

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hotel merupakan sebuah fasilitas akomodasi yang menyediakan penginapan dan sekaligus dilengkapi dengan pelayanan makanan dan minuman yang bersifat komersil. Oleh karena bersifat komersil, hotel dilengkapi dengan fasilitas ruang yang menunjang, seperti *hall*, *lobby*, restoran, kantor pengelola dan lain-lain. Secara umum, kegiatan utama yang terjadi pada sebuah hotel adalah kegiatan bermukim, sehingga tuntutan kenyamanan juga menjadi pertimbangan yang tak kalah pentingnya disamping keindahan ruangan.

Hotel dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan kelas dan kemewahannya antara lain, *luxury hotel*, *business hotel*, dan *boutique hotel*. Kebanyakan hotel pada era ini adalah hotel butik atau lebih dikenal dengan *lifestyle hotel*, dikarenakan jenis hotel ini menyediakan nuansa baru yang jauh berbeda dari hotel biasanya. Tema yang

biasanya diangkat menjadi topik pada butik hotel diantaranya adalah hotel dengan tema nuansa alam, etnik atau budaya, flora, dan lainnya. Namun, tema-tema berikut sudah sering diangkat ke dalam desain sebuah hotel sehingga terkesan biasa dan tidak terlalu istimewa karena hotel dengan tema tersebut yang mulai banyak bermunculan.

Fairy tales merupakan hiburan yang diperuntukkan bagi semua umur, ternyata dapat juga dijadikan pertimbangan dalam mendesain sebuah hotel, yang tentu saja akan memunculkan kesan dan suasana yang unik, menyenangkan, dan tidak biasa. *Fairy tales* merupakan kumpulan cerita fiksi atau dongeng-dongeng anak kecil yang diciptakan untuk menyampaikan suatu pesan moral dalam kehidupan sehari-hari. *Fairy tales* memiliki tingkat kepopuleran yang terus meluas di kalangan masyarakat seperti yang dikutip dalam sebuah *website* lengkap dengan hasil *polling* suaranya, *Top Fairy Tales of All Time* (<http://shareranks.com/2249,Top-Fairy-Tales-of-All-Time>). Dalam *website* tersebut berdasarkan hasil *polling* terbanyak antara lain, *Peter Pan*, *Snow White and The Seven Dwarfs*, *Rapunzel*, *Beauty and The Beast*, *Cinderella*, *Little Red Riding Hood*, *Three Little Pigs*, *Hansel and Gretel*, *Ariel The Little Mermaids*, *Aladdin and The Wonderful Lamp*, *Sleeping Beauty*, *Alice in Wonderland*, *Pinocchio*, *Thumbelina* dan lainnya. Namun untuk mencapai hasil *voting* yang lebih akurat lagi, penulis melakukan survei melalui pembagian kuesioner kepada para responden supaya *fairy tales* yang akan diterapkan adalah berdasarkan suara terbanyak.

Dengan keberagaman potensi karakter dalam cerita *fairy tales*, penulis berupaya untuk mengaplikasikannya ke dalam ruang interior. Demi memuaskan keinginan peminat *fairy tales* di Indonesia, maka penulis mengangkat tematik *fairy tales* sebagai proyek tugas akhir penulis. Selain itu, penulis juga melihat bahwa fasilitas dengan tema *fairy tales* di Indonesia ini masih sangat minim. Hal inilah yang mendasari penulis untuk menyusun tugas akhir proyek hotel butik dengan tema *fairy tales*. Dalam desain hotel butik ini, penulis bermaksud mengangkat dan lebih menghidupkan lagi dongeng klasik yang populer bahkan beberapa masih digemari hingga saat ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Di Kota Bandung terdapat banyak hotel butik yang bertematik alam atau *nature*, namun untuk hotel butik yang bertematik *fairy tales* masih sangat minim bahkan belum ada. Sementara itu, peminat *fairy tales* di Kota Bandung dikenal cukup banyak dari berbagai kalangan usia mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa yang sebagaimana telah dilakukan survei kuesioner pada kalangan tersebut. Maka dari itu,

penulis mencoba mengangkat hotel butik yang bertematik *fairy tales* dengan identifikasi masalah bagaimana pengaplikasian desain tematik pada fungsi hotel butik, bagaimana memadukan keragaman tiap jenis *fairy tales* dengan karakteristiknya masing-masing dapat diterapkan ke dalam interior hotel serta bagaimana pengaplikasian ketujuh jenis *fairy tales* pada hotel butik tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan penulis sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaplikasian desain tematik pada fungsi hotel butik?
2. Bagaimana memunculkan keragaman dari ketujuh *fairy tales* pada interior hotel butik?

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan ini secara umum bertujuan untuk menjelaskan keselarasan elemen desain dari *fairy tales* pada interior hotel butik. Secara khusus perancangan ini bertujuan :

1. Menampilkan aspek-aspek yang menjadi *iconic* pada latar *fairy tales* melalui pengaplikasian *iconic fairy tales, lighting* dan elemen desain interior.
2. Menerapkan penggunaan bentuk, warna dan jenis material yang memunculkan atmosfer ruang dari ketujuh jenis *fairy tales* pada interior hotel butik.

1.5 Ide / Gagasan Perancangan

Demi mewujudkan identifikasi masalah diatas, penulis mengajukan tema besar, yaitu “*Fairy Tales*” sebagai tema desain keseluruhan hotel, sedangkan konsepnya adalah “*Exploring The Tales*” yang diterapkan sesuai fungsi ruang pada interior hotel. Dalam hasil pilihan suara *polling* terbanyak pada kuesioner yang telah disebarkan, maka penulis berupaya sebagaimana konsumen dapat merasakan sentuhan desain melalui fasilitas ruang yang akan dirancang berdasarkan fungsi ruang dan karakter dari *fairy tales* tersebut. Jenis *fairy tales* yang akan diangkat menjadi tematik pada hotel butik ini antara lain, *Alice in Wonderland, Cinderella, Ariel The Little Mermaids, Rapunzel, Snow White and The Seven Dwarfs, dan Hansel and Gretel*. Adanya keberagaman dari berbagai latar cerita tokoh tersebut, penerapan desain pada hotel butik ini didasarkan pada *iconic* atau simbol yang menjadi latar cerita tokoh, warna

pakaian tokoh, ataupun *setting* tempat yang mewakili latar cerita tokoh *fairy tales* tersebut.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan ini disusun oleh penulis untuk memberikan informasi desain yang tepat dan manfaat yang lebih bagi semua pihak. Untuk itu, manfaat yang diharapkan penulis dari perancangan ini antara lain:

1. *User*

Bagi *user*, perancangan ini memberikan kepuasan pada penggemar *fairy tales* maupun *user* lainnya dalam bentuk perancangan interior oleh penulis. *User* yang ditujukan terutama adalah keluarga.

2. Penulis

Bagi penulis, perancangan ini disusun untuk memperoleh pengetahuan tambahan dan analisa mengenai terhadap perancangan interior hotel dengan tematik *fairy tales* berdasarkan literatur yang tertera.

3. Pembaca

Bagi pembaca, perancangan ini memberikan informasi dan pengetahuan untuk merancang sebuah hotel butik berdasarkan studi literatur tertera.

4. Jurusan Interior

Bagi jurusan interior, perancangan ini memberikan informasi dan analisa tambahan berupa observasi sebagai acuan dalam menulis laporan yang serupa.

5. Bidang Studi Desain Interior Arsitektur

Dalam bidang studi interior arsitektur, perancangan ini tidak hanya memberikan informasi tentang studi literatur desain tetapi juga bagaimana pengaplikasiannya terhadap desain interior.

6. Objek Studi

Bagi objek studi, perancangan ini bermanfaat untuk memberikan kontribusi dalam menyusun kebijakan desain yang lebih tepat supaya tidak terjadi kesalahan di masa mendatang.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Lokasi denah ini merupakan Hotel Harper Pasteur yang beralamat di Jalan Dr. Djunjunan 162, Pasteur, Bandung, dimana target *user*-nya adalah yang berstatus *family*. Fasilitas yang terdapat pada hotel butik ini antara lain, *lobby, lounge, alice restaurant, snow white spa, gift shop, hansel & gretek dessert bar, cinderella ballroom, indoor garden, swimming pool*, kamar tidur (*deluxe room, junior suite room & executive suite room*), *storage* dan *parking area*. Pada kamar tidur hotel butik ini, terdapat 4 jenis kamar *fairy tales* yang sebagaimana dipilih sesuai latar cerita tokoh antara lain, *Ariel, The Little Mermaids, Rapunzel, dan Beauty and The Beast*, serta tambahan *Alice in Wonderland* sebagai *top voting* pada hasil kuesioner yang telah dilakukan. Sebagai contoh akan diaplikasikan ruangan pada cerita *Alice in Wonderland* dimana elemen-elemen desainnya akan diambil berdasarkan *iconic* dari dongeng *Alice*, yang merupakan tokoh utama dalam dongeng ini, yang disesuaikan dengan fungsi ruang pada area *restaurant* karena dari latar cerita *Alice* yang sedang minum teh bersama teman-temannya (tempat berkumpul).

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang penulis dalam memilih dan menentukan judul. Disamping itu penulis juga menentukan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian ini.

BAB II Studi Literatur

Bab ini terdiri dari kajian pustaka yang berisi uraian penelitian yang pernah diteliti dan relevan dengan permasalahan dalam penulisan ini dan digunakan sebagai bahan acuan untuk melakukan penulisan ini, dan berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai pendukung dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Teori tersebut meliputi sejarah hotel, pengertian hotel, klasifikasi hotel, klasifikasi kamar pada hotel, standar material pada hotel, *boutique hotel, fairy tales*, sistem pencahayaan, sistem penghawaan, standar ergonomi pada hotel, sinopsis *fairy tales* dan studi banding.

BAB III Analisa Perancangan

Pada bab ini dikemukakan hasil laporan penulisan yang disapat dari hasil pengumpulan data dan analisa data. Laporan tersebut merupakan jawaban pertanyaan penulisan yang tercantum pada Bab I, yang berisi deskripsi proyek, deskripsi site,

analisa site, deskripsi bangunan, analisa bangunan, struktur organisasi, identifikasi *user* dan *programming*.

BAB IV Analisa Perancangan

Pada bab ini akan menjelaskan penjabaran tentang tema dan konsep, dan hasil perancangan interior.

BAB V Penutup

Bab terakhir ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penulisan yang dilakukan. Disamping itu juga berisi saran yang berkaitan dengan hasil penulisan yang telah dilakukan.