

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hotel menjadi tempat yang paling penting sebagai tempat untuk menginap dan beristirahat dalam hal berekreasi setelah berwisata. Dikutip dari laman metropolitan, usaha perhotelan di Provinsi Jawa Barat memegang peranan penting setelah Jakarta dan Bali. Dalam kurun 5 tahun, antara 2013-2018, permintaan akomodasi pada daerah ini melonjak dua kali lipat sebesar 6 juta malam tamu (guest nights) untuk 460 hotel yg meliputi 43.000 kamar. Menurut Pengamat Perhotelan, Ross Woods, laju pertumbuhan beragam tahunan atau *compound annual growth rate* (CAGR) hotel-hotel di Jawa Barat memperlihatkan pertumbuhan sebanyak 16,4 persen. Bahkan di perkotaannya, kebanyakan hotel di bawah bintang lima yang berdiri karena keterbatasan kamar bisa membuat hotel itu menjadi lebih eksklusif. Menurut Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat, wisatawan yang berkunjung ke objek wisata pada tahun 2017 naik dari 1.863.561 ke 5.864.721 pada tahun 2019. Kesimpulan dari pernyataan dan data, dengan jumlah wisatawan yang terus meningkat, maka kebutuhan hotel sebagai tempat tinggal juga menjadi perhatian penting.

Salah satu alasan wisatawan datang ke Kota Bandung adalah karena Bandung dianggap sebagai kutub seni nasional. Kota ini sering kali melahirkan seniman-seniman handal, termasuk dalam dunia seni rupa hingga munculah banyak galeri yang berdiri dengan seni kontemporer yang kini sedang menjamur serta dengan konsep yang berbeda. Hal inilah yang mengundang para wisatawan untuk datang ke Bandung untuk melihat kesenian yang tengah berkembang akibat kreatifitas para milenialnya yang tanpa batas.

Seni rupa kontemporer merupakan salah satu seni rupa yang kini marak di Kota Bandung. Kesenian ini sebelumnya telah dipengaruhi oleh dampak dari sebuah modernisasi. Seni rupa kontemporer diartikan sebagai seni yang tidak terikat oleh zaman atau aturan-aturan kuno dan selalu mengikuti trend perkembangan zaman. Secara garis besar, seni kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui atau pendapat yang mengatakan bahwa seni rupa kontemporer adalah seni yang melawan tradisi modernisme Barat.

Pada paruh kedua abad ke-20, kota ini akhirnya membuka sekolah seninya sendiri. Pelopornya antara lain adalah Ahmad Sadali, Popo Iskandar dan Srihadi Soedarsono. Generasi penerusnya seperti Sunaryo, Gregorius Siddhart, dan Zico Albaikuni membuka pintu tren ini, menggabungkan elemen spiritual, material alami, dan warna-warna cerah ke

dalam sebuah galeri yang mampu memperkenalkan kesenian rupa kontemporer kepada dunia.

Ropih Amantubillah (2019), seorang pelukis seni rupa dan pemilik Rumah Seni Ropih di Jalan Braga, mengaku bahwa minat masyarakat saat ini masih cukup tinggi terhadap seni rupa. Namun, minat masyarakat lokal masih kalah saing dengan masyarakat luar negeri. Ropih menyebut minat masyarakat terhadap dunia seni, khususnya seni rupa harus lebih ditingkatkan lagi. Meski demikian, ia masih melihat sejumlah anak muda yang tertarik untuk menggeluti dunia seni rupa. Ropih menambahkan bahwa masih banyak yang datang ke galeri lukis milik Ropih untuk belajar melukis dan mereka tampak antusias terhadap dunia seni.

Selain galeri, hotel seni atau *art hotel* menjadi sebuah wadah bagi seniman lokal untuk bisa mengenalkan karyanya ke dalam sebuah fasilitas akomodasi untuk bisa lebih dikenal oleh masyarakat maupun dunia. Art hotel sendiri sering menggunakan seni kontemporer pada perancangannya agar dapat terus mengikuti perkembangan zaman yang sering berubah-ubah. Seni kontemporer juga tidak mengenal waktu sehingga dapat dinikmati oleh banyak generasi.

Berdasarkan studi banding yang dilakukan, beberapa hotel belum mengaplikasikan seni kontemporer di dalam hotelnya karena hanya memasang sebuah lukisan sebagai unsur dekoratif. Lalu dari denah hotel yang didapat, fasilitasnya belum memenuhi standard hotel sehingga belum terorganisir dengan baik.

Oleh karena itu, perancangan hotel kali ini akan mengambil hotel bintang 3 dengan konsep galeri seni kontemporer dan mengikuti perkembangan seni kontemporer di Indonesia sebagai bentuk dalam menghidupkan kembali minat masyarakat terhadap seni rupa dengan mengikuti aturan dan standard yang ada agar perancangan kali ini layak untuk dijadikan alternatif desain hotel di Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut analisa yang sudah dilakukan dan fakta yang ada, maka masalah yang dapat disimpulkan adalah:

- Berdasarkan denah yang ada, fasilitas hotel belum terpenuhi dengan baik.
- Berdasarkan hasil komparasi, hotel butik dengan konsep seni kontemporer hanya sebatas dekoratif saja, belum diaplikasikan dalam olahan elemen desain interior secara maksimal.

- Untuk fasilitas penunjangnya akan ditambahkan sebuah artspace dengan langgam kontemporer bagi para seniman untuk memamerkan karyanya di sebuah hotel pada bagian lobby.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada perancangan ini adalah:

- Bagaimana mendesain fasilitas hotel dengan pendekatan seni kontemporer yang sesuai dengan standard hotel bintang 3?
- Bagaimana merancang desain hotel dengan menerapkan pendekatan seni kontemporer yang berfokus pada seni lukis yang juga diperuntukan sebagai galeri minat masyarakat terhadap seni yang tengah berkembang saat ini?
- Bagaimana mendesain sebuah fasilitas untuk pameran bagi seniman itu sendiri sehingga seniman Bandung mendapatkan tempat untuk mengaplikasikan karya seni mereka ke dalam sebuah *public space*?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan seni rupa kontemporer lokal kepada wisatawan luar maupun dalam negeri melalui sebuah fasilitas akomodasi yaitu hotel melalui pengolahan desain interior yang lebih baik.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Berdasarkan kebutuhan dan minat masyarakat, maka sasaran perancangan ini adalah:

- Orang dewasa yang berumur 20 - 40 tahun yang menggemari seni kontemporer dimana seni tersebut tidak terikat waktu dan dapat dinikmati oleh kalangan manapun.
- Turis, supaya mereka mendapatkan pengenalan awal sejak di hotel dan diharapkan bisa terbawa suasana agar tidak terjadi *culture shock* saat menjelajahi Bandung.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan ini antara lain adalah:

- Lokasi bangunan berada di Jalan Dr. Setiabudi, Bandung.
- Bangunan yang akan dirancang adalah hotel butik bintang 3.
- Luas bangunan yang digunakan adalah 6.037,22 m².
- Pendekatan yang digunakan pada perancangan ini adalah pendekatan seni kontemporer yang berfokus pada seni lukis.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diberikan perancangan ini adalah:

1. Bagi penulis:

Sebagai syarat kelulusan sidang Tugas Akhir.

2. Bagi hotel butik di Indonesia:

Sebagai salah satu alternatif desain yang dapat diterapkan pada hotel butik di Indonesia khususnya Bandung, Jawa Barat.

3. Bagi pembaca:

Sebagai referensi untuk menambah akomodasi sebagai penambah minat masyarakat dalam berkunjung ke suatu daerah yang kaya akan tempat rekreasi dan edukasi.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah pengumpulan data, analisis data, sintesis data, penetapan tema dan konsep, dan hasil akhir desain.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh peneliti secara langsung seperti *site plan*, denah, wawancara, survey dan studi banding. Sementara data sekunder diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada, seperti buku-buku serta jurnal standar desain interior.

2. Analisis Data

Pada proses analisis data, data diperiksa, dibersihkan, diubah, dan dibuat pemodelan data dengan maksud untuk menemukan informasi yang bermanfaat sehingga dapat memberikan petunjuk pada penulis. Data yang ada menjabarkan masalah yang ada pada hotel butik yang sudah ada di Jawa Barat. Dari masalah yang ada bisa ditemukan kebutuhan ruang, kebutuhan furniture, kebutuhan pengunjung dan staff, serta gaya desain dan tema konsep yang dapat diterapkan pada perancangan hotel butik.

1.8 Pembaban

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan pembaban.

BAB II KAJIAN LITERATUR & STANDARISASI

Berisi tentang definisi projek, klasifikasi projek, dan standarisasi projek.

BAB III ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROJEK DAN ANALISIS DATA

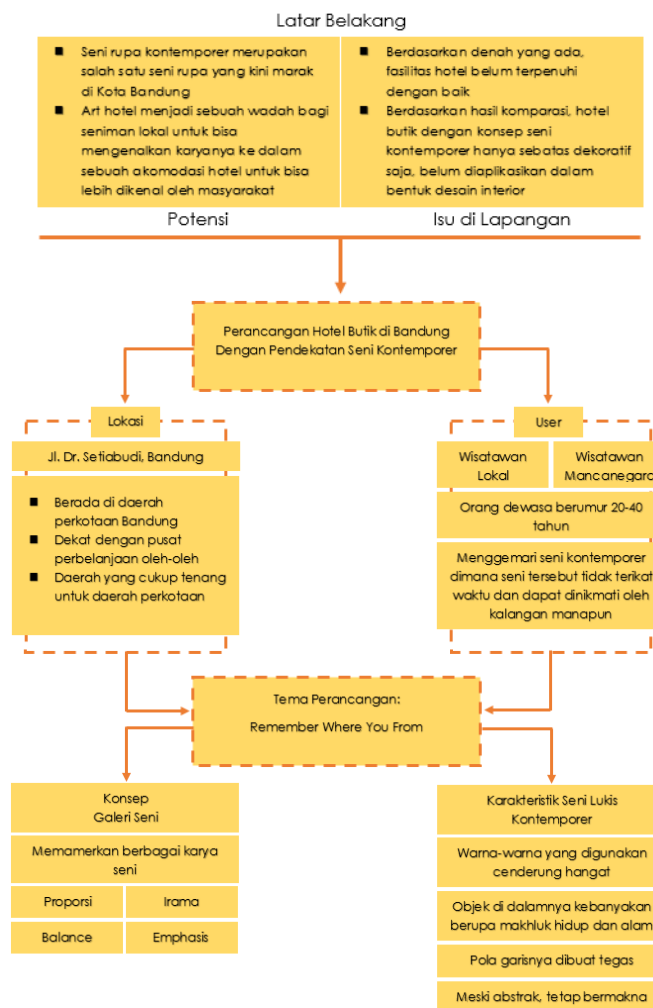
Berisi tentang studi banding, tabel komparasi studi banding, dan analisa site.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi tentang pengertian konsep yang digunakan dan konsep visual.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang ringkasan tiap bab agar diperoleh kesimpulan serta saran yang menjadi sebuah masukan untuk perancang agar selalu mempertimbangkan kekurangan yang terdapat dalam desain agar di masa yang akan datang perancang akan selalu menghasilkan desain yang lebih baik.



Gambar 1.8 Kerangka Berpikir

Sumber: Data Penulis