

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pulau Bangka merupakan salah satu daerah potensial pariwisata di provinsi Bangka Belitung. Daya tarik wisata seperti keindahan alam, budaya, dan masyarakatnya menjadi andalan Pulau Bangka untuk menarik wisatawan lokal maupun asing. Kurangnya pengolahan terhadap pariwisata, fasilitas-fasilitas pendukung akomodasi serta lokasi yang cukup jauh dari kota dan tidak memungkinkan untuk berwisata serta menikmati suasana alam atau tempat wisata dalam 1 hari sehingga menyebabkan munculnya kebutuhan untuk tinggal di lokasi dengan fasilitas berupa hotel dan resort, sehingga hotel dan resort merupakan solusi bagi wisatawan untuk beristirahat dan menikmati keindahan pantai lebih nyaman lagi. Hal ini memunculkan sebuah issue untuk memenuhi kebutuhan dari wisatawan yang membutuhkan waktu lebih lama untuk menikmati keindahan alam tersebut. Wisatawan membutuhkan fasilitas sebagai tempat tinggal sementara, tidak hanya untuk menginap tetapi juga menikmati potensi alam pulau Bangka. Akomodasi yang dapat memadai adalah hotel dan resort seperti kutipan ("*Dirjen Pariwisata , Pariwisata Tanah air Indonesia, hal. 13, November, 1988*) *Resort* adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya yang dapat menambah jumlah kunjungan wisatawan dalam dan luar negeri.

Dari isu yang ada saat ini memunculkan berbagai masalah seperti keberadaan fungsi resort yang berada di Bangka belum dapat memenuhi kebutuhan wisatawan, serta isu tentang pengembangan pariwisata dengan pemanfaatan potensi alam dan sektor kebudayaan yang merupakan unggulan dari budaya Bangka, dan fenomena desain dan perilaku yang ada pada pada hotel dan resort setempat yang dulunya merupakan sebuah bangunan pribadi tanpa konsep desain, tanpa perencanaan yang baik, kemudian berkembang menjadi sebuah resort

atau hunian akomodasi untuk wisatawan yang datang ke pulau Bangka, yang fungsi utamanya hanya sebagai penunjang kebutuhan wisatawan tanpa memunculkan keunggulan budaya dan tradisional pulau Bangka dalam desainnya. Potensi-potensi dari isu dan fenomena yang ada dapat menjadi sebuah strategi untuk menarik wisatawan lebih mengenal budaya Bangka serta keindahan alamnya, sehingga memunculkan sebuah prinsip desain yaitu menjadikan keanekaragaman flora dan fauna serta keunikan budaya lokal dan sekitarnya sebagai daya tarik utama dengan memperhatikan life style pengguna resort yang kemudian akan di aplikasikan di desain resort. Hotel resort yang di rencanakan akan memiliki fasilitas sebagai penunjang kegiatan wisatawan selama berada di kawasan resort dan tidak terpaku terhadap fasilitas-fasilitas yang di peruntukkan untuk menarik minat pengunjung.

Oleh karena itu perancangan ini dilakukan untuk menciptakan hotel *resort* yang dapat menjawab permasalahan terhadap isu dan fenomena yang ada dengan desain yang memiliki bentuk apresiasi, pengalaman, penambah wawasan dan bentuk pelestarian untuk meningkatkan industri pariwisata di Pulau Bangka dan sebuah desain yang dapat memberikan kesan kerinduan akan kenyamanan tinggal di dalam keindahan alam tradisional tanpa harus kehilangan pijakan fasilitas & gaya hidup masakin.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang menjadi pemicu untuk merancang sebuah *Hotel dan Resort*, diantaranya adalah:

1. Kurangnya penerapan identitas budaya bangka/ciri khas daerah wisata termasuk konservasi alam didalam peran desain/resort yang ada.
2. Permasalahan pengolahan desain terhadap faktor kenyamanan dan keamanan penghuni resort.
3. Pengolahan dan penerapan konsep desain yang masih kurang memiliki karakter desain dari daerah wisata yang di angkat.
4. Penerapan penggunaan material setempat yang kurang diterapkan.
5. Desain yang dapat menyesuaikan pola perilaku penghuni resort.

6. Permasalahan terhadap pola sirkulasi di area tertentu yang dapat mengganggu aktifitas resort.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan desain yang fleksibility/dapat menyesuaikan dengan lingkungan sekitar ?
2. Bagaimana menerapkan desain yang lebih menarik untuk pengunjung ?
3. Bagaimana menerapkan penggunaan material lingkungan sekitar ke dalam desain ?
4. Bagaimana menerapkan desain yang dapat saling melengkapi dan mensupport antara aspek lingkungan dan kebutuhan resort?

1.4. Batasan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang didapat maka terdapat batasan perancangan, meliputi:

- Nama Proyek : Perancangan Hotel & Resort di Pantai Rambak Bangka Belitung dengan Pendekatan Ekowisata
- Status Proyek : Fiktif/ New desain
- Data Proyek : Hotel & Resort
- Lokasi : Sungailiat, Kab.Bangka Induk, Prov.Bangka Belitung
- Luasan Proyek : 2000 m²
- Luasan Kawasan : 37.000 m²
- Batas Lokasi:

- Barat : selat bangka
- Utara : pangkalpinang
- Timur : hutan,
- Selatan : hutan
- Identifikasi : Utama yaitu berlibur dan rekreasi
kegiatan pendukung yaitu sosial (belajar mengenal budaya setempat, memelihara alam, dan lain-lain)

1.5. Tujuan dan Sasaran

Tujuan Umum Perancangan

1. Tujuan utama yang akan dicapai adalah sebagai sarana memperkenalkan budaya Bangka ke wisatawan lokal Indonesia maupun internasional.
2. Menciptakan hasil konsep perancangan yang dapat menjawab permasalahan terhadap isu dan fenomena yang terjadi di pulau Bangka :

Sasaran :

- Desain yang menggambarkan
 - Lokalitas setempat
 - Karakteristik budaya dan life style
 - Pengaplikasian berupa ceiling, lantai, Dinding Dan furniture
- Desain dengan hasil
 - Wawasan
 - Pengalaman
 - Pelestarian
- Pengaplikasiannya
 - Arsitektur Hijau
 - Home accommodation
 - Neo vernacular

1.6. Metode Perancangan

Dalam membuat sebuah rancangan desain, diperlukan data-data dan juga informasi yang lengkap, relevan, dan jelas. Oleh karena itu, dalam mengumpulkan bahan-bahan serta mendapatkan data diperlukan sebuah metodologi pengumpulan data. Adapun metodologi pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

A. Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka (Literatur)

Mencari informasi dan data dari buku :

7. *Green Architecture Local Sustainability* (Bozeman, Montana)

Dan beberapa jurnal-jurnal mengenai hotel *resort* , *ekowisata pantai*, serta literatur dari internet yang berkaitan erat dengan konsep perancangan.

2. *Survey Lapangan* , lokasi yang dituju di pantai Rambak,Sungailiat Bangka belitung serta studi banding di Dulang *resor & restot* di Lembang, The Valley *Resort di Ciwidey* Bandung, dan Amankila Villa Resort di bali (melalui studi surpey internet).

3. *Obeservasi* , yaitu mengamati konteks lingkungan bangunan sekitar sesuai dengan karakternya dipandang dari sudut arsitektural yang kesemuanya itu mengacu pada pembentukan *Resort*. Cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek lokasi. *Observasi* dilakukan oleh perancang dengan cara pengamatan dan pencatatan dokumentasi mengenai penggunaan *site* lokasi area bangunan yang digunakan pada rancangan hotel *resort*.

4. *Wawancara*, dilakukan untuk memperoleh data-data yang diberikan oleh pihak terkait serta data-data dari narasumber secara langsung yaitu ibu Made Widatara sebagai GM, dan Malendra Sossa sebagai Sales.

B. Analisa Data

Setelah data semua terangkum perancang mulai masuk pada tahapan: Analisis data dalam tahap ini dilakukan dengan menganalisa dari hasil perolehan data yang didapat agar ditinjau kembali dalam menentukan sebuah analisa tema dan konsep perancangan.

C. Tema dan Konsep

Tahapan ini merupakan keputusan akhir dalam menetapkan sebuah konsep perancangan hotel *resort* yang berupa *layout, furniture, bentuk, konsep penghawaan, pencahayaan, warna, material, dan konsep keamanan* yang akan dibuat dan dijadikan hasil akhir sebuah perancangan hotel *resort*.

D. Output Akhir

Perancangan longbeach hotel dan resort dengan pendekatan ekowisata dengan output desain yaitu berupa : gambar kerja, meket, skema bahan, dll.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang yang menjelaskan secara ringkas mengenai alasan merancang hotel *resort* mengidentifikasi masalah dan perumusan masalah pada *resort*, batasan/ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat , metode pengumpulan data dan kerangka berpikir sertasistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR & DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

Berisi teori-teori pendukung dari berbagai sumber dengan berbagai kajian literatur yang relevan dan digunakan sebagai sumber data-data yang diambil untuk menjadi sebuah acuan baik dalam perancangan maupun sebagai acuan dalam penyusunan laporan .

BAB III : TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi tentang konsep perancangan hotel *resort* yang akan diterapkan dengan menambahkan tema dan konsep didalamnya serta menambahkan data-data seperti standar hotel, *resort* dan uraian konsep material, bentuk, warna dan sebagainya.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN *RESORT* & DENAH KHUSUS

Berisi konsep-konsep perancangan mulai dari konsep layout, pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, ruang, material , *furniture* , maupun warna yang akan diaplikasikan pada desain hotel *resort*.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian bab terakhir yang berisi tentang hasil ringkasan tiap-tiap bab agar dapat diperoleh sebuah kesimpulan. Dan saran yang menjadi sebuah masukan untuk perancang agar selalu dapat memperbaiki kekurangan dalam mendesain yang akan menjadi sebuah pertimbangan kedepannya untuk menghasilkan rancangan yang lebih baik.