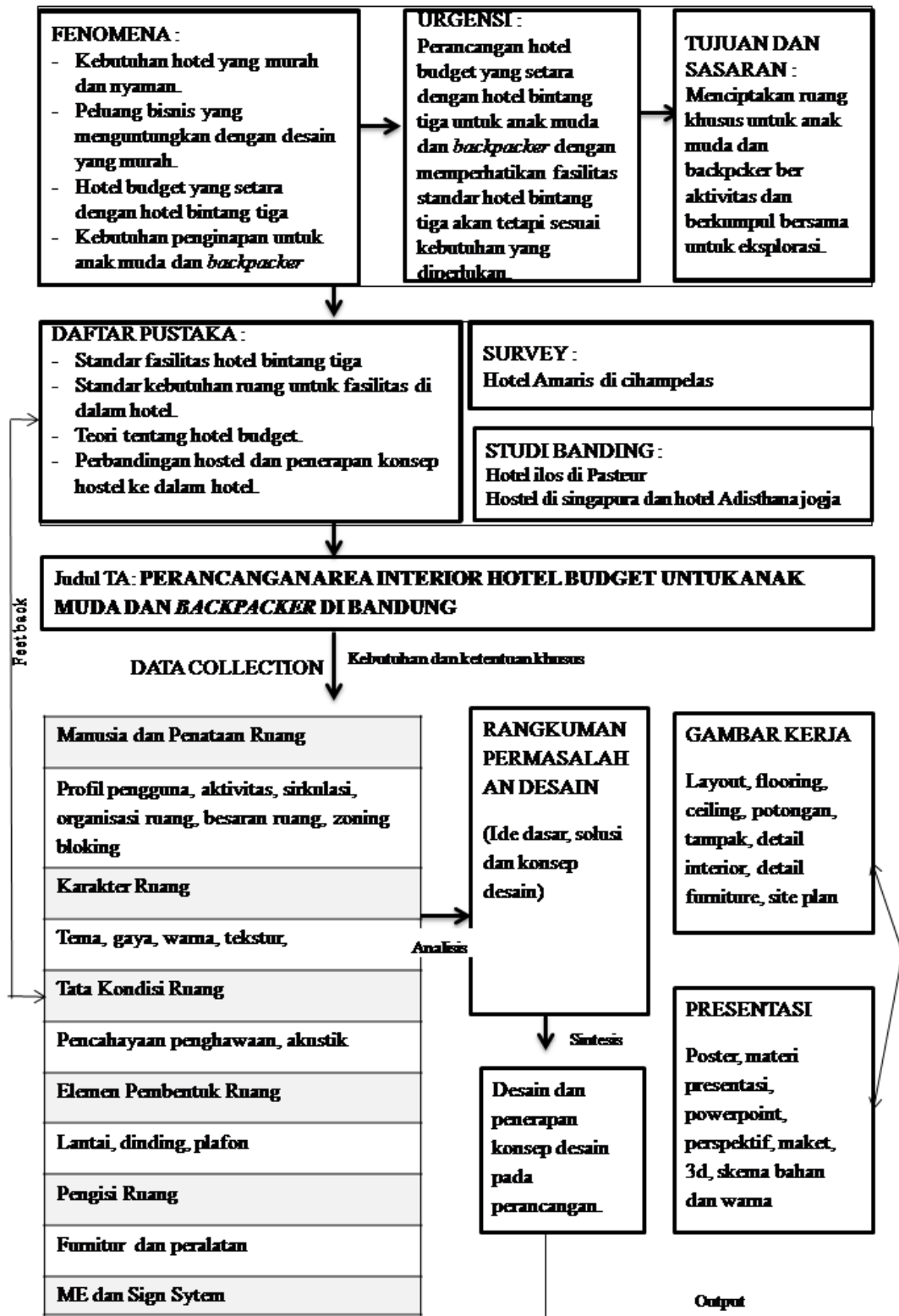
b. Studi Literatur Lewat Internet

perbandingan hostel di luar negeri yaitu Bunc hostel, 15 *Upper Weld Road*, Little India, Singapura, Singapura 207372 dan *Pillow Talk Backpacker's Hostel*, 5 *Hamilton Road*, Kallang, Singapura, Singapura 209177. Dan studi penerapan desain hostel ke dalam hotel pada hotel Adisthana di jogja di Jalan Prawirotaman 2 No 613, Mergangsan, Kota Gede, Yogyakarta, Indonesia.

1.6.2 Metode Perancangan

- a. *Programming* : merupakan tahapan pengumpulan data, fakta, tujuan, dan kebutuhan. Dengan memperhatikan tujuan perancangan dan menentukan permasalahan.
- b. *Analysis* : pengolahan dan analisa data hasil *programming* sampai didapati sintesa dan alternatif desain
- c. *Design solution* merupakan solusi-solusi dari berbagai permasalahan yang ditemukan pada proses programming.

1.7 Kerangka Pemikiran



1.8 Sistematika Penulisan

penyusunan dalam penulisan yang dilakukan antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang proyek yang menjelaskan secara ringkas tentang apa yang dimaksud dengan hotel budget dan apa yang dimaksud dengan perkembangan hotel di kota Bandung, serta identifikasi masalah , rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, ruang lingkup dan batasan masalah, kerangka pemikiran dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Menjelaskan dan menguraikan dasar pemikiran dari teori-teori atau literatur yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang, data dan analisa proyek yang akan di rancang dimulai dari deskripsi proyek, tinjauan lokasi, aktivitas dan program kebutuhan ruang, problem statement dan analisa konsep perancangan interior.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi tentang konsep perancangan seperti tema secara umum untuk perancangan, konsep visual yang di terapkan dalam desain dan penerapan persyaratan umum pada ruangan seperti pencahayaan, penghawaan, keamanan dan pengolahan *furniture*.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Merupakan pemilihan denah khusus dengan pemilihan konsep tata ruang dan persyaratan teknis ruang seperti sistem penghawaan, pencahayaan, pengkondisian suara dan keamanan serta penyelesaian elemen interior seperti lantai, dinding, *ceiling* dan *furniture*.

BABV : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab terakhir dari proses perancangan yang berisi tentang kesimpulan atas proyek yang akan di rancang dan juga saran agar perancangan dapat diterapkan dengan konsep yang sudah di analisa.