

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia memiliki tingkat mobilitas yang semakin tinggi sehingga mereka rentan mengalami kejenuhan. Berbagai cara dilakukan untuk mengatasi kejenuhan seperti dengan pergi berlibur, kuliner, dan mencari tempat yang unik selama beberapa hari. Faktor inilah yang mendorong terjadinya peningkatan dalam sektor industri pariwisata di Indonesia terutama kebutuhan akomodasi seperti hotel dan *resort*.

Media informasi *online Antara Jawa Barat* bulan Maret 2013 mengatakan bahwa Bandung merupakan salah satu tempat pariwisata yang menjadi sasaran bagi wisatawan domestik dan mancanegara ketika *weekend, long weekend*, dan hari libur lainnya. Adapun 3 faktor yang mendorong Bandung

sebagai tempat sasaran wisatawan yaitu: akses, wisata kuliner dan seni, serta kreativitasnya. Akses menuju Bandung lebih mudah ditempuh sejak dibangunnya tol Cipularang dari Jakarta ke Bandung serta adanya rute pesawat *Air Asia* dari Singapura dan Kuala Lumpur ke Bandung. Wisata Bandung yang memiliki daya tarik bagi pengunjung bisa berupa wisata kuliner, wisata seni dan budaya, panorama yang indah, ataupun wisata alam. Beberapa wisata alam yang terkenal di Bandung yang ialah seperti Kawah Putih, Gunung Tangkuban Perahu, dan danauanya. Bandung juga terkenal dengan julukan “kota kreatif” di mana kekreativitasannya dimunculkan melalui mural, desain grafis, desain kerajinan tangan, dan fotografi.

Berdasarkan artikel yang tercantum dalam koran *Pikiran Rakyat* 9 Januari 2014, dituliskan bahwa jumlah hotel di Bandung tergolong sudah banyak sehingga untuk membangun hotel baru, Bandung membutuhkan hotel yang benar-benar memiliki inovasi dan unik. Dari artikel tersebut menyiratkan bahwa masih adanya peluang untuk merancang *boutique* hotel yang unik, berinovasi baru, tematik, dan belum pernah dirancang sebelumnya di Bandung. Adapun karakteristik wisatawan yang datang ke Bandung menurut survei UPI mengenai responden tahun 2012 dibagi menjadi 11 (sebelas), yaitu: asal daerah, usia, status marital, pekerjaan, pendapatan per bulan, biaya pengeluaran per hari ketika berlibur, frekuensi berkunjung, lama tinggal, tujuan wisata, pilihan tujuan wisatawan, dan gaya hidup wisatawan. Wisatawan terbanyak berasal dari Jabodetabek berusia 22 sampai 55 tahun, telah menikah, memiliki anak 1 sampai 2 orang berusia 12 tahun ke bawah dan berprofesi di sektor swasta. Rata-rata penghasilan wisatawan tersebut di atas dua juta rupiah dan mengeluarkan biaya per hari sekitar dua juta rupiah ketika berlibur. Gaya hidup yang mereka usung biasanya bermobilitas tinggi, modern, unik, dan royal sehingga tujuan wisatawan berwisata ialah kuliner, rileks, mencari tempat yang unik, memiliki nilai seni dan edukatif, dan mencari tempat yang dapat meningkatkan kebersamaan serta kreativitas keluarga. Lama tinggal wisatawan biasanya selama 1 sampai 3 hari. Hasil survei karakteristik

wisatawan di atas menyiratkan bahwa mayoritas wisatawan yang datang ialah *family with young children*, dengan tujuan wisatanya yaitu ingin *relax*, mencari tempat yang unik dan tidak membosankan, memiliki nilai seni dan edukatif, serta dapat meningkatkan kebersamaan dan kreativitas keluarga. Hal ini mendorong perancang untuk membuat *family boutique* hotel yang tematik, edukatif, dan artistik sehingga tamu bisa merasakan pengalaman ruang yang berbeda yang tidak ditemui di tempat lain, sekaligus mengukung Bandung sebagai kota kreatif.

1.2 Ide/ Gagasan Proyek

Pada perancangan Tugas Akhir ini, perancang ingin membuat *family boutique* hotel yang menampilkan inovasi dan kekhasan tersendiri dengan konsep "*Framing the Art of Nature*". Desain yang diusung mengacu pada suasana alam yang artistik dan tematik yang terkesan *fun*, interaktif, edukatif, *enjoy*, dan *relax* melalui penerapan suasana ruang, *furniture*, dan mural. Suasana tersebut dapat dicapai melalui gubahan ruang serta penggunaan material, warna, dan *lighting*. Tematik yang dimunculkan mengarah pada alam sebagai ciri khas kota Bandung seperti Bandung Kota Kembang, Kawah Putih, dan danau. Tematik ini diterapkan melalui suasana ruang dan mural pada kamar. Hasil dari penerapan tematik tersebut dapat menimbulkan pengalaman ruang yang berbeda bagi *user* pada setiap lantai dan tipe kamar. Adapun fasilitas baru yang dirancang yang dapat meningkatkan kualitas kebersamaan dan kreativitas keluarga serta mendukung konsep dan lokalitas Bandung ialah *gallery*, *art and craft workshop*, *library*, *giftshop* and *photobooth*, dan *mini movie theatre* 4 dimensi. *Gallery* merupakan fasilitas untuk memamerkan hasil karya milik Nu Art dan disediakan juga *space* untuk pameran bagi tamu dari luar. *Art and craft workshop* merupakan fasilitas untuk membuat *artwork* berupa melukis baju, sepatu, dan keramik serta membuat dan menempel *clay* pada keramik di mana tiap keluarga akan membuat *artwork*. *Library* merupakan fasilitas untuk membaca majalah, buku untuk anak-anak, dan buku tentang *art and craft*. Terdapat juga area *business centre* pada *library* sebagai area

untuk bekerja. *Giftshop* merupakan area yang menjual *souvenir* dan aksesoris yang didesain mencitrakan khas Bandung seperti tas, topi, dompet, gelang, dan jam tangan. Pada area ini juga terdapat area *photobooth* sebagai area untuk foto keluarga bersama dengan latar mural pemandangan Bandung. *Mini movie thetare* merupakan area untuk menonton bersama berupa 4 dimensi di mana film yang ditayangkan menceritakan tentang cerita rakyat Bandung, sejarah Bandung, dan pertunjukkan angklung.

1.3 Batasan Perancangan

Dalam merancang *family boutique* hotel ini terdapat batasan yang mencakup *user*, fasilitas, dan *site*. *User* diperuntukkan untuk *family with young children* dan memiliki gaya hidup yang bermobilitas tinggi, modern, unik, dan royal. Berdasarkan sebutan Bandung sebagai kota kreatif, maka *family boutique* hotel yang dirancang beserta fasilitasnya mengarah pada kreativitas dan *art*. Fokus perancangan yang akan didesain ialah area kamar, area *lobby*, *library*, *giftshop*, *photobooth*, *mini movie thetare*, dan area *workshop*. Lokasi bangunan yang digunakan terletak di Jalan Setra Duta Kencana II No.11, Bandung. Gedung yang akan dirancang ialah Gedung N, Gedung N *Café* dan Gedung Kuning.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada beberapa poin masalah yang akan diidentifikasi dalam perancangan yaitu:

1. Bagaimana merancang suasana ruang yang membuat *user* merasakan pengalaman ruang yang artistik, tematik, *fun*, *enjoy*, dan *relax*?
2. Fasilitas *family boutique* hotel seperti apa yang akan dirancang berkaitan dengan edukasi dan kreativitas yang dapat meningkatkan *quality time* dan kreativitas keluarga?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan dari perancangan *family boutique* hotel ini antara lain sebagai berikut:

1. Melakukan perancangan interior yang menampilkan suasana ruang yang membuat *user* merasakan pengalaman ruang yang artistik melalui mural dan gubahan ruang, tematik melalui mural dan suasana ruang yang diterapkan khususnya pada kamar, *fun* dan *enjoy* melalui suasana ruang yang memiliki bentuk yang dinamis dan warna yang *colorful*, dan *relax* melalui suasana natural yang diterapkan.
2. Menerapkan fasilitas *family boutique* hotel yang dapat meningkatkan *quality time* dan kreativitas keluarga melalui sarana edukasi dan interaktif seperti di *gallery*, *art and craft workshop*, *library*, dan *mini movie theatre* serta penerapan *furniture* yang dirancang khusus untuk kebersamaan keluarga.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan *family boutique* hotel ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi perancang, dapat merancang dengan baik ruang interior *boutique* hotel dengan konsep “*Framing the Art of Nature*”.
2. Bagi program studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha, agar dapat menjadi salah satu referensi dalam mendesain perancangan yang sama di masa yang akan datang.
3. Bagi pembaca, dapat memberikan masukan yang menginspirasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan dalam laporan perancangan Tugas Akhir ini yaitu sebagai berikut:

Bab I berisi tentang pendahuluan yang memaparkan latar belakang masalah mengenai tingkat mobilitas yang semakin tinggi yang menyebabkan kejenuhan dan kurangnya kebersamaan antar anggota keluarga sehingga diperlukan industri pariwisata berupa *family boutique* hotel dengan fasilitas

yang dapat meningkatkan kebersamaan dalam keluarga dan kreativitas anak. Dari latar belakang tersebut, muncul ide gagasan perancangan mengenai suasana interior yang ingin ditampilkan yang artistik, tematik yang memiliki kesan *fun, enjoy, relax*, edukatif, dan interaktif. Perancang juga membatasi batasan perancangan berkaitan dengan *user*, fasilitas, dan *site*. Selain itu, perancang juga mengidentifikasi rumusan masalah dan tujuan perancangan, memaparkan manfaat perancangan, dan menjabarkan sistematika penulisan.

Bab II merupakan kajian teori, yang mengidentifikasi data yang berhubungan dengan hotel dan *boutique* hotel berupa definisi, jenis dan tipe hotel, karakteristik, fasilitas, standar-standar umum yang berhubungan dengan *boutique* hotel, studi banding dengan 3 hotel *boutique* di Bandung seperti Geulis, Ardjuna, dan Asmila dan 1 hotel *boutique* yang mengarah pada kreativitas dan *art* yaitu Artotel serta pengaruh *art and craft* bagi anak-anak.

Bab III dipaparkan mengenai analisa *site* bangunan yang ingin digunakan untuk perancangan *family boutique* hotel ini berupa lokasi, letak bangunan, dan tentang bangunan yang digunakan seperti apa, daftar kebutuhan dan besaran ruang, *bubble diagram* dan *zoning blocking*, serta tinjauan *user* berupa identifikasi, struktur organisasi, dan *flow activity*. Selain itu, dijabarkan juga mengenai tema dan konsep perancangan serta pengaplikasiannya berupa warna, bentuk, material, pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, motif, tekstur, dan *furniture* beserta karakter dan suasana yang ingin ditampilkan.

Bab IV menjelaskan mengenai perancangan interior *family boutique* hotel melalui penerapan konsep desain pada ruang interior baik perancangan secara umum (seperti perancangan pada gedung N, N Café, dan gedung Kuning) maupun secara khusus (seperti pada kamar, respionis, dan *workshop*). Perancangan tersebut mencakup elemen lantai, dinding, *ceiling*,

warna, material, bentuk, pencahayaan, penghawaan, tekstur, pola, *furnitutre*, dan sirkulasi.

Bab V berisi tentang simpulan hasil perancangan yang telah dilakukan yang menjawab rumusan masalah dan saran mengenai perancangan untuk fungsi fasilitas sejenis.