

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini olahraga berkuda sedang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia. Adinda Yuanita sebagai Sekretaris Jenderal Pengurus Pusat Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia mengatakan kejuaraan berkuda di Indonesia semakin menggeliat. “Saat ini, kompetisi olahraga berkuda hampir berjalan dua peka sekali, yang biasanya beberapa tahun lalu masih dua hingga tiga bulan sekali” ujar Adinda dalam keterangan tertulis kepada ANTARA di Jakarta. Banyak pengunjung datang dari dalam maupun luar kota untuk berkuda di Branchsto Equestrian Park. Menurut Merrian-Webster dalam bukunya menyebutkan Equestrian adalah bidang yang melibatkan interaksi manusia dengan kuda. Ini mencakup segala hal yang terkait dengan kuda, termasuk pemeliharaan, perawatan, latihan, dan penggunaan kuda dalam berbagai kegiatan dan kompetisi. Pengertian equestrian mencakup segala hal tentang kuda, mencerminkan kompleksitas hubungan antara manusia dan hewan ini, serta mengharuskan pemahaman mendalam tentang perilaku dan kebutuhan kuda serta kerjasama yang baik antara manusia dan hewan ini. Tempat ini sendiri pertama kali didirikan di Jakarta, sebagai sebuah usaha yang menyediakan fasilitas untuk merasakan pengalaman berkuda, serta menyediakan pelatihan berkuda yang dapat diikuti oleh pengunjung anak-anak mulai dari usia 3 tahun hingga orang dewasa. Selain itu, Branchsto Equestrian Park juga menyediakan berbagai macam fasilitas rekreasi seperti penyewaan ATV, berkeliling dengan andong, dan memberi makan kuda poni. Sehingga tempat ini sangat cocok untuk wisatawan yang datang untuk berlibur maupun berlatih kuda. Untuk memudahkan pengunjung dari dalam dan luar kota yang berkunjung ke Branchsto Equestrian Park, dibutuhkan fasilitas tempat menginap, yaitu hotel dengan klasifikasi residential hotel. Dengan adanya akomodasi hotel, dapat menjadi bangunan pendukung untuk memfasilitasi pengunjung yang mayoritas adalah wisatawan dan keluarga dapat dengan mudah tempat menginap di sekitar area tersebut.

Branchsto Hotel merupakan residential hotel bintang 3 yang berlokasi di Jl. Padasuka atas No.KM 4, RW.006, Cimenyan, Kec.Cimenyan, Kota Bandung, Jawa Barat. Branchsto Hotel adalah sebuah usaha perhotelan di bawah naungan Branchsto Equestrian Park yang menyediakan fasilitas penginapan dan hunian yang memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi tamu yang ingin menginap dalam jangka waktu yang lama. Branchsto Equestrian Park Bandung yang berlokasi di Cimenyan Bandung juga dikelilingi oleh tempat-tempat wisata yang populer dan banyak dikunjungi oleh wisatawan dan keluarga, sehingga Branchsto Equestrian Park ingin membangun Branchsto Hotel untuk memfasilitasi para pengunjungnya dan bagi pengunjung dari wilayah sekitar.

Dari hasil studi banding yang dilakukan pada Safari Resort dan Sleepzzz Hotel ditemukan beberapa permasalahan pada objek studi banding, yaitu terkait dengan ukuran dan bentuk ruang yang kurang dimaksimalkan, seperti spot pada pojok ruang yang dibiarkan kosong tanpa ada pemanfaatan, pada ruang yang terlalu kecil tidak dapat memaksimalkan pemanfaatan ruang dengan baik sehingga memberikan kesan sempit dan penuh pada ruang, Adapun pada ruang yang besar terlihat kosong, karna tidak memanfaatkan ruang dengan mengisi perabotan dan dekorasi yang tepat. Terdapat juga beberapa permasalahan pencahayaan dan penghawaan pada beberapa kamar hotel, terutama pada kamar yang terletak pada lantai 1 hotel, kamar tersebut kurang mendapatkan pencahayaan matahari yang cukup, sehingga membuat kamar menjadi lembab dan tidak nyaman bagi tamu yang menginap. Pemilihan warna dan pola pada interior hotel sudah baik untuk membuat tamu merasa nyaman, tetapi perlu dipertimbangkan kesesuaian dengan jenis furnitur dan dekorasi yang digunakan agar suasana ruangan yang elegan dan menggambarkan equestrian dapat tercapai. Selain itu standar jumlah minimal kamar hotel bintang 3 menurut Dirjen Pariwisata No. 14/U/I/1988 seharusnya jumlah kamar hotel bintang tiga minimal 30 kamar, sedangkan pada SleepZzz Hotel tidak memenuhi standar yang ditetapkan. Selain itu SleepZzz Hotel dan Safari Lodge juga belum memenuhi standar fasilitas pendukung bagi residential hotel yang mengacu pada PERMEN Parekraf No. PM.53/HM.001/MPEK/2013. Rata-rata pengunjung hotel menginap dengan waktu yang cukup lama, sehingga

dibutuhkan fasilitas pendukung seperti restaurant, bar, spa, dan fasilitas olahraga, fasilitas tersebut dibutuhkan untuk memudahkan pengunjung saat membutuhkan fasilitas tersebut. Dan karena belum adanya fasilitas pendukung, para pengunjung melakukan aktifitas tersebut di tempat lain. Maka fasilitas pendukung dibutuhkan pada Branchsto Hotel sebagai daya tarik bagi pengunjung untuk memilih menginap di Branchsto Hotel.

Menurut kontraktor yang sedang melanjutkan pembangunan Branchsto Hotel, beberapa ruangan dalam perancangan Branchsto Hotel memerlukan perancangan ulang. Seperti penempatan receptionist dan lobby yang terletak di lantai 2 sehingga saat pengunjung datang lobby dan receptionist tidak terlihat. Menurut *Time Saver standards for interior design and space planning*, receptionist standardnya harus terlihat dari pintu masuk. Terdapat juga masalah dengan letak dapur yang berada di samping lift, karena dapat mengganggu kenyamanan tamu yang menunggu lift dan mengganggu efisiensi kerja pegawai yang harus membawa makanan melewati area lift untuk menuju ke restoran. Hal ini menunjukkan bahwa perancangan Branchsto Hotel masih terdapat sirkulasi ruang yang tidak tepat menurut standar Human Dimension and Interior Space, serta kurang optimalnya pada fungsi ruang.

Tujuan dari perancangan ini melakukan perancangan pada Branchsto Hotel dengan fungsi yang bertuju pada penerapan standar ruang untuk memenuhi standar hotel bintang 3 dan menciptakan suasana dan konsep dengan penerapan analogi dari Branchsto Equestrian Park yang diinginkan oleh pihak terkait. Serta menyediakan tempat untuk menikmati Branchsto Equestrian Park dan pemandangan 180 derajat kota Bandung. Dengan hal tersebut Branchsto Hotel dapat memberikan suasana dan pengalaman baru bagi para pengunjung sehingga dapat meningkatkan daya tarik penunjang untuk datang ke Branchsto Hotel.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan pada latar belakang di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang didapatkan. Berikut adalah beberapa identifikasi masalah yang ditemukan:

1.2.1 Permasalahan Umum

- SleepZzz hotel dan Safari Lodge belum sepenuhnya menggambarkan identitas mereka dengan baik. SleepZzz hotel belum mencerminkan tema equestrian yang diharapkan, sedangkan Safari lodge tidak menunjukkan secara jelas bahwa itu adalah hotel dengan konsep kebun binatang.
- Pada SleepZzz hotel dan Safari Lodge masih kurangnya fasilitas pendukung untuk menunjang kebutuhan pengunjung.

1.2.2 Permasalahan Khusus

- Pada SleepZzz Hotel pulomas hanya menggunakan foto-foto kuda untuk menunjukkan identitas hotel equestrian.
- Pada safari resort kurangnya fasilitas pada kamar, seperti tidak adanya wastafel di dapur, pemilihan gordena yang kurang baik, dan furniture dengan kualitas material yang tidak bagus.
- Pada SleepZzz Hotel tidak terpenuhinya standar hotel bintang 3 yang mengacu pada Dirjen Pariwisata No.14/U/I/1988, Peraturan Menteri Pariwisata dan ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013, serta standar Nasional Indonesia (SNI)
 - Jumlah kamar yang tidak memenuhi standar. Menurut Dirjen Pariwisata No. 14/U/I/1988 seharusnya jumlah kamar hotel bintang tiga minimal 30 kamar, namun pada perancangannya Branchsto Hotel belum memenuhi jumlah standar.
 - Masih kurangnya fasilitas pendukung seperti Bar&Cafe dan Gym untuk pengunjung hotel yang mengacu pada standar (PERMEN PAREKRAF No. PM.53/HM.001/MPEK/2013). Karena rata-rata pengunjung yang akan datang merupakan wisatawan yang ingin berlibur.
 - Ukuran kamar yang belum sesuai dengan standar menurut peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2019 tentang standar Klasifikasi Hotel dan Akomodasi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka didapatkan rumusan masalah dari perancangan interior Branchsto Hotel adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mendesain interior dengan mengimplementasikan “Equestrian” kedalam perancangan sebuah hotel?

- b. Bagaimana cara menciptakan sebuah residential hotel yang memenuhi standar persyaratan umum ruang seperti pencahayaan, penghawaan, keamanan dan lainnya yang sudah ditetapkan untuk hotel bintang 3?
- c. Bagaimana cara mendesain tata letak dan kebutuhan ruangan yang efisien dalam hotel untuk memberikan kenyamanan bagi para pengunjung dalam melakukan aktivitas di dalamnya?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Branchsto Hotel dengan pendekatan analogi dari “Equestrian” untuk menciptakan suasana dan konsep yang elegan, alami, dan khas untuk meningkatkan daya tarik pengunjung untuk datang ke Branchsto Hotel, hal ini juga didasari oleh permintaan pihak terkait.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka sasaran pada perancangan Branchsto Hotel ini adalah :

1. Sebagai penyedia akomodasi penginapan untuk pengunjung
2. Merancang interior hotel sesuai dengan standarisasi hotel bintang 3 yang sudah ditetapkan oleh pemerintah.
3. Agar pengunjung mendapatkan pengalaman menginap yang memuaskan, interior hotel dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan dan kepuasan tamu. Ruang harus dirancang dengan memperhatikan kebutuhan tamu seperti nyaman kamar, pencahayaan yang baik, dan tata letak yang efisien.
4. Merancang Interior hotel yang mencerminkan identitas hotel dengan cara mengimplementasikan analogi equestrian
5. Banyak menggunakan material yang identic dengan dunia equestrian.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan dalam perancangan hotel ini adalah sebagai berikut:

1. Lokasi perancangan berada di Jl. Padasuka atas No.KM 4, RW.006, Cimenyan, Kec.Cimenyan, Kota Bandung, Jawa Barat.
2. Hotel Residence Bintang 3

3. Perancangan Baru
4. Luas Bangunan 2520m²
5. Batasan perancangan sebesar 998m² yang terdiri dari:
 - Lantai 1 (Lobby, resepsionis, dan restoran) 504m²
 - Lantai 2 (Lounge, Bar, dan Gym) 392m²
 - 25 Kamar Standar dengan luas ruang 24m²
 - 5 Kamar Deluxe dengan luas ruang 30m²
 - 4 Kamar Suite dengan luas ruang 48m²
6. Pada perancangan Branchsto Hotel akan menggunakan pendekatan analogi Equestrian.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan Branchsto Hotel ini diantaranya:

1.6.1 Manfaat bagi pihak hotel

1. Diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan terkait standar hotel bintang 3 yang berlaku.
2. Diharapkan dapat meningkatkan fungsi ruangan dan membuatnya lebih efisien dan fungsional.
3. Diharapkan dapat meningkatkan daya saing, membuat hotel menjadi lebih menarik dan lebih kompetitif dibandingkan dengan hotel-hotel lain, sehingga dapat meningkatkan daya saing dan jumlah tamu yang menginap.
4. Diharapkan dapat meningkatkan citra hotel dan memberikan pengalaman yang baik bagi tamu.

1.6.2 Manfaat bagi tamu hotel

1. Diharapkan dapat memberikan tampilan visual yang menarik dan berkesan bagi tamu hotel.
2. Diharapkan dapat meningkatkan tingkat kepuasan tamu dan membuat mereka merasa lebih nyaman selama menginap di hotel.

1.6.3 Manfaat bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

Perancangannya ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa tingkat akhir yang selanjutnya yang akan melaksanakan Tugas Akhir (TA) mengenai residential hotel bintang 3.

1.6.4 Manfaat bagi keilmuan Interior

Mendorong desainer interior untuk mengembangkan ide-ide baru dan menciptakan solusi yang lebih baik dalam perancangannya.

1.7 Metode Perancangan

Tahapan metode yang dilakukan dalam perancangan Branchsto Hotel ini adalah sebagai berikut:

1.7.1 Tahapan pengumpulan data

Pada tahapan pengumpulan data terbagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Pengumpulan data primer dilakukan dengan melakukan observasi, survey, wawancara serta dokumentasi. Sedangkan data sekunder dilakukan dengan mengumpulkan studi literatur, studi banding serta tulisan yang terkait.

a. Observasi dan studi banding

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan survey dan pengamatan langsung pada lokasi objek perancangan. Observasi ini dilakukan secara langsung dengan mendatangi lokasi objek perancangan Branchsto Hotel yang berlokasi di Jl. Padasuka atas No.KM 4, RW.006, Cimenyan, Kec.Cimenyan, Kota Bandung, Jawa Barat dan studi banding dengan hotel dengan kategori sejenis yang dilakukan melalui situs resmi. Data yang dikumpulkan ketika tahap observasi antara lain adalah:

- Mencari tahu keadaan kondisi objek tersebut.
- Mencari tahu permasalahan pada dari kondisi objek tersebut.
- Mencari tahu aktivitas pengguna seperti tamu maupun pegawai pada objek tersebut.
- Mencari tahu kondisi lingkungan sekitar objek perancangan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang dilakukan untuk melengkapi sebuah laporan serta memberikan keterangan dan juga sebagai bukti pembenaran atau bukti digital. Metode dokumentasi dilakukan dengan cara memotret bagian-bagian bangunan maupun interior yang dapat mendukung laporan perancangan.

c. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode sekunder dalam metode pengumpulan data. Studi literatur digunakan sebagai bahan rujukan standar yang akan dilakukan dalam perancangan, hal ini diperoleh dari publikasi online, buku, jurnal, dan peraturan pemerintah yang berhubungan dengan perancangan yang dilakukan.

1.7.2 Analisa Data

Analisa data merupakan tahap pengolahan dari data-data yang sudah dikumpulkan untuk mendapatkan hal-hal sebagai berikut:

- Menetapkan tujuan dan sasaran perancangan.
- Mengumpulkan dan menganalisis data objek perancangan
- Memunculkan konsep dan gagasan awal.
- Mengetahui kebutuhan perancangan seperti besaran ruang, fasilitas, dan sebagainya berdasarkan aktivitas pengunjung maupun pegawai.
- Mendapati permasalahan yang terjadi

1.7.3 Sintesis data

Melakukan tujuan dari perancangan sesuai dari data yang didapatkan dari Analisa data, kemudian diolah pada programming yang meliputi:

- Kebutuhan dan luasan ruang.
- Hubungan antar ruang dan bubble diagram.
- *Zoning and Blocking*.
- Konsep dan tema perancangan.

1.7.4 Hasil Akhir Perancangan

Hasil akhir dari perancangan Branchsto Hotel melibatkan beberapa tahapan. Tahapan tersebut melakukan pengumpulan data berupa fenomena dan hasil studi banding, kemudian membuat mind mapping untuk menemukan solusi,

setelah itu melakukan analisis data dan programming, serta menentukan konsep dan pendekatan yang akan digunakan. Selanjutnya, hasil dari tahapan-tahapan tersebut diimplementasikan pada layout dan gambar kerja menggunakan aplikasi Autocad, kemudian gambar kerja dikembangkan menjadi 3D melalui aplikasi Sketchup dan di render menggunakan aplikasi Enscape untuk menampilkan hasil perancangan Branchsto Hotel secara visual. Output akhir yang akan dihasilkan berupa laporan penulisan, lembar kerja, maket, presentasi, dan video animasi.

1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir

Sumber: Ilustrasi Pribadi

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan interior Ocean View Residence Hotel di Jepara, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari hotel secara umum hingga hotel residence serta kajian literatur mengenai pendekatan, analisis studi kasus bangunan sejenis, dan analisis data proyek.

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

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada Ocean View Residence Hotel di Jepara.

BAB IV: TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

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

BAB V: KESIMPULAN

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN