

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bali adalah salah satu kota yang memiliki daya tarik wisata tertinggi di Indonesia baik wisatawan domestik maupun asing. Salah satu daya tarik Bali adalah wisata Pantai Kuta-nya. Sebelum menjadi tempat wisata, Pantai Kuta ini dulunya adalah perkampungan nelayan tradisional, yang kini berubah menjadi tempat pertemuan orang-orang dari berbagai negara. Hal ini menyebabkan masyarakat berakulturasi salah satunya di bidang ekonomi dengan memberikan fasilitas-fasilitas pendukung untuk berwisata contohnya *hostel backpacker*.

Hostel pada dasarnya merupakan tempat tinggal sementara untuk tujuan dan maksud tertentu. Mengutip dari halaman digital Hostelmanagement.com, Hostel adalah akomodasi berorientasikan *budget* dan ruang berbagi dengan target pasar traveler individu atau group yang menginap dengan jangka pendek, dan memberikan fasilitas area komunal dan sosial. Maka dari itu terdapat salah satu daerah yang strategis dan sangat dekat dari Pantai Kuta yaitu Jalan Poppies Lane II. Jalan Poppies Lane II adalah sebuah lorong atau gang kecil yang terkenal karena merupakan daerah tujuan para *Backpacker*. Di jalan ini banyak tersedia akomodasi dan kuliner sebagai fasilitas pendukung untuk berwisata seperti: perhostelan, artshop, bar, restoran, warung, toko buku, tempat penyewaan, jasa dan lain-lain. Untuk itu daerah ini menjadi peluang bisnis hiburan yang dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Dilihat dari perilaku turis yang berdatangan, biasanya mereka akan berkunjung secara individual maupun berkelompok dan sebagian besar dari mereka merupakan *backpacker* yang pada saat ini memiliki gaya berwisata era millennial. *Backpacker* dengan gaya berwisata millennial yang dimaksudkan disini adalah *traveller low budget* yang melakukan perjalanan

wisata dan pada umumnya mereka cukup mengenal dunia digital untuk membantu mereka saat sedang berwisata. Salah satunya dapat membantu para wisatawan dalam memilih *Hostel Backpacker* tidak hanya dari segi fasilitas dan harga hostel saja, namun juga melihat dari segi keunikan hostel tersebut.

Keunikan sebuah hostel juga bisa didapat dari keunikan seni lokal di daerahnya yang akan menjadikan hostel memiliki karakter desain interior yang khas. Seni lokal Bali merupakan daya tarik wisatawan untuk datang ke Bali sehingga jika para seniman diberi kesempatan untuk berkolaborasi dalam perancangan, interior hostel akan memiliki keunikan yang berbeda dari hostel yang ada di Bali. Sebut saja salah satunya adalah I Nyoman Nuarta seorang tokoh seni rupa Bali senior yang terkenal di dunia, dan masih banyak seniman muda bertalenta yang membutuhkan *support* dalam membuat karya. Fenomena ini dapat dimanfaatkan untuk mengajak para seniman bertalenta untuk berkolaborasi dalam menciptakan perancangan interior hostel yang menarik.

Dengan pernyataan diatas, maka *hostel backpacker* yang akan dirancang memiliki dua kata kunci yang dapat menarik sebagai latar belakang utama, yaitu hiburan dan keunikan seni lokal yang akan dihadirkan di perancangan hostel ini. Dua kata kunci ini akan diangkat sehingga dapat memberikan solusi desain yang menarik dan interaktif.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah mensurvey tiga hostel *backpacker* dan observasi kawasan lokasi hostel yang berada dekat dengan kawasan pariwisata lokalnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dapat diangkat dalam perancangan hostel ini. Beberapa masalah tersebut adalah :

1. Kurangnya fasilitas hiburan pada hostel *backpacker* untuk mewadahi para *backpacker* dalam berinteraksi.

2. Kebanyakan fasilitas publik pada *Hostel Backpacker* tidak dapat digunakan oleh pengunjung yang tidak menginap sehingga hostel terkesan tidak terbuka.
3. Faktor kenyamanan ruang kurang dipertimbangkan padahal pada umumnya hostel di bangun di daerah lingkungan wisata yang ramai.
4. Banyak *Hostel Backpacker* yang lebih mengutamakan fungsi sehingga kurang mengeksplorasi desain.
5. Kurangnya mempertimbangkan keamanan yang membuat pengunjung merasa tidak nyaman.
6. Kurangnya keterlibatan artis lokal dalam perancangan interior hostel.

Selain itu, identifikasi masalah juga didapatkan melalui analisa denah perancangan yang meliputi:

7. Bentuk arsitektur dari hostel yang memiliki bukaan yang unik sehingga diperlukan pengolahan interior yang berbeda dari *treatment* interior yang lain.
8. Kebutuhan kamar yang banyak tetapi luasan terbatas.
9. Luasan hostel yang kecil, tetapi memiliki kebutuhan ruang yang kompleks.
10. Akses pintu utama pada lantai dasar yang sangat terbuka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis dapat dirumuskan beberapa masalah seperti berikut :

1. Bagaimana hostel dapat mempertimbangkan fungsi dan desain sehingga memberikan fasilitas yang lebih dan menarik bagi para wisatawan untuk menginap atau hanya sekedar menggunakan fasilitas umum yang disediakan hostel?

2. Bagaimana perancangan interior hostel *backpacker* di Poppies Lane, Kuta, Bali dengan menerapkan tema *a glimpse of local art*?
3. Bagaimana *Hostel backpacker* ini dapat hidup dan interaktif namun tetap memberikan kenyamanan pada pengguna hostel?
4. Bagaimana sistem *sharing* dalam penggunaan ruang yang ada pada hostel dapat digunakan secara aman dan nyaman?
5. Bagaimana artis lokal dapat terlibat dalam perancangan interior hostel?
6. Bagaimana *treatment* interior dapat mempertahankan dan memanfaatkan bentuk arsitektur yang unik?
7. Bagaimana menghasilkan jumlah kamar yang banyak pada area yang terbatas tetapi tetap mempertimbangkan kenyamanan dan kebutuhan?
8. Konsep ruang seperti apa yang tepat digunakan dalam perancangan hostel agar hostel tidak terasa sempit?
9. Bagaimana mengolah layout pada lantai dasar untuk mengantisipasi pintu masuk utama yang sangat terbuka?

1.4 Batasan Perancangan

Lokasi hostel ini berada di Jalan Poppeis Lane II, dimana Jalan ini berada dekat dari Pantai Kuta Bali sekitar 5-10 menit berjalan kaki. Luasan hostel *backpacker* yang akan di rancang kurang lebih 2000 m².



Gambar 1. 1 Lokasi perancangan

Dari survey yang telah dilakukan, rata-rata memiliki fasilitas hostel yang mengakomodasi para *backpacker* untuk beristirahat saja, sehingga fasilitas penunjang untuk mereka berinteraksi kurang diolah. Oleh karena itu, hostel yang akan dirancang memberikan area sebagai berikut:

1. BOH (Back Of House)
2. FOH (Front Of House)
3. Restoran
4. Retail
5. Lobby
6. Comunal Area (Area bersama)
7. Kamar
8. Toilet
9. Rooftop

Batasan perancangan pada area Restoran, *Retail*, *Lobby*, *Comunal area*, dan *Rooftop* adalah :

1. Untuk mengakomodasi wisatawan *backpacker* untuk berinteraksi dan mendapatkan hiburan.
2. Karena dengan adanya area Restoran, *Retail*, *Lobby*, dan *Comunal Area* maka hostel dapat menyediakan fasilitas tidak hanya untuk tamu resident tetapi juga dapat digunakan oleh tamu non resident.

Selain itu terdapat juga beberapa batasan dalam perancangan area kamar dan toilet :

1. Membagi tipe kamar *single female room*, *single mix room*, dan *double room* sebagai dasar fungsi kamar kapsul.
2. Membagi area kamar mandi wanita dan pria sehingga nyaman dan aman digunakan.

1.5 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dalam perancangan *hostel backpacker* ini ialah menjadikan hostel sebagai tempat para wisatawan *backpacker* dapat beristirahat dan berinteraksi antar sesama wisatawan. Selain itu hostel juga dapat menjadi tempat para seniman lokal berkarya dan dapat menginspirasi para pengunjung. Manfaat dari perancangan ini adalah terciptanya interaksi antara wisatawan dan masyarakat lokalnya. Tidak hanya interaksi, Hostel ini juga dapat menjadi wadah komunitas para *backpacker* . Selain itu seniman lokal juga dapat mengeksplorasi karya untuk dipajang sehingga dapat dilihat oleh pengunjung dari berbagai kalangan.

Sasaran dari tujuan yang telah disebutkan adalah :

1. Memberikan fungsi ruang yang cukup dan fasilitas yang lebih.
2. Memberikan *space* untuk seniman lokal berkarya.
3. Memberikan *space* untuk para *backpacker* dapat berinteraksi.

1.6 Metodologi Perancangan

1. Fenomena dan Issue

Dari fenomena yang terjadi maka berkembanglah hostel-hostel atau penginapan murah dan bersih untuk mengakomodasi kehidupan para wisatawan *backpacker* agar dapat beristirahat dalam menjalani dan menikmati wisata yang ada di Bali, tanpa harus memikirkan biaya yang cukup mahal namun tetap mendapatkan kenyamanan dan keamanan.

2. Studi Precedent

Melakukan studi perbandingan pada perancangan yang telah terbangun untuk diambil kelebihan dan kekurangannya agar dapat diterapkan pada perancangan hostel *backpacker* yang akan

dirancang. Beberapa hostel yang dijadikan studi presedent adalah H-Ostel, Monostel, Packer Lodge. Ketiga hostel ini berada di lingkungan wisata yang ramai dan merupakan Hostel *backpacker* yang memiliki karakter tersendiri terlihat yang dari sirkulasi, pembagian ruang dan suasana ruangnya.

3. Permasalahan

Setelah mengetahui site plan dan fenomena yang terjadi dirumuskan beberapa permasalahan konsep seperti elemen pengisi ruang, sirkulasi, pembagian ruang, sistem keamanan sehingga pengunjung merasa nyaman ketika menginap dan menikmati fasilitas hostel lainnya.

4. Studi Literatur

Setelah melakukan studi preseden, dilakukan perbandingan hasil observasi dan menganalisa dengan literatur yang digunakan yaitu buku *Hostels and Resorts, Planning design and refurbishment* dan buku *hostel design* dari university.

5. Programmatik

Dengan melakukan perbandingan antara permasalahan lapangan dengan literatur, ditentukan tujuan perancangan yang ingin dicapai beserta sasaran perancangannya. Tujuan ini ditemukan setelah didapatkan permasalahan lapangan dan isu fenomena yang terjadi, sehingga tujuan dari perancangan akan menjawab isu fenomena beserta permasalahan lapangan.

6. Konsep desain

Pembuatan konsep dimulai dari strategi spatial dan sirkulasi sehingga kebutuhan setiap aktifitas dapat tercapai. setelah

mendapatkan spatial dan sirkulasi yang tepat, dibuat konsep visual dan pengisi ruang dan bentuk sehingga terciptanya acuan visual dalam perancangan.

7. Desain awal

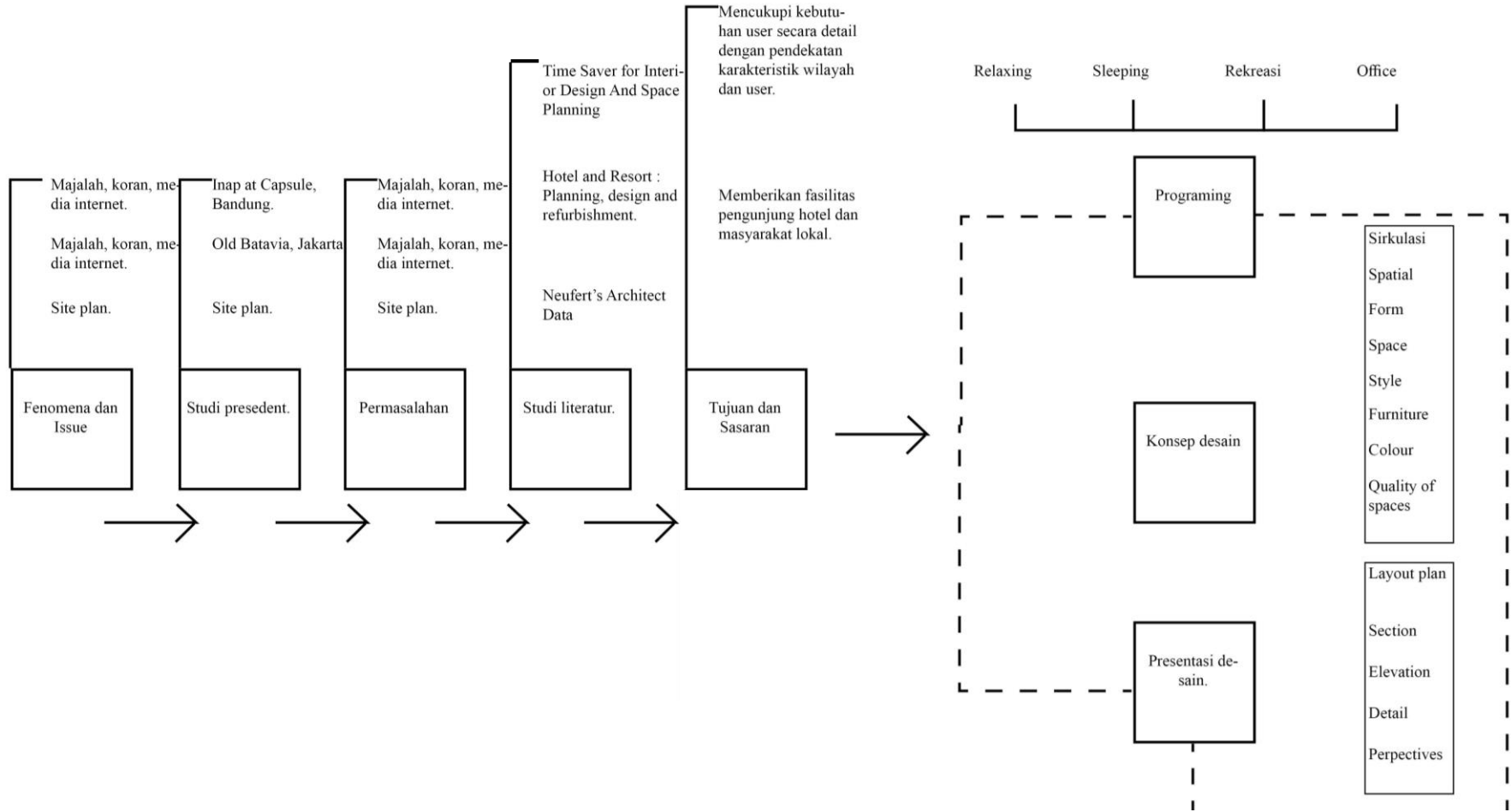
Desain awal merupakan hasil dari konseptual desain yang masih mentah dimana masih dibutuhkan feedback untuk pengembangan desain selanjutnya sehingga terciptanya desain yang lebih baik.

8. Feedback

Pada fase ini, desain telah mendapatkan kritik dan masukan yang menjadi pertimbangan dalam melakukan perancangan sehingga hasil akhir dari perancangan mendapatkan hasil yang terbaik.



1.7 Kerangka Berpikir



Bagan 1. 1 Kerangka berpikir