

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Bandung merupakan ibu kota Jawa barat yang telah menjadi pilihan wisata untuk kota-kota di sekitarnya. Menurut kilikili-adventure.com pada 10 Oktober 2018 Hal yang menjadi daya tarik berlibur dibanding salah satunya adalah suasana pegunungan lembang yang sejuk dan menenangkan dengan pemandangan alam dan makanan-makanan khas pegunungan di sekitar lembang. Tetapi banyaknya peningkatan jumlah wisatawan yang datang ke Bandung tidak disertai dengan adanya fasilitas menginap yang memadai. Hal ini terbukti dari data yang diterbitkan oleh Pikiran Rakyat pada tahun 2018, walaupun wisatawan yang datang ke Bandung meningkat sekitar 2.1 poin, namun terjadi pengurangan penghuni hotel hingga sekitar 3,7 poin.

Lembang merupakan wilayah yang penuh dengan potensi wisata yang tinggi karena memiliki suasana yang sejuk dan pemandangan pegunungan yang indah. Maka Lembang adalah tempat yang paling tepat untuk dijadikan destinasi utama wisata kota Bandung, namun harus disertai dengan peningkatan akomodasi tempat hunian yang mampu menjadi pilihan wisatawan, menurut management hotel perlu ditambahkannya aktivitas menarik di dalam hotel yaitu dengan cara menjadikan hotel memiliki nilai ekowisata dengan membuat hotel resor yang menyediakan berbagai aktivitas tambahan seperti belajar, rekreasi dan lainnya agar pengunjung merasa ada aktivitas lain yang dapat dilakukan di dalam hotel seperti mempelajari kondisi alam sekitar dengan membuat lobi yang dijadikan seperti galeri museum yang memiliki karakter interaktif, sehingga pengunjung dapat menambah pengetahuan mengenai cagar budaya di sekitar Lembang, khususnya di area sekitar hotel tersebut.

Dengan menjadikan area sekitar hotel sebagai daya tarik dan membuat pengunjung hotel tertarik untuk mengunjungi dan menjaga cagar budaya di sana maka akan menghasilkan peningkatan ekonomi untuk warga sekitar yang akan memiliki banyak pengunjung wisatawan yang ada di wilayah tersebut. Tentunya pengaplikasian perancangan akan banyak dipengaruhi oleh bentuk dan nilai yang terkandung di dalam cagar budaya lembang.

Hal ini bertujuan untuk mendesain ulang hotel resor ini dan meningkatkan daya tariknya sebagai bangunan ekowisata. Proyek ini dapat menjadi suatu pembelajaran untuk referensi perancangan yang menerapkan pemanfaatan kondisi wilayah sekitar sebagai daya tarik bangunan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka identifikasi masalah yang menjadi pemicu untuk merancang sebuah hotel ini adalah :

1. Menerapkan nilai ekowisata di dalam hotel tersebut.
2. Menerapkan interior yang memiliki karakteristik cagar budaya.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana caranya agar pengunjung ingin berwisata di sekitar hotel tersebut ?
2. Bagaimana menciptakan interior yang memiliki karakteristik cagar budaya?

1.4 Tujuan dan sasaran

1.4.1 Tujuan Perancangan

Merancang interior yang mampu menjadi daya tarik hotel yang memiliki nilai ekowisata dengan menerapkan desain yang mengadaptasi cagar budaya .

1.4.2 Sasaran Perancangan

Menghasilkan desain interior yang mampu visualisasikan keindahan dan kelebihan cagar budaya di wilayah tersebut yang menghasilkan suasana nyaman dan mampu menjadi tempat wisata para turis asing dan lokal juga dapat meningkatkan ekowisata di sekitar hotel tersebut.

1.5 Batasan Perancangan

1. Luasan bangunan sekitar 2180 m² Berupa Lobi, Restoran, Kantor, meeting room dan tujuh tipe kamar hotel.
2. Kegiatannya Menginap, bermain (taman anak-anak), Berjalan-jalan menikmati suasana alam dan kebun binatang mini, berenang, Mempelajari sejarah dan budaya juga makan dan minum.
3. Pengguna ruang adalah pengunjung yang tidak menginap, pengunjung yang menginap, staf dan pekerja hotel.

4. Pendekatan desain meliputi ekowisata cagar budaya dan sejarah setempat.
5. Menerapkan standarisasi hotel bintang 4.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi masyarakat mampu meningkatkan ekonomi daerah dengan banyaknya pengunjung yang merupakan wisatawan lokal maupun internasional dan memberikan edukasi untuk pengunjung tentang cagar budaya sekitar.
2. Manfaat bagi hotel dapat meningkatkan jumlah wisatawan dengan mengenalkan wisata cagar budaya dan sejarah lokal di area gunung putri. Selain itu dapat meningkatkan nilai ekonomi untuk penduduk lokal di area tersebut karena berkembangnya ekowisata pada wilayah tersebut.
3. Manfaat bagi bidang keilmuan interior dapat memberikan referensi mengenai perancangan yang mengadaptasi ekowisata cagar budaya.

1.7 Metode Perancangan

A. Tahapan Pengumpulan data

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke Gunung Putri Hotel dan San Gria Hotel Resort Lembang. Dalam kegiatan ini dilakukan pengamatan meliputi kondisi lokasi, suasana, sirkulasi dan kebutuhan ruang.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa foto-foto yang bertujuan untuk mendapatkan data secara lengkap mengenai kondisi Gunung Putri Hotel ini.

3. Wawancara

Melakukan wawancara dengan Manager, pegawai dan pengunjung hotel tersebut. Hasil wawancara meliputi pengalaman saat berada di dalam hotel dan efektivitas dalam berkegiatan di dalam hotel yang di rangkum dalam bentuk tulisan.

4. Studi Literatur

Studi Literatur ini di dapat dari berbagai sumber seperti buku karangan D.K Ching, Majalah Arsitektur, Data dan Artikel internet dan jurnal terkait.

B. Studi Komperatif.

Membandingkan hasil survei pada kedua hotel resor yang dikunjungi yaitu Putri

Gunung Hotel dan San Gria Hotel Resort. Mendata setiap kekurangan dan kelebihan dari kedua objek tersebut. Juga dibandingkan resor yang memiliki kelebihan lainnya yaitu Sheo Resort dan Green Forest Resort.

C. Tahap Analisa

Menganalisa hasil survei lalu mengembangkan kelebihan yang ada juga melakukan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada setiap hotel resor tersebut.

D. Tahap Sintesa

Tahap awal dalam mengajukan desain yang baru, sebagai acuan untuk Pengembangan dan memperkuat konsep dan tema desain untuk mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan.

E. Konsep Desain

Menggunakan setiap data dan merangkai data untuk menghubungkan konsep yang dituju. Dengan harapan menemukan solusi dari setiap masalah yang telah di dapatkan.

F. Desain Awal

Menerapkan setiap ide yang ada untuk di terapkan pada desain interior yang baru.

G. Desain Alternatif

Membuat desain lain lebih dari satu untuk melihat kembali kekurangan dan kelebihan dari setiap desain yang dibuat agar dapat menimbang dan memilih desain terbaik untuk diterapkan pada objek perancangan ini.

H. Pengembangan Desain

Melakukan evaluasi akhir untuk memastikan dan menetapkan desain yang dipilih, lalu melengkapinya dan menyempurnakan hingga dapat dijadikan desain akhir.

I. Desain Akhir

Tahapan akhir yang berupa sketsa 3D, gambar teknik dan maket.

1.8 Pembaban

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penjelasan tentang dasar pemikiran perancangan dan sedikit pengenalan objek perancangan yaitu Gunung Putri Hotel.

1.2 Identifikasi Masalah

Penjabaran masalah terkait interior

1.3 Rumusan Masalah

Menekankan permasalahan yang ada dan akan disolusikan oleh rancangan interior.

1.4 Tujuan dan Sasaran

Isi dari hasil solusi dan target penyelesaiannya.

1.4.1 Tujuan Perancangan

Gambaran hasil akhir perancangan

1.4.2 Sasaran Perancangan

Pengolahan desain elemen interior untuk mencapai tujuan.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan Perancangan yang melingkupi batasan luasan, lokasi, pengguna ruang, pendekatan desain, peraturan/standarisasi dan lainnya.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat Perancangan adalah penjabaran kegunaan desain bagi :

Masyarakat/Komunitas, Institusi penyelenggara pendidikan, Bidang keilmuan interior.

1.7 Metode Desain

Metode Perancangan ada cara yang dilakukan dalam proses perancangan, dari kegiatan pengumpulan data, analisis data, sintesis data, sampai dengan hasil akhir perancangan dengan cara/metode penggambaran tertentu. Setiap tahapan dibuat detail dan sekaligus menjabarkan sumber-sumber data dan cara kerja yang dilakukan dalam setiap proses perancangan tersebut.

1.8 Pembaban

Terdiri dari penjabaran singkat tentang setiap bab pada proposal ini, yaitu bab 1,

bab 2 dan bab 3.

1.9 Kerangka Berpikir

Kerangka Pikir berupa diagram alur pikir yang menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang, permasalahan-permasalahan, tujuan desain, serta proses desain sampai dengan hasil akhir serta garis panah evaluasi.

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Hotel Resort

Terdiri dari beberapa definisi proyek dengan sumber- sumber yang berbeda yang disertai dengan kutipan, serta kesimpulan mengenai definisi-definisi tersebut.

2.2 Klasifikasi Hotel Resort

Menjabarkan klasifikasi proyek dari beberapa kategori, disertai dengan kutipan. Pada paragraf terakhir, memosisikan posisi proyek pada kategori yang dibutuhkan.

2.3 Standarisasi Hotel Resort

Standarisasi proyek berasal dari kategori yang telah ditentukan pada klasifikasi proyek. Standarisasi terdiri dari standarisasi umum yang bersumber dari peraturan tertulis/buku standarisasi.

2.3.1 Prinsip Desain Hotel Resort.

2.3.2 Klasifikasi Hotel Berbintang.

2.3.3 Pelaku Hotel dan Resort.

2.3.4 Aktivitas Hotel dan Resort.

2.3.5 Fasilitas Hotel dan Resort.

2.3.6 Organisasi Hotel dan Resort.

2.4 Pendekatan Desain

2.4.1 Literatur

2.4.2 Studi Preseden

BAB 3 ANALISIS DAN DESKRIPSI PROJEK

3.1 Analisis Studi Banding 1

Analisis perancangan dari interior yang sudah ada dan memiliki kemiripan secara

konsep, tema, gagasan, maupun pendekatan yang digunakan.

3.2 Analisis Studi Banding 2

Analisis perancangan dari interior yang sudah ada dan memiliki kemiripan secara konsep, tema, gagasan, maupun pendekatan yang digunakan.

3.3 Analisis Studi Banding 3

Analisis perancangan dari interior yang sudah ada dan memiliki kemiripan secara konsep, tema, gagasan, maupun pendekatan yang digunakan.

3.4 Tabel Komparasi

Tabel yang berisikan perbandingan dari hasil ketiga analisis yang dilakukan.

3.5 Deskripsi Proyek Perancangan

3.5.1 Analisis Site

Analisis lingkungan proyek.

3.5.2 Analisis Bangunan Eksisting

Analisis bangunan proyek dan area tanahnya.

3.5.3 Analisis Alur Aktivitas

Analisa kegiatan pengguna ruang meliputi tamu, pengunjung, dan para pekerja hotel.

3.5.4 Analisis Kebutuhan Ruang

Analisis fasilitas yang dibutuhkan tiap ruang berdasarkan aktivitas pengguna.

3.5.5 Analisis Luasan Ruang

Analisis kebutuhan besaran ruang yang dibutuhkan berdasarkan fasilitas yang ada.

3.5.6 Analisis Hubungan Antar Ruang

Analisis kedekatan ruang dan hubungan antar ruang.

BAB 4 KONSEP PERANCANGAN

4.1 Tema Perancangan dan Suasana Yang Diharapkan.

4.2 Konsep Perancangan

4.2.1 Konsep Organisasi Ruang Dan Layout Furniture

4.2.2 Konsep Visual (Konsep bentuk dan warna)

4.2.3 Konsep Pencahayaan

4.2.4 Konsep Penghawaan

- 4.2.5 Konsep Akustik
- 4.2.6 Konsep Furnitur
- 4.2.7 Konsep Keamanan

4.3 Mind Mapping Tema Konsep

1.9 Kerangka Berpikir

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

