



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pulau Lombok merupakan daerah berpotensi pariwisata yang tinggi, salah satunya yaitu kawasan wisata di Lombok Tengah. Daya tarik wisata seperti keindahan alam dan budayanya yang unik membuat wisatawan lokal maupun asing tertarik untuk mengunjungi. Berdasarkan data Statistik Kepariwisataan Lombok Tengah Tahun 2017, pertumbuhan wisatawan Lombok Tengah dari tahun 2012 sampai 2017 terus meningkat. Pada tahun 2017 jumlah wisatawan mancanegara sebanyak 113.959 orang dan wisatawan domestik sebanyak 86.524 orang dengan jumlah total 200.483 orang. Sebagai kawasan atau objek wisata, berbagai fasilitas penunjang harus tersedia di kawasan tersebut. Ketersediaan sarana dan prasarana memadai yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan akan berdampak pada peningkatan lama tinggal dan kunjungan wisatawan. Salah satu sarana penunjang yang dimaksud adalah ketersediaan hotel dengan beberapa tipe dan klasifikasi yang akan jadi pilihan wisatawan. Pada tahun 2018 dari bulan Januari sampai bulan Juli jumlah wisatawan terus meningkat, hal ini akan menyebabkan kebutuhan sarana penginapan juga meningkat. Diperkirakan peningkatan akan terus terjadi seiring dengan adanya pembangunan Kawasan Ekonomi Khusus di Kawasan Mandalika, Sirkuit Mandalika untuk *MotoGP*, pembangunan Sekolah Tinggi Pariwisata Negeri, keberadaan Nusa Tenggara Barat dalam Koridor V *Masterplan* Perluasan dan Percepatan Pembangunan Ekonomi Indonesia, dan penganugerahan Lombok sebagai *Halal Destination* dan *Honeymoon Destination* di dunia. Dari data jumlah hotel di Kabupaten Lombok Tengah pada tahun 2017, jumlah kamar yang tersedia yaitu sebanyak 1.447 kamar yang didominasi oleh *bungalows* dan *homestay* yang klasifikasinya masih dominan bintang 1, 2 dan 3. Sedangkan untuk penginapan bintang 4 dan 5 masih sangat kurang, sehingga kebutuhan penginapan untuk wisatawan menengah ke atas yang cenderung memilih hotel atau resort bintang 4 dan 5 masih sangat kurang.



Seperti fenomena yang terjadi saat ini, wisatawan yang berkunjung ke Pulau Lombok didominasi oleh masyarakat perkotaan yang ingin berlibur menghabiskan waktu bersama keluarga atau teman, bahkan untuk sekedar menenangkan diri dari suasana perkotaan yang membuat penat. Selain itu, banyak wisatawan mancanegara yang datang berlibur untuk melihat keindahan alam dan budaya, serta mendapat pengalaman baru yang menyenangkan dan suasana yang menenangkan selama berlibur di Pulau Lombok. Dari fenomena yang terjadi, tren untuk hotel yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan dan sesuai dengan potensi lokasi pembangunan hotel ini adalah hotel dengan tipe *beach resort*. Peminatan sarana penginapan seperti resort terutama bintang 4 dan 5 dikarenakan fasilitas yang diberikan sangat lengkap serta suasana yang diberikan dapat menunjang kegiatan wisatawan yang datang seperti mendapat ketenangan dan kenyamanan untuk melakukan kegiatan berlibur atau *honeymoon*.

Oleh karena itu, perancangan ini dilakukan untuk menciptakan hotel resort yang memberikan fasilitas dan kenyamanan terbaik pada wisatawan yang datang dengan desain yang menampilkan ciri khas dan budaya dari Lombok untuk memperkenalkan kepada wisatawan dan untuk melestarikan ciri khas dan budaya Lombok.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang perancangan dan dari studi banding pada hotel resort sejenis, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada, seperti:

- a. Kurangnya ketersediaan sarana penginapan dengan fasilitas yang lengkap untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang datang.
- b. Kurangnya penerapan identitas atau ciri khas daerah pada sarana penginapan.
- c. Tidak adanya pembaruan desain yang mengangkat dan memanfaatkan material lokal pada hotel resort yang ada.



1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perumusan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana menciptakan hotel resort dengan fasilitas yang lengkap untuk memenuhi kebutuhan wisatawan?
- b. Bagaimana penerapan konsep yang baik dalam hotel resort agar bisa menampilkan identitas dan ciri khas dari daerah Lombok?
- c. Bagaimana memanfaatkan material lokal dalam perancangan agar bisa melestarikan penggunaan material khas yang ada?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dan sasaran pada perancangan hotel resort ini adalah:

- a. Menciptakan hotel resort dengan fasilitas lengkap sesuai klasifikasi dan standar hotel resort bintang 4.
- b. Menerapkan identitas dan ciri khas Lombok pada elemen interior hotel resort.
- c. Menerapkan inovasi baru berupa pembaruan desain menggunakan material lokal setempat pada hotel resort untuk memanfaatkan material khas yang ada.

1.5 Batasan Perancangan

Berikut batasan-batasan yang perlu diperhatikan dalam perancangan:

- a. Luas total tapak sebesar 5,1273 Ha
- b. Luas bangunan yang akan dirancang 12.288m²
- c. Status perancangan *new design*
- d. Perancangan sesuai standar fasilitas hotel resort bintang 4
- e. Lokasi perancangan berada di Pantai Serenting, Kuta, Pujut, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat
- f. Batasan Lokasi:

Utara : Lahan kosong (rencana pembangunan kawasan *Convention Hotel* dan jalan kendaraan)

Selatan : Pantai Serenting

Timur : Lahan kosong (rencana pembangunan *Family Hotel &*



Resort dan area bermain golf)

Barat : Lahan kosong (rencana pembangunan *Family Hotel & Resort* dan tempat kebudayaan

1.6 Metoda Perancangan

Metoda yang dilakukan dalam perancangan hotel resort ini adalah:

a. Pengumpulan Data

- Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari hasil survei dan analisa studi banding dari tiga hotel resort yaitu Hotel Tugu Lombok, Holiday Resort Lombok, dan Novotel Lombok Resort & Villas. Data yang dianalisa berupa standar fasilitas hotel, analisa elemen interior hotel, dan analisa visual hotel.

- Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari literatur berupa buku, jurnal, data pariwisata, peraturan pemerintah, dan lainnya yang terkait dengan perancangan hotel resort ini.

b. Analisa Data

Dari semua data yang sudah terkumpul, data primer (yang ada di lapangan) dan data sekunder (standar berdasarkan sumber pasti), keduanya dianalisa, kemudian kedua data dikomparasi dan disatukan sehingga dapat menjadi acuan desain yang ideal.

c. Sintesa (Penyatuan Data)

Dari hasil analisa data primer dan sekunder, kedua data tersebut disatukan, kemudian diolah dalam *programming*.

d. *Programming*

Dari hasil sintesa atau penyatuan data, selanjutnya membuat *programming* yang meliputi kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, *bubble diagram*, *zoning*, *blocking*, tema, dan konsep perancangan.

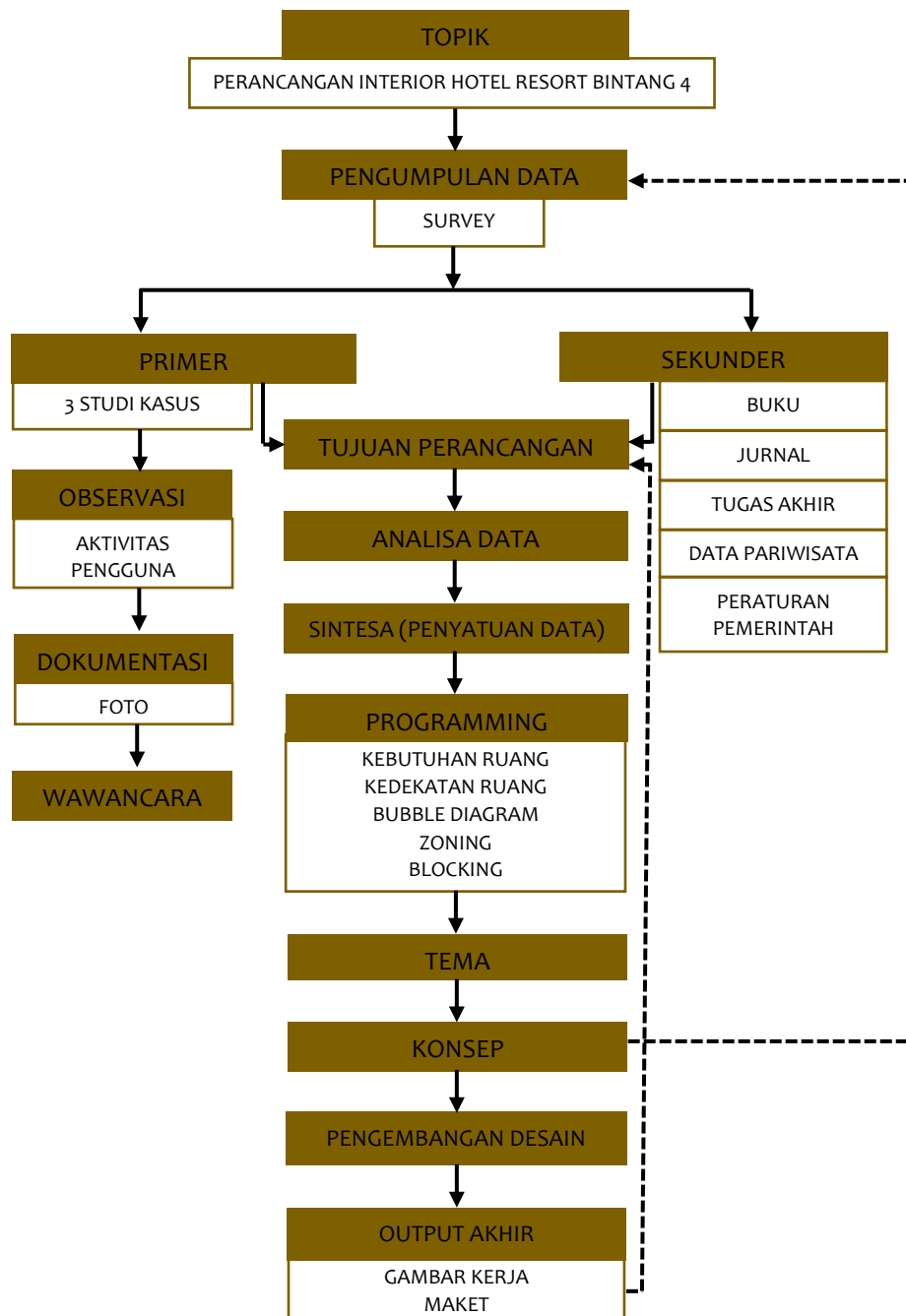
e. Pengembangan Desain

Berdasarkan *programming*, selanjutnya dilakukan pengembangan desain dengan membuat gambar kerja dari perancangan.

f. *Output Desain*

Setelah semua proses selesai, *output* akhir berupa gambar kerja, maket, dan portfolio perancangan.

1.7 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Data Pribadi (2019)