

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berwisata atau yang lebih akrab dikenal dengan kata *traveling*, identik dengan liburan disuatu tempat yang indah dan menyenangkan. Dengan melakukan liburan ke suatu tempat yang diinginkan akan memberikan dampak positif bagi kesehatan dan juga kehidupan seseorang, hal tersebut dikemukakan oleh Guyer Flauler bahwa pariwisata merupakan suatu fenomena yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan & pergantian hawa, penilaian yang sadar & menumbuhkan cinta terhadap keindahan alam, juga pada dasarnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan dari berbagai bangsa dan kelas manusia sebagai hasil dari perkembangan perniagaan, industri, serta penyempurnaan dari alat-alat pengangkutan. Biasanya seseorang yang ingin berlibur akan pergi ke suatu tempat untuk menikmati suasana yang disajikan di tempat tersebut itu untuk beberapa hari. Bali merupakan salah satu pulau di Indonesia yang menjadi primadona bagi para wisatawan lokal maupun mancanegara, banyaknya objek wisata yang indah dan juga menawan tentu menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan. Suasana dan keindahan yang disuguhkan dari daerah yang berjuluk Pulau Dewata ini sangat memungkinkan bagi para wisatawan untuk berlama-lama berada disini hingga berhari-hari.

Keberadaan hotel tentu sangat dibutuhkan oleh para wisatawan sebagai tempat untuk beristirahat setelah menikmati keindahan Pulau Dewata sepanjang hari. Kenyamanan serta kemudahan akses menuju tempat wisata menjadi beberapa aspek penting yang dapat mendukung ramainya suatu hotel. Pantai Kuta merupakan salah satu pantai yang sangat terkenal di Pulau Bali, banyak sekali wisatawan lokal atau mancanegara yang datang untuk mengunjungi pantai ini. Menurut data pada *website* <https://bali.bps.go.id> pada tahun 2019 tercatat ada 10.545.039 wisatawan yang berkunjung ke Pulau Bali untuk menikmati keindahan pulau tersebut. Berdasarkan banyaknya minat wisatawan yang kerap mengunjungi Pantai Kuta sebagai salah satu destinasi wisata, membuat para pengembang berbondong-bondong membangun hotel

atau tempat singgah yang cocok digunakan oleh para wisatawan.

Hotel yang telah ada saat ini pada umumnya memiliki tampilan yang kurang lebih sama satu dengan yang lainnya. Hal tersebut tentu saja membuat persaingan untuk mendapatkan minat konsumen menjadi lebih berat. Tidak dapat dipungkiri banyak hotel di Bali yang memiliki tampilan serta pengalaman menginap yang berbeda, namun tentu saja memiliki tarif yang cenderung tinggi. Hal tersebut tentu sedikit bersebrangan dengan fakta di Indonesia yang dimana masih banyak penduduk Indonesia yang berada di ekonomi menengah kebawah. Statistik yang dikemukakan oleh *World Bank* pada tanggal 30 Januari 2020 menyebutkan bahwa 11% populasi di Indonesia berada didalam kategori miskin, 24% lainnya berada di kategori rentan, kemudian 44,5% berada dalam kategori menuju menengah, kemudian 20% lainnya berada dalam kategori menengah, barulah 0,5% populasi di Indonesia yang berada di dalam kategori atas.

Berdasarkan data tersebut penulis menemukan sebuah gagasan untuk mengembangkan sebuah hotel kapsul yang memiliki ruang yang tidak terlalu besar namun tetap dilengkapi dengan fasilitas yang terbilang cukup baik. Dikarenakan ukuran ruangan yang tidak terlalu besar dan berbeda dengan hotel konvensional lainnya, harga sewa yang disuguhkan oleh hotel kapsul akan jauh lebih murah di hotel konvensional lainnya. Eksistensi hotel kapsul ditempat wisata telah mendapatkan respon yang cukup baik dari para penggunanya. Hal tersebut dibuktikan pada data review yang tersaji pada situs [www.hostelworld.com](http://www.hostelworld.com) mengenai kepuasan pengunjung mengenai hotel kapsul tergolong cukup baik. Terdapat 4063 orang yang melakukan review untuk hotel kapsul ini dan memperoleh nilai rata rata kepuasan mencapai 9,2. Tidak hanya itu pengunjung juga memberikan banyak sekali komentar positif mengenai keberadaan hotel kapsul ini karena dianggap membantu mereka menghemat pengeluaran saat melakukan wisata. Salah satu pengunjung juga mengemukakan pendapatnya, beliau adalah salah satu pengunjung asal USA berusia 25-30 tahun bernama Fernando, beliau mengemukakan bahwa “Saya bersenang-senang di sini. Harganya sangat terjangkau, memiliki staf yang fantastis, sangat ramah, dan membantu juga. Ini juga merupakan suasana sosial yang bagus dan tempat yang tepat untuk bertemu orang-orang yang dapat dihubungkan untuk melakukan aktivitas di seluruh pulau, terutama jika Anda seorang pelancong tunggal. Saya akan 100%

kembali jika saya kembali ke Bali sendirian.” Berdasarkan review tersebut telah membuktikan eksistensi hotel kapsul yang pada saat ini tidak kalah dengan hotel konvensional, tentunya keberadaan hotel ini sangat membantu bagi wisatawan yang membutuhkan hotel dengan harga sewa yang murah.

Dikarenakan harga sewa yang terbilang murah inilah yang membuat tidak ada banyak furnitur yang tersedia didalam hotel kapsul. Tempat tidur merupakan salah satu furnitur yang selalu ada didalam hotel kapsul. Keberadaan tempat tidur sangatlah penting untuk sebuah tempat yang memiliki fungsi untuk disinggahi. Tempat tidur yang terdapat pada hotel kapsul yang saat ini telah ada, biasanya memiliki desain yang cenderung sama yaitu memiliki dipan kecil dengan menggunakan kasur spring bed atau bahkan tidak memakai dipan sama sekali. Hal tersebut tentu akan membuat seluruh barang bawaan dari wisatawan akan diletakan sembarangan karena tidak ada tempat untuk menaruh barang bawaan yang dibawa oleh wisatawan. Berdasarkan hal tersebut penulis mendapat gagasan untuk melakukan perancangan pada kasur untuk kemudian akan diletakan didalam hotel kapsul. Guna memperoleh perhatian dari para wisatawan yang datang berkunjung, kasur yang yang dirancang harus memiliki banyak nilai yang berbeda dengan para kompetitornya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berikut ini adalah beberapa identifikasi masalah dalam perancangan tempat tidur untuk diletakan didalam hotel kapsul:

1. Perekonomian Indonesia yang tidak stabil tidak memungkinkan untuk mengembangkan hotel dengan tarif yang mahal.
2. Ukuran hotel kapsul memiliki ukuran tidak terlalu besar.
3. Desain tempat tidur yang saat ini telah beredar dipasaran cenderung sama satu dengan yang lainnya.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berikut ini adalah beberapa rumusan masalah dalam perancangan kasur untuk diletakan didalam hotel kapsul:

1. Menghasilkan ide desain hotel kapsul yang berbeda namun tetap terjangkau oleh banyak kalangan di Indonesia.

2. Merancang sebuah tempat tidur yang dapat membuat interior hotel kapsul terkesan luas dan rapih.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Berikut ini adalah beberapa batasan masalah dalam perancangan kasur untuk diletakan didalam hotel kapsul:

1. Studi kasus dan observasi hanya dilakukan di daerah Pantai Kuta.
2. Perancangan hanya berfokus pada aspek rupa, fungsi, dan material.
3. Produk yang dibuat merupakan sebuah tempat tidur yang memiliki banyak fungsi.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Guna memudahkan penulisan proposal tugas akhir ini maka akan dituliskan sistematika penulisan yang akan menjelaskan secara garis besar mengenai isi dari setiap bab yang tersaji pada proposal tugas akhir ini.

Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut

##### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai latar belakang dari sebuah produk yang akan dirancang. Kemudian mengetahui masalah apa yang muncul dari pemaparan yang ada pada latar belakang, hal tersebut terangkat kedalam beberapa sub bab, yaitu identifikasi masalah, rumusan masalah, dan batasan masalah.

##### **2. BAB II KAJIAN UMUM**

Pada bab ini menjelaskan mengenai data serta teori pendukung guna memberikan informasi lebih detail kepada pembacanya. Bab ini terdiri atas beberapa sub bab yakni landasan teoritik, landasan empirik, dan gagasan awal perancangan.

##### **3. BAB III TUJUAN DAN MANFAAT**

Bagian ini menjelaskan mengenai apa tujuan dan juga manfaat dari perancangan ini. Terdapat beberapa sub bab dari tujuan perancangan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Begitupun dengan manfaat perancangan yang memiliki beberapa sub bab yaitu keilmuan, pihak terkait, dan masyarakat umum.

#### **4. BAB IV METODOLOGI PERANCANGAN**

Bagian ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan saat melakukan penelitian ini. Metodologi penelitian adalah studi sistematis mengenai prosedur dan teknik meneliti dikaitkan dengan objek yang diteliti.

#### **5. BAB V PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN**

Menganalisa perancangan dengan pertimbangan dari beberapa dari berbagai aspek. Mulai dari aspek estetika, material, serta ergonomi, dan sebagainya. Kemudian dituliskan kembali kedalam hipotesa seperti 5W+1H, S.W.O.T, TOR (Term Of Reference).

#### **6. BAB VI KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA**

Pada bagian ini menjelaskan mengenai konsep perancangan (desain) yang dibuat dengan mempertimbangkan gagasan awal hingga akhir. Serta mendeskripsikan produk yang dibuat kedalam tulisan dan juga gambar 3D, rendering, gambar kerja, dan sebagainya.

#### **7. BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan perancangan atau hasil penelitin sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diperoleh saat melakukan penelitian. kesimpulan ditulis dengan padat, jelas, dan bukan menyerupai rangkuman.

#### **8. BAB VIII RANCANGAN ANGGARAN BIAYA**

Berisi mengenai rancangan perhitungan biaya produksi produk dari awal hingga akhir.

#### **9. DAFTAR PUSTAKA**

Berisikan daftar informasi/sumber yang didapat untuk mendukung data dalam penulisan laporan. Sumber yang dicantumkan dapat diperoleh melalui jurnal, makalah, buku, dan lainnya.

#### **10. DAFTAR NARASUMBER**

Pencantuman semua narasumber yang terlibat dalam penulisan laporan kemudian ditulis secara alfabetis tanpa nomer urut.

## **11. GLOSARIUM**

Glosarium adalah daftar daftar istilah asing (diluar kosa kata Bahasa Indonesia yang baku) kemudian dituliskan secara alfabetis.

## **12. LAMPIRAN**

Daftar lampiran dibuat jika memiliki berbagai jenis lampiran. Daftar lampiran disajikan dengan menggunakan nomer urut dari pertama hingga akhir.