



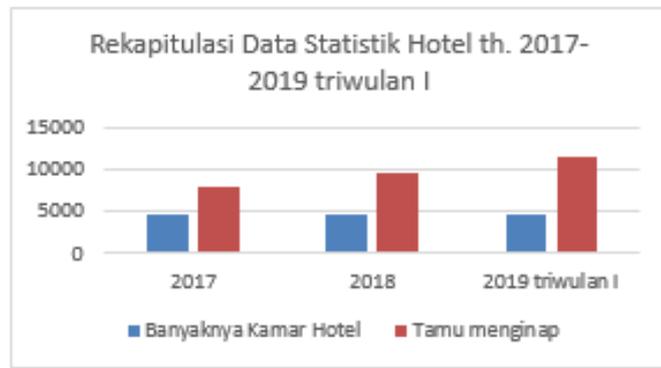
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kabupaten Semarang adalah salah satu daerah dataran tinggi di pulau Jawa Tengah yang letaknya berada di lereng Gunung Ungaran. Daerah ini juga memiliki potensi pariwisata yang paling diminati di Jawa Tengah. Dibuktikan dengan adanya kontribusi sektor pariwisata Kabupaten Semarang mencapai 19% dan menduduki peringkat kedua setelah sektor industri (sumber:jatengprov.go.id). Kabupaten Semarang memiliki kawasan wisata yang paling dikenal yaitu Kawasan Candi Gedong Songo yang menarik wisatawan domestik dan mancanegara dengan aktifitas pariwisata alam dan religi yang ditawarkan. Kawasan pariwisata di kawasan Candi Gedong Songo memiliki karakteristik alam yang indah, view Gunung Ungaran, air terjun, *botanical arden* serta agrowisatanya yang dapat dijadikan alternatif tujuan wisata di Kabupaten Semarang. Sehingga daerah ini memiliki potensi besar untuk perancangan *Resort Hotel* dan *Experience (adventure, culture, culinary)*.

Secara global, 47% wisatawan gedong songo menyatakan bahwa mereka mengunjungi destinasi karena keunikan budaya dari tempat tersebut. Sehingga dibutuhkan suatu *experiences* mengenai kebudayaan Jawa Tengah seperti; *trekking*, berkuda, *mbatik*, *karawitan*, *nyinden*, *mbok jamu*, *dolanan*, dll. Adapun fenomena terkait yang terjadi yaitu infrastruktur yang tidak memadai disekitar kawasan sehingga banyak wisatawan domestik dan mancanegara justru pergi ke kota atau daerah lain untuk mencari penginapan didukung dengan grafik rekapitulasi data statistik hotel tahun 2017-2019 triwulan I:



Grafik 1.1 Grafik Rekapitulasi Data Statistik Hotel tahun 2017-2019 triwulan I  
Sumber: Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang

Dari data grafik dapat dilihat kenaikan jumlah wisatawan yang berwisata ke Kabupaten Semarang dari kurun waktu tiga tahun terakhir namun jumlah penyediaan fasilitas dan prasarana yang jumlahnya terus menurun dengan perbandingan 1:2. Hal ini dapat menjadi peluang untuk melakukan bisnis usaha wisata (*tourism*), selain menguntungkan para investor juga dapat memengaruhi peningkatan lama tinggal wisatawan mancanegara pada suatu obyek wisata.

Kabupaten Semarang (Kawasan Candi Gedong Songo) memiliki frekuensi kenaikan 19,9% kunjungan wisatawan tiap tahunnya. Saat ini pada daerah Kabupaten Semarang, tidak memiliki Resort Hotel yang memadai sesuai standar pelayanannya. menurut Setiawan (Kasi. Usaha Sarana Pariwisata Kab. Semarang) menyatakan "...saat ini kami sedang membatasi pembangunan hotel non bintang yang ada di Kab. Semarang. Kami sedang mendukung pembangunan Resort Hotel bintang dengan pelayanan yang sesuai dengan standar". Dengan demikian maka resort & hotel berbintang dengan fasilitas pendukung (*experience*) dengan karakter ruang dan identitas daerah di kawasan Candi Gedong Songo ini sangatlah dibutuhkan.

Fenomena tersebut dapat dimanfaatkan untuk memajukan potensi wisata dan memajukan sektor industri resort & hotel, dan memperkenalkan budaya dan tradisi Jawa Tengah kepada wisatawan domestik dan mancanegara dengan adanya resort & hotel dengan desain interior yang mengangkat budaya setempat dan dapat dijadikan identitas suatu daerah.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- a) Penentuan karakter ruang sesuai identitas lokasi tidak hanya pada ornamennya saja, namun menciptakan produk budaya serta *value* seperti adat istiadat, makna filosofis, dan gaya hidup masyarakat setempat yang diajarkan.
- b) Perlunya fasilitas pendukung berupa *experiences* mengenai daerah setempat yang digemari oleh wisatawan terutama mancanegara yang berkaitan dengan kesenian dan kebudayaan Jawa Tengah.
- c) Wisatawan domestik dan mancanegara mencari akomodasi penginapan di daerah lain karena tidak adanya akomodasi penginapan di daerah wisata setempat yang mencerminkan lokalitas budaya Semarang di kawasan tersebut.

## 1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan pada perancangan Hotel & *Resort* kali ini adalah sebagai berikut :

- a) Apa jenis produk budaya dan *value* yang bisa diterapkan untuk menciptakan karakter ruang daerah setempat?
- b) Bagaimana agar *experiences* yang diberikan kepada tamu Hotel Resort tidak hanya sebagai edukasi dan pengalaman tetapi juga menerapkan kembali tradisi/budaya yang telah lama hilang?
- c) Bagaimana agar Hotel Resort ini menjadi destinasi penginapan utama dan menjadi identitas daerah wisata setempat?

## 1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

### 1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Hotel *Resort* ini adalah menghadirkan kembali nuansa kejayaan dari kilas balik Candi Gedong Songo dan nilai-nilai lokalitas budaya Semarang yang diterapkan dalam perancangan dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman sebagai ikon di masa sekarang dan pelestarian tradisi yang tetap dijaga untuk mempertahankan kelokalitasan dari modernitas yang kian dominan dan dapat dijadikan identitas/ikon suatu daerah dengan konsep “*Eksotika Kalingga*” dengan *experiences* mengenai budaya Jawa Tengah yang berada di Kawasan Candi Gedong Songo, Kabupaten Semarang.

#### 1.4.2 Sasaran Perancangan

- a) Menerapkan unsur budaya Jawa Tengah kemudian diterapkan pada elemen interior Resort & Hotel
- b) Menciptakan produk budaya pada perancangan interior seperti bentuk transformasi ragam hias eksotika Kalingga
- c) Memperhatikan pengondisian ruang untuk menciptakan suasana ruang yang alami

### 1.5 Batasan Perancangan

Dalam sebuah perancangan terdapat lingkup perancangan yang perlu diperhatikan, berikut merupakan lingkup pada perancangan Resort ini:

- a) Luasan existing kawasan 15.000 m<sup>2</sup>
- b) Luasan perancangan yang didesain 4.696 m<sup>2</sup>
- c) Perancangan Interior Hotel Resort di Kawasan Candi Gedong Songo, Jawa Tengah
- d) Perancangan Interior Hotel Resort sesuai dengan standar fasilitas Hotel Resort bintang empat yang mengacu pada Peraturan Pemerintah, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Semarang, dan studi literature pendukung ruang lainnya
- e) Perancangan Interior Hotel Resort sebagai sarana untuk memperkenalkan budaya Jawa Tengah melalui *experiences* yang ditawarkan

### 1.6 Manfaat

#### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan masukan ilmiah atapun referensi literatur bagi mahasiswa & pekerja profesional interior demi peningkatan ilmu pengetahuan khususnya yang terkait dengan perancangan Hotel & Resort di kawasan Jawa Tengah

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

- Bagi penduduk setempat

Manfaat yang didapatkan bagi penduduk setempat yaitu sebagai sarana pembangunan daerah dan destinasi wisata yang bertambah serta mengurangi pengangguran karena banyaknya tenaga kerja yang dibutuhkan

- Bagi Institusi (Telkom University)

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberi informasi mengenai topik yang diangkat dan membantu mahasiswa Telkom University untuk mencari literasi yang erat kaitannya dengan perancangan resort & hotel di kawasan Jawa Tengah

- Bagi Bidang Ilmu Desain Interior

Sebagai referensi penelitian atau pengembangan di bidang desain interior  
Bagi Penulis

Mendapatkan wawasan dan ilmu baru mengenai perancangan Hotel & *Resort* dengan pendekatan Lokalitas Budaya Semarang yang dapat diimplementasikan di perancangan.

## 1.7 Metode Perancangan

Dalam sebuah perancangan diperlukan suatu metodologi desain yang menunjukkan proses desain dan tahapan perancangan tersebut, metode perancangan kali ini adalah sebagai berikut:

### a) Pengumpulan Data

Pengumpulan terbagi lagi menjadi data primer dan data sekunder, berikut penjabarannya:

- Data Primer

Data primer yang didapatkan dari perancangan hotel & resort ini adalah kondisi sebenarnya existing tapak yang berada di Jalan Hadiningrat, Kab. Semarang. Selain itu data primer yang lain diperoleh dari studi banding antara lain Abhayagiri Sumberwatu *Heritage Resort*, Yogyakarta (\*\*\*\*), Plataran Bromo *Resort* (\*\*\*\*), Amanjiwo Borobudur *Resort*, Magelang (\*\*\*\*\*). Data yang dikumpulkan dimulai dari data fisik dan non fisik.

- Data Sekunder

Data sekunder pada perancangan kali ini diperoleh dari studi literatur buku mengenai Hotel & *Resort*, jurnal terkait, peraturan pemerintah serta Dinas Pariwisata dan budaya Kab. Semarang, kuisisioner dengan target. Selain itu, dilakukan juga wawancara langsung dengan Kasi. Usaha Sarana Pariwisata Kab. Semarang, penduduk setempat, dan Pengrajin/Penggerak kesenian Jawa Tengah.

b) Analisa Data

Setelah diperoleh data primer (Observasi langsung *existing* tapak) dan data sekunder (studi literatur & jurnal), tahap selanjutnya yaitu membandingkan data primer dan sekunder yang diperoleh lalu dianalisis sehingga mendapatkan kesimpulan dan muncul sebuah *problem statement* yang harus diperhatikan pada perancangan Hotel & Resort ini.

c) Sintesa (Penyatuan Data)

Setelah mendapatkan analisa data yang berasal dari data primer dan data sekunder kemudian dilakukan penyatuan data yang kemudian diolah dalam program ruang yang meliputi:

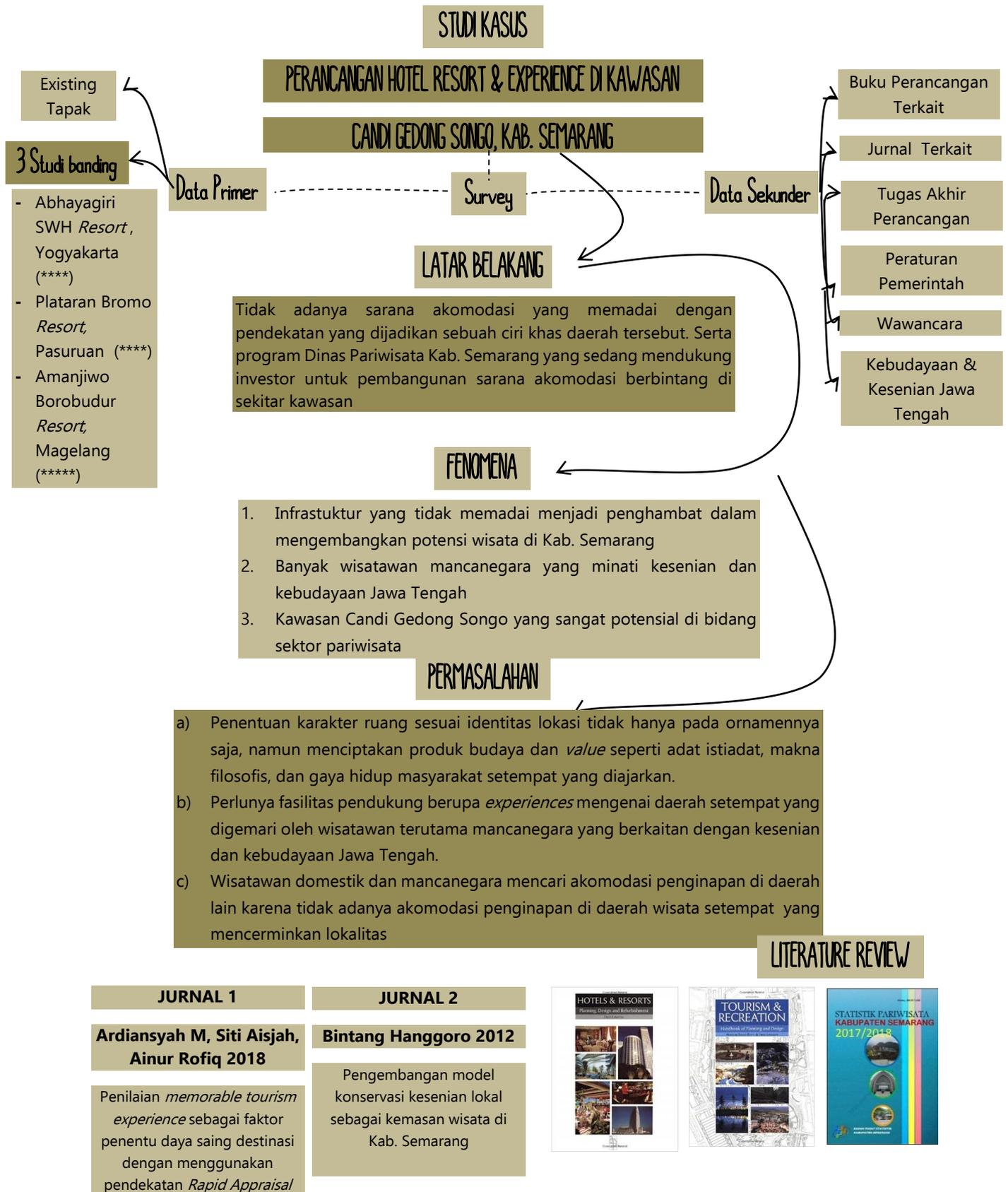
- Kebutuhan ruang dan luasan
- Hubungan kedekatan ruang dan bubble diagram
- Zoning & Blocking
- Pendekatan dan Konsep Perancangan

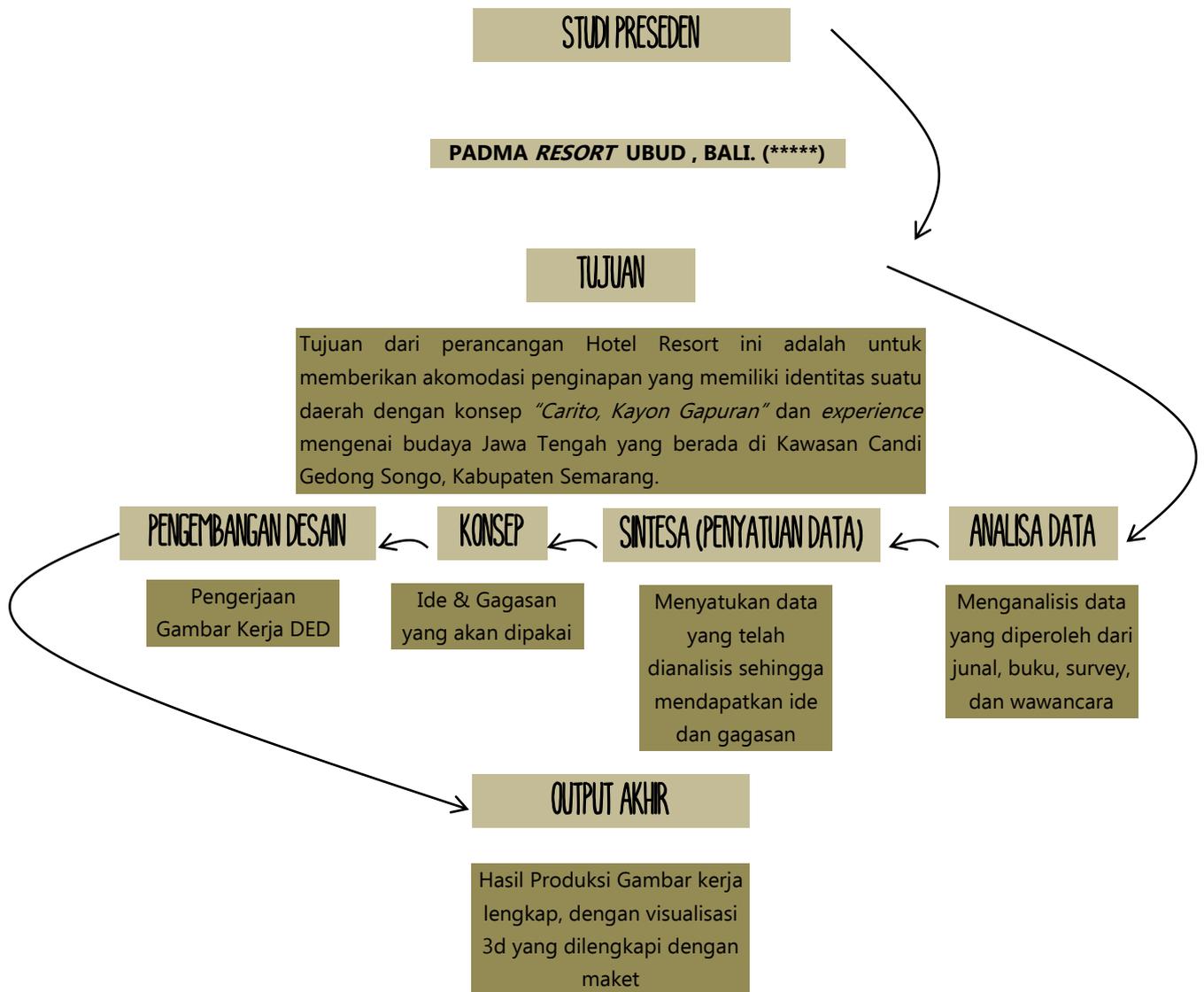
d) Pengembangan Desain

Pengembangan desain atau DED dikerjakan setelah semua tahap metodologi sudah terpenuhi sehingga paham kebutuhan dan masalah yang harus diperbaiki apa saja. DED meliputi gambar kerja dari perancangan, gambar detail, *rendering image*, serta portfolio.

## 1.8 Kerangka Berpikir

Metode ini menjelaskan mengenai sifat iteratif dari sebuah proses desain, sintesis, dan analisis. Proses ini hampir sama dengan proses kreatif lainnya, proses ini akan menghasilkan beberapa ide yang nantinya dikerucutkan dan menjadi hasil yang paling baik dan berdasar. Berikut ini adalah fase-fase dalam metode desain perancangan yang diterapkan.





Bagan 1 1 Bagan Brainstorming

Sumber: Dokumen Pribadi

## 1.9 Sistematika Penulisan

Proposal tugas akhir Perancangan Resort Hotel & Experience di kawasan Candi Gedong Songo, Kab. Semarang ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

- **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Menguraikan mengenai latar belakang serta fenomena yang terjadi pada perancangan Hotel & *Resort* terkait, identifikasi masalah studi banding terkait, rumusan masalah, tujuan & sasaran perancangan, manfaat, batasan perancangan, penjabaran metode perancangan, dan ringkasan sistematika penulisan.

- **BAB 2 : KAJIAN LITERATUR, STANDARISASI, PENDEKATAN DESAIN**

Pada bab ini menguraikan mengenai literatur terkait mengenai proyek hotel & resort yang didapatkan dari buku, jurnal, serta Peraturan Pemerintah & Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Semarang. Serta pendekatan desain yang digunakan dalam proyek perancangan hotel resort ini yang menjawab semua permasalahan dan menciptakan desain yang sesuai dengan karakter ruang

- **BAB 3 : ANALISIS STUDI BANDING & PROYEK**

Pada bab ini berisi tentang data studi pembandingan setara yang telah ditentukan yaitu Abhayagiri Sumberwatu *Heritage Resort*, Yogyakarta (\*\*\*\*), Plataran Bromo *Resort*, Pasuruan (\*\*\*\*), Amanjiwo Borobudur *Resort*, Magelang (\*\*\*\*\*) dalam bentuk table komparasi dan paragraf yang dibandingkan dengan beberapa variabel.

- **BAB 4 : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR**

Berisi konsep-konsep perancangan mulai dari konsep *Layout*, Konsep Visual, pencahayaan, penghawaan, akustik, furniture, keamanan, disabilitas, dan studi *image* sebagai gambaran Hotel & *Resort* nantinya.

- **BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian bab terakhir yang membahas mengenai hasil ringkasan dari bab satu sampai bab empat dan diperoleh sebuah kesimpulan. Serta saran yang dapat menjadi koreksi dalam mendesain dan merancang nantinya.