

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Badan Kesehatan Dunia (WHO) meramalkan bahwa penyakit sejenis stres, seperti gangguan kesehatan mental dan kardiovaskular akan menjadi penyumbang penyakit terbesar di tahun 2020. Stres adalah suatu kondisi dinamik yang didalamnya seorang individu dikonfrontasikan dengan suatu peluang, kendala, atau tuntutan yang dikaitkan dengan apa yang sangat diinginkannya dan yang hasilnya dipersepsikan sebagai tidak pasti dan penting. (Schuler : 1980). Penyebab stres sendiri beragam, mulai dari aktivitas yang tidak seimbang, tekanan dari diri, ataupun kondisi sosial ekonomi.

Menurut penelitian, tingkat stres berdampak lebih besar terhadap masyarakat di perkotaan. Hal tersebut terjadi karena gaya hidup di perkotaan secara umum lebih tinggi. Tantangan sosial ekonominya juga akan meningkat dan saling bersaing dibandingkan dengan hidup di desa. Dari fenomena diatas, solusi yang dapat dilakukan oleh masyarakat selain beristirahat adalah berlibur di sebuah tempat yang dapat memberikan efek ketenangan pikiran, jiwa, dan raga. Salah satu contoh yang dapat dilakukan adalah *staycation*.

Staycation merupakan suatu fenomena baru yang muncul dikalangan pekerja milenial ataupun masyarakat kota yaitu liburan dengan waktu yang singkat di tempat yang tidak jauh dari tempat tinggal dimana membutuhkan tempat menginap dengan tujuan untuk berlibur dan menjernihkan pikiran. Bandung merupakan salah satu kota besar dengan masyarakat yang mengikuti *trend* tersebut.

Sebagai Ibukota Jawa Barat, Bandung memiliki letak geografis yang strategis dimana jarak dari Jakarta hanya sekitar 150 kilometer. Selain itu Bandung memiliki akses yang mudah baik akses darat maupun udara. Sebagai kota wisata, Bandung memiliki keragaman daya tarik baik alam maupun budayanya. Beragam

destinasi pariwisata juga dapat ditemukan di Bandung seperti kebun binatang, museum, dan banyak objek wisata alam lainnya.

Potensi tersebut yang menjadikan Bandung sering dijadikan salah satu tujuan wisata favorit bagi wisatawan domestik maupun mancanegara khususnya masyarakat Jakarta yang datang ke Bandung untuk berlibur. Oleh karena itu, kebutuhan tempat tinggal sementara di Bandung sangat tinggi untuk mengakomodasi wisatawan dan pebisnis yang ingin singgah di kota Bandung.

Menurut BPS Kota Bandung, tercatat pada tahun 2017 sarana akomodasi hotel bintang dan non bintang di Kota Bandung ada sebanyak 336 unit, dengan jumlah hotel bintang empat sebanyak 9,52 % atau 32 unit yang tersebar di beberapa daerah. Terdapat lima unit hotel bintang empat khususnya di daerah Dago. Menurut survei, jumlah tersebut sudah cukup untuk memenuhi sarana akomodasi. Namun belum terdapat *city hotel* dengan lokasi yang strategis dimana mendukung kegiatan *staycation*.

Kegiatan *staycation* sangat erat hubungannya dengan kebutuhan masyarakat untuk mendapatkan kenyamanan dan rasa relaks akibat stres setelah melakukan kegiatan yang monoton setiap harinya. Menurut TERRAPIN Bright Green dalam jurnalnya disebutkan bahwa hubungan dalam sebuah sistem alam dapat membantu dalam mereduksi stres pada seseorang. Hal tersebut yang menjadi tujuan perancangan hotel yaitu mengimplementasikan konsep *nature in space* dengan menggunakan pendekatan relaksasi.

Relaksasi merupakan suatu proses pembebasan diri dari segala macam bentuk ketegangan otot maupun pikiran senetral mungkin atau tidak memikirkan apapun. Hakim (2004: 41). Dalam dunia interior ada beberapa aspek yang dapat diterapkan dalam elemen interior untuk mendukung terciptanya konsep relaksasi dalam bangunan, salah satunya relaksasi melalui indera manusia. Menurut astudioarchitec semua panca indera dapat digunakan untuk merasakan keadaan sekitar yang dapat memengaruhi kondisi fisik dan mental. Dengan memberikan

rangsangan positif kepada indera manusia melalui elemen interior sehingga memberikan efek relaksasi.

Tujuan dari perancangan hotel ini adalah membuat suatu hunian sementara ditengah kota dimana mudah diakses oleh pengunjung yang memiliki ciri khas tersendiri yaitu relaksasi saat menginap. Hal tersebut dapat didukung dengan penerapan konsep “*nature in space*” yang akan dicapai melalui penciptaan sebuah makna, koneksi langsung dengan unsur-unsur alam, khususnya melalui keragaman, gerakan dan interaksi multi-indra. Tema tersebut juga diterapkan untuk mendukung tercapainya suasana dimana para pengunjung dapat merasakan ketenangan dengan kehadiran langsung secara fisik dari alam didalam ruang yang meliputi kehidupan tanaman, air, angin, aroma, suara dan elemen lainnya, sehingga menjadikan kesan yang unik dan menarik bagi para pengunjung hotel. Hal tersebut didukung dengan fasilitas-fasilitas penunjang seperti sarana olahraga, rekreasi, serta sarana kebugaran didalam hotel.

1.2 Identifikasi Masalah

Perancangan Interior City Hotel di Dago, Bandung dengan menerapkan konsep Relaksasi melalui Indera yang meliputi:

1. Konsep perancangan interior yang menerapkan panca indera sehingga menghasilkan *ambience* yang maksimal untuk mendukung relaksasi.
2. Penerapan tema “*nature in space*” pada perancangan *city* hotel melalui penciptaan sebuah makna dan koneksi langsung dengan unsur-unsur alam.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan konsep perancangan terkait dengan pendekatan relaksasi terhadap indera manusia yang yang dapat diterapkan dalam perancangan desain interior pada city hotel bintang empat?

2. Bagaimana menciptakan sebuah makna dan koneksi langsung dengan unsur-unsur alam untuk mewujudkan tema natural dalam perancangan interior *city* hotel bintang empat tersebut?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dari perancangan *city* hotel bintang empat ini adalah membuat suatu hunian sementara ditengah kota yang mudah diakses untuk memfasilitasi pengunjung dalam mendukung fenomena *staycation* serta mengakomodasi wisatawan serta pebisnis yang datang ke Bandung. Perancangan hotel ini memiliki ciri khas tersendiri yaitu relaksasi saat menginap bagi pengunjung yang ingin menghilangkan stres akibat kepenatan yang dialaminya sehari-hari. Hal tersebut dapat didukung dengan penerapan konsep “*nature in space*” yang akan dicapai melalui penciptaan sebuah makna, koneksi langsung dengan unsur-unsur alam, khususnya melalui keragaman, gerakan dan interaksi multi-indra. Tema tersebut juga diterapkan untuk mendukung tercapainya suasana dimana para pengunjung dapat merasakan ketenangan dengan kehadiran langsung secara fisik dari alam didalam ruang yang meliputi kehidupan tanaman, air, angin, aroma, suara dan elemen lainnya, sehingga menjadikan kesan yang unik dan menarik bagi para pengunjung hotel. Disamping itu pengunjung juga disediakan fasilitas penunjang yang lengkap seperti pusat kebugaran, spa, serta menyediakan fasilitas penunjang bagi pelaku bisnis seperti ruang *meeting*, restoran, *cafe*, dan *lounge* sesuai standar yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Dengan capaian desain kontemporer sebagaimana perkembangan zaman kota saat ini, tujuan perancangan tersebut diterapkan pada pengolahan elemen ruang interior maupun elemen pendukung untuk sasaran perancangan. Selain itu standar klasifikasi hotel bintang 4 juga diterapkan pada perancangan hotel ini.

1.5 Batasan Perancangan

Jenis perancangan fiktif yang berlokasi di daerah Dago, Bandung dengan luasan tapak 5000 m² yang mencakup area *lobby, cafe and lounge, restaurant, meeting room*, area kebugaran, spa, dan kamar hotel yang meliputi tiga tipe yaitu *standard room, delux room, dan suite room* sebagai area fokus perancangan.

Batasan user pengunjung menginap maupun tidak menginap, karyawan hotel, manager, dan teknisi dengan berbagai gender dan usia. batasan dalam hal perancangan elemen ruang dan elemen pendukung ruang dengan menerapkan standarisasi perancangan yang telah ditetapkan. Adapun beberapa alasan yang meliputi :

1. Lobby

- *Meeting point* bagi seluruh ruang yang terdapat pada hotel.
- Sebagai *first impression* bagi sebuah hotel tersebut.
- Terdapat beberapa kegiatan seperti menunggu, dan registrasi pemesanan kamar

2. Restoran

- Restoran pada hotel dapat menjadi daya tarik pengunjung untuk bertemu , berkumpul atau bahkan pengunjung yang tidak menginap yang ingin berkunjung karena keunikannya.
- Restoran sebagai area publik yang memperlihatkan keunikan hotel.

3. Cafe and Lounge

- *Cafe and Lounge* merupakan tempat yang nyaman untuk bersantai dan menunggu.
- Selain itu *cafe and lounge* dapat dijadikan tempat untuk meeting nonformal bersama klien.

4. Kamar Tamu Hotel

- Area utama sebuah hotel karena mencakup 70% dari total luasan hotel
- Sebagai area utama dalam sebuah hotel karena tujuan dari pengunjung adalah menginap.
- Memiliki sifat privat untuk tamu hotel

1.6 Metode Pembahasan

Adapun terdapat beberapa metode dalam perancang interior hotel sebagai berikut:

a. Isu dan Fenomena

Melihat isu dan fenomena yang terjadi, kota Bandung banyak dikunjungi wisatawan domestik dan mancanegara. Dari fenomena tersebut berpengaruh terhadap kebutuhan sarana akomodasi dan fasilitas penunjang terbaik bagi para wisatawan dan pebisnis dari dalam maupun luar negeri. Salah satunya yaitu tempat hunian vertikal sementara yang dapat memfasilitasi dan menunjang segala kebutuhan para wisatawan serta pebisnis sekaligus menghadirkan suasana relaksasi sehingga tamu tidak hanya tidur namun juga dapat merasakan kenyamanan dan suasana santai saat berada di hotel.

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data berupa data primer maupun data sekunder. Adapun data primer berupa data fisik, data non fisik, wawancara maupun kuesioner. Data primer antara lain :

- Observasi lapangan, ialah berupa pendataan fisik seperti pendataan lokasi *site* perancangan , pendataan aktivitas juga pendataan mengenai pengguna yang terlibat.

- Pengukuran, ialah berupa data fisik dan non fisik. data fisik meliputi pengukuran ruang dan furnitur. data non fisik meliputi sistem pencahayaan dan sistem penghawaan.
- Dokumentasi, ialah data berupa foto, video dan sketsa untuk hal-hal yang detail dalam pengumpulan data.
- Kuesioner, ialah pengumpulan data secara online dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai objek perancangan yang terkait. Adapun data sekunder berupa pengumpulan data untuk mendukung perihal kajian litelatur seperti teori standarisasi maupun peraturan tertentu terkait perancangan. data sekunder tersebut dapat didapatkan dari studi kepustakaan atau buku, jurnal, laporan tugas akhir maupun *website online* dengan sumber yang jelas.

c. Analisa Data

Proses ini ialah pengolahan data terhadap data-data yang telah terkumpul yang kemudian data-data tersebut dianalisa dan dipilah untuk mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- *Goals* yaitu menetapkan tujuan dan sasaran perancangan.
- *Facts* yaitu mengumpulkan dan menganalisis data objek perancangan
- *Concepts* yaitu memunculkan gagasan atau konsep awal yang masih bersifat umum
- *Needs* yaitu mengetahui kebutuhan perancangan yang meliputi besaran ruang, fasilitas, dan sebagainya berdasarkan aktivitas pengguna.
- *State of problem* yaitu berupa didapatinnya permasalahan yang sebenarnya terjadi.

d. Sintesa (*Programming*)

Proses ini ialah pengolahan data terhadap data-data yang telah terkumpul yang kemudian data-data tersebut disatukan untuk membentuk kebutuhan ruang hingga konsep desain perancangan . Sintesa tersebut berupa sebagai berikut :

- Kebutuhan ruang yang terbentuk dari pendataan aktivitas ruang oleh pengguna ruang dan luasan ruang meliputi elemen pendukung ruang
- Hubungan antar ruang dan kedekatan antar ruang yang terbentuk dari sifat ruang dan aktivitas pengguna
- Zoning dan blocking ruang
- Konsep dan tema desain yang diterapkan untuk mendukung tujuan perancangan, juga diperlukannya sebuah alternatif desain atau evaluasi desain. konsep desain bisa ditentukan karena melihat permasalahan yang ada dan disesuaikan dengan fakta dan standarisasi perancangan.

e. Pengembangan Desain

Pembentukan lembar kerja desain dikaitkan dari programming yang sudah ditentukan sebelumnya. lembar kerja berupa gambar teknik 2 dimensi dan gambar presentasi berupa 3 dimensi. pengembangan desain ini juga diperlukan alternatif desain dan evaluasi desain untuk mencapai tujuan perancangan yang sebenarnya.

f. Final Desain

Penerapan desain akhir yang sudah terpilih ke perancangan melalui output nyata berupa lembar kerja, laporan penulisan, maket, presentasi, atau video animasi.

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 serta sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR & DATA PERANCANGAN

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 : 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

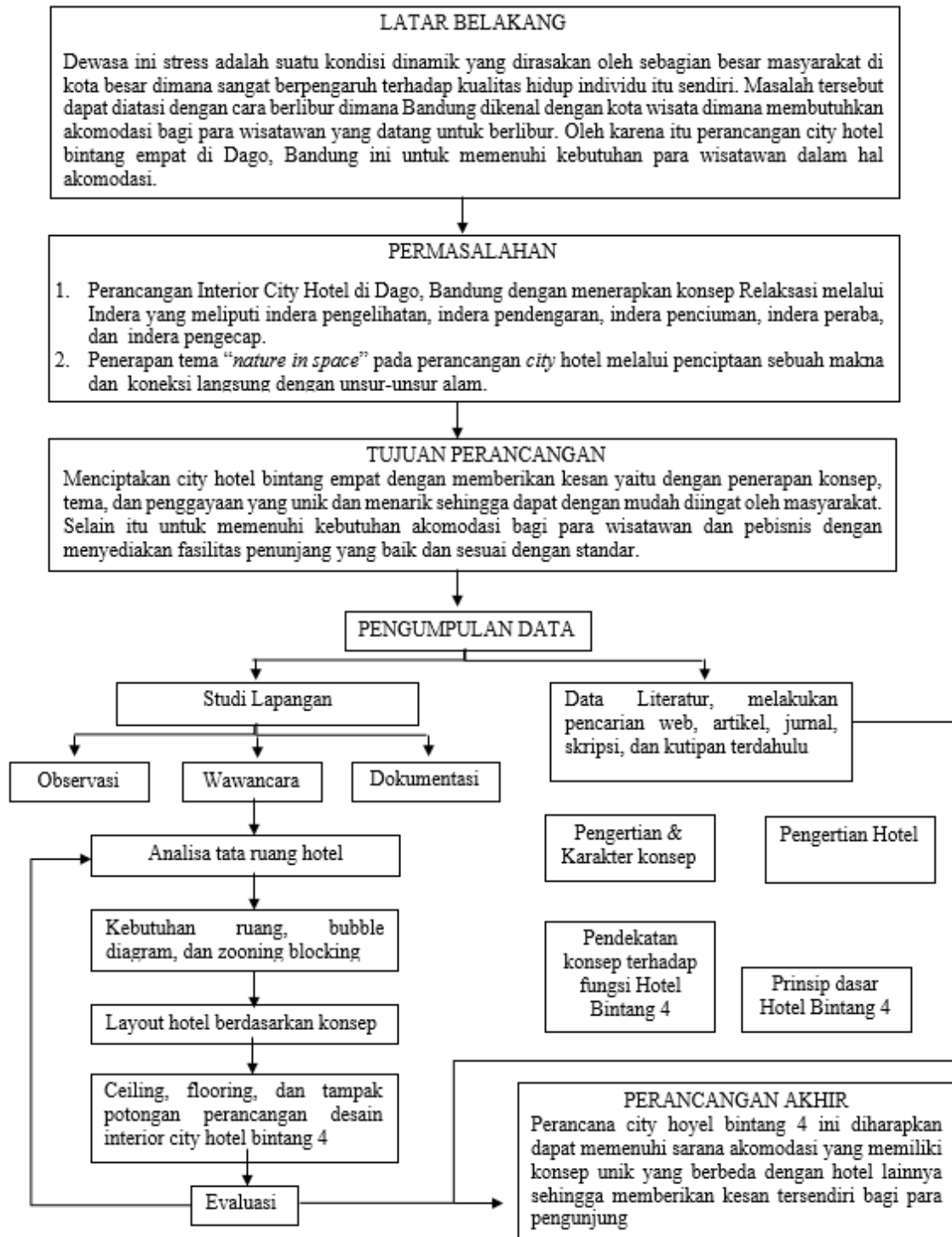
Berisi konsep-konsep perancangan mulai dari konsep layout, pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, ruang, material, furniture, maupun warna yang akan diaplikasikan pada desain hotel resort.

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.

1.8 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir perancangan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Perancangan *City Hotel* Bintang 4

Sumber: Penulis (2019)