

ABSTRAK

Dewasa ini kegiatan *backpacking* semakin banyak diminati, terutama oleh kalangan anak muda. Hal tersebut dibuktikan dengan munculnya berbagai situs yang memuat komunitas para *backpacker* dari seluruh penjuru dunia serta munculnya banyak buku yang memuat berbagai kisah perjalanan para *backpacker*, baik di media cetak maupun di media *online*. Secara harfiah, *backpacker* yang diserap dari kata berbahasa Inggris tersebut memiliki arti seorang pembawa tas ransel. Namun, sebenarnya *backpacking* ialah kegiatan berwisata dengan harga yang relatif sangat murah, sehingga untuk menekan biaya perjalanan para wisatawan *backpacker* biasanya lebih memilih tempat penginapan yang murah.

Hostel merupakan salah satu tempat penginapan yang **murah dan digemari oleh backpacker. Maka dari itu, Bandung sebagai salah satu kota tujuan wisata di Indonesia membutuhkan adanya hostel dengan fasilitas yang** dibutuhkan serta yang sesuai dengan karakteristik wisatawan *backpacker*. Dalam merancang sebuah interior hostel pemilihan tema dan konsep haruslah sesuai dengan karakteristik penggunaannya. Oleh karena itu dalam perancangan ini akan menerapkan konsep dinamis dengan penerapan bentuk yang tidak simetris dan tidak beraturan. Bentuk tersebut akan menghasilkan kesan dinamis dari perjalanan para *backpacker*. Disamping itu, pemilihan material yang sederhana dan murah akan mencerminkan *backpacker* itu sendiri. Sehingga secara keseluruhannya, perancangan hostel ini akan mencerminkan penggunaannya yang dinamis dan sederhana. Dengan penerapan yang tepat, maka hal tersebut akan dapat menciptakan suasana ruang yang nyaman dan menarik bagi para *backpacker*.

Kata Kunci: *Backpacker*, dinamis, hostel, interior, sederhana.

ABSTRACT

These days, backpacking has been people's preference especially among youngsters. This can be clearly seen from the occurrence of sites that showcases the activities of the backpacker communities throughout the world and a number of books that revolves around the story of the backpackers either in the printed media or online. Literally speaking, the word backpacker actually derives from an English word usually referred to those who carry backpack on their back. And yet, the term backpacker in this sense is used to refer to the traveling activity with a relatively cheap price because the backpacker travelers usually choose an affordable lodging for their travel.

Hostel is one of the economical choices for lodging preferable by the backpackers. That is the reason why Bandung, as one of the tourist destinations in Indonesia is urged to have hostels complete with the facilities that cater to the needs of the backpackers, to be achieved through the selection of the interiors. Thus, the design would have to apply a dynamic concept which is asymmetrical and void of pattern. The pattern shall bring the essence of dynamic travel for the backpackers. In addition, the choice of the materials that are simple and affordable automatically show the identity of the backpackers. That is why overall the design of the hostel reflects the dynamic and simplicity of the users. With careful application, comfort and interesting nuance the the backpackers expect will be achieved.

Keywords: *Backpacker*, dynamic , hostel, interior, simplicity.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRAC.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Gagasan Perancangan.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Perancangan.....	7

1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.7 Ruang Lingkup Perancangan.....	8
1.8 Sistematika Perancangan.....	8

BAB II BANDUNG BACKPACKER HOSTEL

2.1 Pengertian Hostel.....	11
2.1.1 Jenis Kamar Hostel.....	12
2.1.2 Fasilitas – Fasilitas hostel.....	12
2.2 Pengertian Backpacker.....	12
2.2.1 Karakteristik wistawan Backpacker.....	13
2.3 Bandung Backpacker Hostel.....	13
2.4 Standar Kebutuhan Ruangan.....	14
2.4.1 Lobby hostel.....	14
2.4.2 Kamar Hostel.....	16
2.4.3 Pantry.....	19
2.4.4 Living Room.....	20
2.4.5 Kamar Mandi.....	21
2.5 Pencahayaan.....	23
2.6 Penghawaan.....	24
2.7 Akustik	25
2.8 Keamanan.....	26

2.9 Studi Banding.....	28
------------------------	----

BAB III DATA PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Proyek.....	39
---------------------------	----

3.2 Deskripsi Site.....	40
-------------------------	----

3.2.1 Tinjauan Makro.....	41
---------------------------	----

3.2.2 Tinjauan Mikro.....	43
---------------------------	----

3.3 Daftar Kebutuhan Ruang.....	49
---------------------------------	----

3.4 Tinjauan User.....	51
------------------------	----

3.4.1 Identifikasi User.....	51
------------------------------	----

3.4.2 Flow Activity User.....	52
-------------------------------	----

3.4.3 Struktur Organisasi dan Job Description	54
---	----

3.5 Hubungan kedekatan Antar Ruang.....	56
---	----

3.5.1 Bubble Diagram Kedekatan Ruang.....	56
---	----

3.5.2 Zoning Blocking.....	58
----------------------------	----

BAB IV PERANCANGAN BANDUNG BACKPACKER HOSTEL

4.1 Konsep Perancangan.....	61
-----------------------------	----

4.1.1 konsep warna.....	62
-------------------------	----

4.1.2 Konsep Material.....	63
4.1.3 Konsep Texture.....	64
4.1.4 Konsep Bentuk.....	64
4.1.5 Konsep Pencahayaan.....	65
4.1.6 Konsep Penghawaan.....	67
4.1.7 Konsep Skala.....	67
4.1.8 Konsep furniture.....	67
4.2 Perancangan General.....	69
4.3 Perancangan Khusus.....	71
4.3.1 Perancangan khusus pada lantai basement.....	71
4.3.2 Perancangan khusus pada lantai Satu.....	72
4.3.3 Perancangan khusus pada lantai Dua.....	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ergonomi Daerah Receptionist.....	15
Gambar 2.2 Ergonomi Sirkulasi Ruang Lounge.....	16
Gambar 2.3 Ergonomi Ukuran Sofa di Lounge.....	16
Gambar 2.4 Ergonomi Ukuran Tempat Tidur.....	17
Gambar 2.5 Ergonomi Sirkulasi Pada Kamar Twin.....	18
Gambar 2.6 Ergonomi Jarak Ketinggian Pada Ranjang Susun.....	19
Gambar 2.7 Ergonomi Pada Sirkulasi Pantry dan Ketinggian Kabinet.....	19
Gambar 2.8 Ergonomi Pada Pantry dengan Sirkulasi Orang.....	20
Gambar 2.9 Ergonomi Pada Ketinggian Kabinet-Kabinet Pantry.....	21
Gambar 2.10 Ergonomi Pada Ukuran sofa.....	21
Gambar 2.11 Ergonomi <i>wastafel</i> dan Sirkulasi.....	21
Gambar 2.12 Ergonomi Pada Ketinggian Wastafel.....	22
Gambar 2.13 Ergonomi Pada Kolset Duduk.....	22
Gambar 2.14 Ergonomi Pada Sower Box.....	22
Gambar 2.15 Fasad Bangunan Tattva Design hotel, Portugal.....	29
Gambar 2.16 Interior pada Tattva Design hotel, Portugal.....	29
Gambar 2.17 Reading Lounge pada Tattva Design hotel.....	30
Gambar 2.18 Internet Corner pada Tattva Design hotel.....	30
Gambar 2.19 Fasilitas Dapur Bersama pada Tattva Design hotel.....	31

Gambar 2.20 BBQ Area pada Tattva Design hotel.....	31
Gambar 2.21 Design Sign System pada Tattva Design hotel.....	31
Gambar 2.22 Interior kamar pada Tattva Design hotel.....	32
Gambar 2.23 Lampu Baca pada Kasur.....	32
Gambar 2.24 Kipas pada Kasur.....	33
Gambar 2.25 Locker pada Kamar.....	33
Gambar 2.26 Wastafel pada kamar Tattva Design hotel, Portugal.....	33
Gambar 2.27 System kunci pada Pintu Kamar Tattva Design hotel, Portugal.....	33
Gambar 2.28 Fasad Bangunan ZZZ express backpacker hostel, Bandung.....	36
Gambar 2.29 Lantai 1 ZZZ express backpacker hostel, Bandung.....	36
Gambar 2.30 Ruangan Kamar pada ZZZ express backpacker hostel, Bandung...37	
Gambar 2.31 Ruangan Kamar pada ZZZ express backpacker hostel, Bandung...37	
Gambar 2.32 Kamar Mandi pada ZZZ express backpacker hostel, Bandung.....	38
Gambar 3.1 Peta Lokasi Prima Rasa <i>Bakery and pastry</i>	42
Gambar 3.2 Tampak Depan Bangunan Prima Rasa <i>Bakery and pastry</i>	42
Gambar 3.3 Zoning Blocking Lantai 1.....	58
Gambar 3.4 Zoning Blocking Lantai 2.....	59
Gambar 3.5 Zoning Blocking Lantai 3.....	60
Gambar 4.1 Palet Warna Utama.....	62
Gambar 4.2 Palet Warna Aksen.....	62
Gambar 4.3 Material yang Digunakan.....	63
Gambar 4.4 Aplikasi Konsep Bentuk yang Diinginkan.....	64
Gambar 4.5 Aplikasi Konsep Bentuk yang Diinginkan.....	65

Gambar 4.6 Aplikasi Konsep Pencahayaan Alami yang Diinginkan.....	66
Gambar 4.7 Aplikasi Konsep Pencahayaan Buatan yang Diinginkan.....	66
Gambar 4.8 Contoh Konsep Furniture yang Memberikan Privasi.....	68
Gambar 4.9 Contoh Konsep Furniture yang memberikan kesan hangat.....	68
Gambar 4.10 Denah General Lantai Basement.....	69
Gambar 4.11 Denah General Lantai 1.....	70
Gambar 4.12 Denah General Lantai 2.....	70
Gambar 4.13 Denah Khusus Ruang General Manager dan Manager Division.....	71
Gambar 4.14 Perspektif Ruang Kerja Divion Manager.....	72
Gambar 4.15 Denah Khusus Area Entrance, Receptionist, Display Area, dan Reflexy Area.....	73
Gambar 4. 16 Perspektif Area Entrace.....	74
Gambar 4. 17 Perspektif Area Receptionist.....	75
Gambar 4. 18 Perspektif Area Display.....	76
Gambar 4.19 Denah Khusus Area living room, Area internet corner, area rooftop ,dan area kamar pararel.....	77
Gambar 4.20 Perspektif Area Livng.....	78
Gambar 4.21 Perspektif Internet Corner.....	78
Gambar 4.22 Denah Pada Kamar dorm 8 orang.....	79
Gambar 4.23 Perspektif kamar untuk 8 orang.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisa Site.....	43
Tabel 3.2 Analisa Bangunan.....	46
Tabel 3.3 Daftar Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....	49

